



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

ESCUELA DE POSGRADO

**PROGRAMA ACADÉMICO DE MAESTRÍA EN
PSICOLOGÍA EDUCATIVA**

Actividades lúdicas e inteligencia interpersonal en niños de 7 a 9 años
de una unidad educativa de Playas, 2022

TESIS PARA OBTENER EL GRADO ACADÉMICO DE:
MAESTRA EN PSICOLOGÍA EDUCATIVA

AUTORA:

Tomala Lindao, Marisel Mercedes (orcid.org/0000-0003-4306-9617)

ASESORA:

Dra. Vargas Farías, Ana Melva (orcid.org/0000-0003-4402-7857)

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

Atención integral del infante, niño y adolescente

LÍNEA DE RESPONSABILIDAD SOCIAL UNIVERSITARIA:

Apoyo a la reducción de brechas y carencias en la educación en todos sus niveles

PIURA - PERÚ

2022

DEDICATORIA

Al creador de vida, Dios, quien me dio la fe, la salud y sobre todo la fortaleza para poder llevar a cabo mi trabajo de investigación, el protagonista de todas mis metas a nivel profesional. A mis padres, Jimmy Tomalá Vera y Gladys Lindao Panchana, mis tres hermanos, y esposo quienes aportaron incondicionalmente con su motivación y cooperación a continuar mis estudios superiores sin interés alguno. A mis mayores fuentes de inspiración a mis hijos Mariana y Jerry, mis tesoros de vida.

A mis grandes amistades y a todas las personas que creyeron en mí, que gracias a sus palabras de aliento fueron de ánimos para llegar hasta el final.

Marisel Tomala Lindao

AGRADECIMIENTO

Mi más profundo agradecimiento a Dios todo poderoso por todas sus bondades y misericordias en cumplir mis metas.

Agradezco a mis padres y a mis hijos, mis tres hermanos, y esposo por su apoyo constante de motivación para culminar mi meta.

A los docentes y la asesora de la Escuela de Posgrado Universidad Cesar Vallejo de Piura- Perú por compartir sus saberes y experiencias durante la etapa de formación.

Agradezco al directivo y docentes de la institución “Luz y Libertad” por permitirme realizar con su estudiantado el proyecto de investigación.

A mis compañeros maestrantes que desde siempre nos hemos apoyado en los momentos formidables y difíciles. A Ileana Huayamave Defaz, a los esposos Walter Vallejo Zurita & Yulecxi Paladines Delgado, a Melissa Vargas Heredero, Marjorie Lindao Eugenio, amistades incondicionales que en el nombre de Jesús transmiten sus grandes dones de personalidad como hijo de Dios.

Marisel Tomala Lindao

Índice de Contenidos

Dedicatoria.....	ii
Agradecimiento	iii
Índice de Contenidos	iv
Índice de tablas.....	v
Resumen	vi
Abstract.....	vii
I. Introducción	1
II. Marco Teórico	4
III. Metodología	14
3.1. Tipo y diseño de investigación.....	14
3.2. Variables	14
3.3. Población y muestra	16
3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos, validez y confiabilidad.	17
3.5. Procedimientos	17
3.6. Métodos de análisis de datos.....	17
3.7. Aspectos éticos	18
IV RESULTADOS	18
V Discusión.....	28
VI. Conclusiones	34
VII. Recomendaciones	35
Referencias.....	36
Anexos	

Índice de tablas

Tabla 1 Relación de las actividades lúdicas y la inteligencia interpersonal	18
Tabla 2 Relación entre las actividades lúdicas recreativas y la inteligencia interpersonal	19
Tabla 3 Relación entre las actividades lúdicas sociales y la inteligencia interpersonal	20
Tabla 4 Relación entre las actividades lúdicas sociales y la inteligencia interpersonal	21
Tabla 5 Nivel de las actividades lúdicas.....	22
Tabla 6 Nivel de inteligencia interpersonal.....	23
Tabla 7 Correlación entre Las actividades lúdicas y la inteligencia interpersonal.	24
Tabla 8 Correlación entre las actividades lúdicas recreativas y la inteligencia interpersonal	25
Tabla 9 Correlación entre las actividades lúdicas sociales y la inteligencia interpersonal	26
Tabla 10 Correlación entre las actividades lúdicas pedagógicas y la inteligencia interpersonal	27

Resumen

El presente trabajo de investigación titulado: Actividades lúdicas e inteligencia interpersonal en niños de 7 a 9 años de una Unidad Educativa de Playas, 2022., cuyo objetivo general es: Determinar la relación de las actividades lúdicas y la inteligencia interpersonal en niños de 7 a 9 años de una unidad educativa de Playas, 2022.

La muestra es de 60 estudiantes, a los cuales se les aplico cuestionarios para evaluar el nivel de las variables actividades lúdicas e inteligencia interpersonal. La investigación es de tipo correlacional asociativa. Para calcular el índice de correlación se utilizó el Coeficiente de Correlación de Rho Spearman.

Como resultado de la investigación se obtiene que existe correlación significativa moderada entre las variables actividades lúdicas e inteligencia interpersonal en niños de 7 a 9 años de una Unidad Educativa de Playas, 2022, con un coeficiente de correlación de 0.653.

Palabras clave: Actividades lúdicas, inteligencia interpersonal, actividades lúdicas recreativas, actividades lúdicas sociales, actividades lúdicas pedagógicas.

Abstract

The present research work entitled: Play activities and interpersonal intelligence in children from 7 to 9 years of an Educational Unit of Playas, 2022., whose general objective is: To determine the relationship between play activities and interpersonal intelligence in children from 7 to 9 years of an educational unit in Playas, 2022.

The sample is 60 students, to whom questionnaires were applied to evaluate the level of the variables playful activities and interpersonal intelligence. The research is of the associative correlational type. To calculate the correlation index, the Rho Spearman Correlation Coefficient was used.

As a result of the investigation, it is obtained that there is a moderate significant correlation between the variables playful activities and interpersonal intelligence in children from 7 to 9 years of an Educational Unit of Playas, 2022, with a correlation coefficient of 0.653.

Keywords: Playful activities, interpersonal intelligence, recreational playful activities, social playful activities, pedagogical playful activities.

I. Introducción

En el marco internacional se consideró el primer congreso internacional para fines específicos, realizado en España por parte de la universidad Politécnica Valencia bajo el tema actividades lúdicas en la enseñanza. Se habla de la actividad lúdica como una manera atractiva y motivante para atraer la atención de estudiantes. Recalcando que el Plan Curricular anunciado por el Instituto Cervantes sugiere, en las programaciones y recursos manejar juegos para beneficiar el ambiente educativo y desarrollo de los estudiantes destacando sus habilidades (Andreu & García, 2018).

La UNICEF (2018), resalta la importancia de reforzar el aprendizaje a través del juego rompiendo esquemas y paradigmas tradicionales donde se hacía ver al juego como pérdida de tiempo, cuando en realidad es una herramienta que ayuda al aprendizaje desde la primera infancia, este artículo resalta la integración del juego en el desarrollo de los objetivos educativos que se persigue, eliminando pensamiento equivocados , demostrando la practicidad del aprendizaje con actividades lúdicas que ayudan al aprendizaje por ensayo error utilizando la imaginación y aplicando el razonamiento lógico – analítico, fomentando el trabajo en equipo y contribuyendo al desarrollo artístico.

A nivel nacional resalta un artículo científico publicado en la revista digital de Ciencia, Tecnología e Innovación Uniandes EPISTEME, con un diseño cuasi-experimental cuyo objetivo fue identificar la eficiencia de las actividades lúdicas en salón de clases para fortalecer las inteligencias múltiples, sobre el juego en el campo educativo para fortalecer las inteligencias múltiples con la finalidad de mostrar la eficacia de las actividades lúdicas. Marcando dentro de las conclusiones la relevancia de usar componentes lúdicos para avivar la participación activa y el proceso de creatividad de los escolares aumentando el entusiasmo, motivación e interés individual y colectivo. Impulsando así la interacción social, contribuyendo a la autorregulación y fortaleciendo las inteligencias múltiples (A. Martínez & Salinas, 2020).

En la educación moderna el rol que cumple el docente es de vital importancia, ya que debe desarrollar en los estudiantes las diferentes capacidades, uno de los problemas de mayores evidencias es el de mantener al estudiante concentrado y

participativo en una clase, para esto hay que tener claro que cada estudiante aprende de manera diferente (Villamar, 2020).

Varios autores han hecho énfasis en los estudios de Gardner (1983) quien determina que no existe solo un modelo de inteligencia, sino que el ser humano tiene diferentes capacidades, dando la posibilidad a los docentes de abrir un abanico de posibilidades para potenciar las capacidades estudiadas por Gardner quien establece que existen varios tipos de inteligencia que son: Lógico-matemática, lingüística, espacial, musical, kinestésico-corporal, intrapersonal, interpersonal y naturalista (Nadal, 2015).

En la Unidad Educativa que se va a realizar el estudio no se les da la importancia necesaria a las actividades lúdicas, más bien se la toma como simples juegos para divertir a los niños, las inteligencias múltiples no se consideran y más bien se da una educación tradicionalista por lo que se ve la necesidad de realizar una investigación que permita comprobar que mediante las actividades lúdicas se podrían influir en el desarrollo de las inteligencias múltiples.

La realidad problemática que se plantea es la siguiente ¿Cuál es la relación entre las actividades lúdicas e inteligencia interpersonal en niños de 7 a 9 años de una unidad educativa de Playas, 2022 ?, de manera específica encontramos las siguientes interrogantes ¿De qué manera se relacionan las actividades lúdicas recreativas en la inteligencia interpersonal en niños de 7 a 9 años de una unidad educativa de Playas, 2022?, ¿De qué manera se relacionan las actividades lúdicas sociales en la inteligencia interpersonal en niños de 7 a 9 años de una unidad educativa de Playas, 2022 ?, ¿De qué manera se relacionan las actividades lúdicas pedagógicas en la inteligencia interpersonal en niños de 7 a 9 años de una unidad educativa de Playas, 2022?, ¿Cuál es el nivel de las actividades lúdicas en la inteligencia interpersonal en niños de 7 a 9 años de una Unidad Educativa de Playas, 2022? Y ¿Cuál es el nivel de inteligencia interpersonal en niños de 7 a 9 años de una unidad educativa de Playas, 2022?

El presente estudio se justifica metodológicamente ya que aportara al ámbito educativo con instrumentos que permiten evaluar la influencia de las actividades lúdicas en el desarrollo de inteligencia interpersonal, en el ámbito teórico se pone de manifiesto la revisión bibliográfica de autores que han realizado investigaciones que aportan al presente trabajo evidenciando la relación existente

de las actividades lúdicas y la inteligencia interpersonal, en el ámbito práctico esta investigación aportara con la evaluación a niños de 7 a 9 años midiendo el nivel de logros existente en inteligencia interpersonal en diferente actividades lúdicas

Esta investigación tiene como objetivo principal Determinar la relación de las actividades lúdicas y la inteligencia interpersonal en niños de 7 a 9 años de una unidad educativa de Playas, 2022, siendo sus objetivos específicos: Establecer la relación entre las actividades lúdicas recreativas y la inteligencia interpersonal en niños de 7 a 9 años de una unidad educativa de Playas, 2022. Establecer la relación entre las actividades lúdicas sociales y la inteligencia interpersonal en niños de 7 a 9 años de una unidad educativa de Playas, 2022. Establecer la relación entre las actividades lúdicas pedagógicas y la inteligencia interpersonal en niños de 7 a 9 años de una unidad educativa de Playas, 2022. Identificar el nivel de las actividades lúdicas en la unidad educativa y estimar el nivel de inteligencia interpersonal en niños de 7 a 9 años de una unidad educativa de Playas, 2022.

En el presente estudio se plantea como hipótesis general: Las actividades lúdicas y la inteligencia interpersonal en niños de 7 a 9 años de una unidad educativa de Playas, 2022 se relacionan significativamente, mientras que como hipótesis específicas se tiene: Existe relación significativa entre las actividades lúdicas recreativas y la inteligencia interpersonal en niños de 7 a 9 años de una unidad educativa de Playas, 2022. Existe relación significativa entre las actividades lúdicas sociales y la inteligencia interpersonal en niños 7 a 9 años de una unidad educativa de Playas, 2022. Existe relación significativa entre las actividades lúdicas pedagógicas y la inteligencia interpersonal en niños 7 a 9 años de una unidad educativa de Playas, 2022.

II. Marco Teórico

Desde otra perspectiva la revista científica cubana de Educación Superior en su volumen 40 con una descripción metodológica hermenéutica bajo un enfoque filosófico lingüístico siendo una investigación cualitativa-argumentativa-analítica muestra lo beneficiosa que sería una escuela guiada en las inteligencias múltiples. Con fundamentación, programación y organización, contextualizada al entorno y sistematización curricular dando un rol importante a los aspectos lúdicos, afectivos y pedagógicos. Con el fin de conseguir una persona integra con principios y valores establecidos, productiva en la sociedad donde se desarrolla con proyección (Macías et al., 2021).

Mencionando a Paz & Mosquera (2019), con su tema la actividad lúdica en el desarrollo cognitivo de los niños de primer año de educación general básica paralelo “c” de la unidad educativa “San Felipe Neri”, tiene como propósito principal de medir el impacto de los juegos para el desarrollo cognitivo de niños y niñas de 5 a 6 años año de la Facultad de Educación San Felipe “Neri”, fue realizado por un método de observación que utilizo como herramienta de investigación una lista de verificación, se aplicó 2 veces en el desarrollo de la clase, usando evaluación estructural de las actividades recreativas según su progreso y desarrollo a niños y niñas de 5 a 6 años y prueba para maestros de primaria, esto le permitió obtener resultados claros exactos. Finalmente, durante la investigación se encontró que la necesidad de hacer juegos de iconos que estimulen la imaginación y la creatividad, fomentar el aprendizaje de nuevos comportamientos que conducen a la adquisición habilidades y competencias sociales, como el trabajo en equipo, la cooperación, negociación, la empatía permiten pensar en posibles soluciones a los problemas todos los días, enfocando toda la atención e inclinación de niños y niñas, que por lo tanto adquieren rápidamente la designación de órdenes, animándolos a ser creativos en la solución de problemas cotidianos.

En la revista científica y arbitrada de ciencias sociales y trabajo social: Tejedora se publicó una investigación descriptiva que empleo encuesta, observación y escala de comportamiento para indagar sobre la temática de actividades lúdicas y relaciones interpersonales, con estudiantes de séptimo año, de la escuela de

educación básica Miguel Riofrío ubicada en Loja, que arrojo entre los resultados que las malas relaciones interpersonales conllevan a tener problemas entre compañeros como ofensas y exclusión del grupo. Entre los resultados se determinó que el 51% de los participantes presentan conductas agresivas. Y que los juegos tienen impacto positivo, ayudando a la socialización. Además de fortalecer valores, estimular la comunicación y trabajo en equipo (Jiménez et al., 2022).

Estudiantes de la escuela en Bogotá, realizaron estudios cuantitativos y descriptivos, para ello se utilizaron dos herramientas: La recolección de datos las cuales fueron la Devil's Super Mood Scale 24 (TMMS-24) y un cuestionario de autoevaluación de múltiples puntos de inteligencia (CAIM) e interpretación a través de estadística descriptiva. Los resultados se analizan por categorías, para la atención de TMMS 24, claridad y regulación emocional, y para CAIM, empatía, liderazgo y asertividad. Las investigaciones muestran que los estudiantes no tienen suficiente empatía por sus compañeros e incluso con su liderazgo, no son hábiles ni están inclinados a entender y acepta a otros colegas con tus gustos y disgustos, pero existe una relación importante entre ellos y sus propios sentimientos que conducen al resultado positivo y equilibrado (Riveros, 2019).

Por otro lado, en el estudio realizado por Córdova (2017), para determinar el impacto de la aplicación de clases de dominio del juego en el desarrollo de habilidades Infancia social en niños y niñas de 3 años de la institución educativa Ángel de María Ate Vitarte, 2017, utilizándose un diseño de aula de tipo experimental semi-experimental dado que es una escuela primaria con un pequeño número de estudiantes, la población no tiene que recibir una muestra especial, por lo que decidió trabajar con toda la población, es decir 60 niños de 3 años, 30 grupo control y 30 grupos experimentales del centro de educación primaria, para la recolección de datos de la variable habilidades sociales, se utilizó una guía de observación educativa ,destacando en su conclusión la importancia del juego en el desarrollo de habilidades.

En la investigación realizada por Barroso & Cervantes (2014), en la comunidad "Rajayoga" del municipio Santiago de Cuba. La investigación utilizo como métodos teóricos: análisis-síntesis, inducción-deducción, análisis documental

contando con una muestra de 15 familias que representan el 75% de la población que es objeto de estudio. Teniendo como objetivo la elaboración de actividades lúdicas, para ocupar el tiempo libre de niños en la semana de vacaciones. ,se evidencia la participación de los niños en las actividades lúdicas recreativas, constatando los resultados positivos en su aplicación siendo recibidas de buena manera por la comunidad que valora la planificación y control de las actividades, lográndose que el 98% de los niños participaron activamente lográndose el objetivo planteado de la investigación.

En el repositorio de la universidad central del Ecuador reposa un estudio importante sobre estrategias lúdicas y las inteligencias múltiples buscando la relación entre ambas, al analizar los resultados de la aplicación, dio como producto final una guía pedagógica concluyendo finalmente que si existe relación entre las variables de estudio, en una correlación positiva considerable, si el trabajo del profesor es didáctico y vivencial, los niños aprenderán de forma significativa (Fernández & Tipán, 2020).

Otro estudio significativo trata acerca de estrategias metodológicas de las inteligencias múltiples, teniendo como objetivo determinar las diferentes estrategias para desarrollar las inteligencias múltiples aplicando el estudio en el primer año de Educación General Básica, se alcanzó a definir que son escasas las estrategias metodológicas que manejan los educadores para desarrollar los diversos tipos de inteligencias, les hace falta desarrollar la inteligencia espacial, musical, cinético-corporal, intrapersonal y naturalista. De los docentes encuestados gran parte eran mujeres, entre 31 y 40 años afirmando que tienen poco conocimiento sobre las inteligencias múltiples (Yama, 2021).

La revista Encuentro Educativo publicó un estudio no experimental, descriptivo, exploratorio sobre la inteligencia interpersonal, con el objetivo de describir dicha inteligencia en el desarrollo socioemocional con una muestra de 40 personas. En sus resultados revelaron que, en la zona rural y urbana, los participantes se auto percibían con un nivel alto de inteligencia interpersonal. También se halló que los padres consideran que sus hijas poseen un nivel de inteligencia inferior. Concluyen que todavía se percibe al sexo femenino inferior al masculino. Recalcan que se debería realizar nuevas investigaciones para determinar causas

de esa valoración. Destacan la necesidad de desarrollar programas sugiriendo el tema de equidad de género para el desarrollo social (González et al., 2014).

La investigación referente a actividades lúdicas y estado emocional que se realizó con 59 estudiantes de educación básica superior se usó un enfoque cuantitativo, no experimental, descriptivo. Con el fin de analizar la relación entre ambas variables. Expuso en sus resultados mediante la prueba estadística chi cuadrado con diferenciación asintótica bilateral un nivel de $P \leq 0.05$ dando significativa de asociación. Concluyendo que las actividades lúdicas evitan estados de ánimo negativos (Mayorga et al., 2022).

En el estudio realizado por Posligua et al. (2017), siendo su objetivo principal: evaluar incidencia de las actividades lúdicas con una muestra de 157 estudiantes, utilizando la metodología de investigación de campo, determino el nivel de participación en actividades lúdicas de acuerdo con los estudiantes, dando como resultado que en un nivel de siempre se encuentran el 10,83%, casi siempre con 19,75%, a veces con un 19,75%, casi nunca 28,03% y nunca con un 21,66%

En medida que el niño va creciendo y desarrollando su control motriz las actividades lúdicas contribuyen de forma perceptiva, sensorial y motora. En la interacción consigo mismo puede adquirir conciencia de su esquema corporal y pensamientos favoreciendo a su vez la relación con otras personas o compañeros de actividades (Velasco, 2017).

La etapa de la niñez desde es donde el pensamiento empieza a ser un poco analítico y reflexivo, empieza a apropiarse de los conceptos y sobre todo ya distingue la realidad de las situaciones midiendo entre lo posible e imposible (Melo, 2019).

Existen variedad de estudios sobre el juego que tiene un rol importante en el desarrollo con su naturaleza lúdica y flexible que repercute positivamente en el proceso de aprendizaje beneficiando a los estudiantes. Durante este proceso de actividades lúdicas el juego es útil ya que de él surgen desafíos que deben afrontar los discentes potenciando su imaginación y creatividad, estas situaciones llevan aprendizajes que se podrán reflejar en las competencias adquiridas de ahí que el docente pueda valorar el proceso de las actividades y resultado de los

juegos complementando sus evaluaciones con recursos lúdicos. En el transcurso de dichas actividades se fomenta la interacción con el entorno lo que contribuye al desarrollo y potencialización de las inteligencias múltiples (Parra, 2020).

Las actividades lúdicas son un recurso educativo aprobado dentro del aspecto curricular que permite mediante el juego atraer la atención de los discentes promoviendo el desarrollo integral ya que favorece la constante mejora de habilidades a la vez que motiva e impulsa la creatividad. Siempre que las actividades tengan un objetivo, enseñando reglas o normas, una interacción adecuada, adaptación del entorno y convivencia. Logrando una resolución de conflictos frente a los sucesos que se van originando en el transcurso de la actividad. Considerando que el nivel de complejidad será acorde a la edad de los estudiantes (Megias & Lozano, 2019).

Las actividades lúdicas son todas aquellas estrategias de carácter pedagógico que permiten el aprendizaje mediante juegos de una manera agradable y entretenida, muchas veces es poco apreciada por los docentes, pero muy eficaz cuando se quiere tener la atención y concentración del estudiante. Esta estrategia si es conducida de una manera acertada permite alcanzar aprendizajes significativos y a su vez mejorar la relación de grupo (Ansó, 2017).

Las actividades lúdicas ayudan a desarrollar de una mejor manera las inteligencias múltiples, debido a que se las aplican directamente en el área que se desea potencializar, más aún cuando se aplica esta estrategia pedagógica con actividades que divierten a los niños (A. Martínez & Salinas, 2020).

En base a las actividades lúdicas se toma en cuentas las siguientes características entre ellas: Generan interés en el tema, desarrollan para los estudiantes habilidades de trabajo conjunto, cooperan entre sí en el desempeño de las tareas, requieren la aplicación de los conocimientos adquiridos al tema o temas relacionados con el mismo, se utilizan para consolidar y poner a prueba los conocimientos aprendidos en clases de demostración y desarrollo de habilidades, representan una actividad pedagógica dinámica, con una restricción en temporización y conjugación de variaciones y favorecen la adaptación del alumno a los procesos sociales. (Candela & Benavides, 2020).

El uso de actividades lúdicas en el salón de clase es de gran ayuda para que los docentes la utilicen en el aula, sobre todo porque ellos son los encargados de desarrollar en los estudiantes todas las habilidades fundamentales que les permitirán despertar la capacidad lógica en los niños (Perez & Tito, 2020).

La utilización del juego en clases es ideal para empezar con la experiencia previa donde lo importante en el proceso de aprendizaje es contribuir al desarrollo de habilidades, consolidación de conocimientos, además mejorar el valor; necesario no sólo en la vida escolar, sino también en su vida diaria en la que los estudiantes deben ser capaces de funcionar en una sociedad en constante cambio y esto debe ser enfatizado, mostrando las habilidades para resolver problemas de manera más adecuada y precisa (Putton & Cruz, 2021) .

De acuerdo a los estudios realizados por Pérez Infantes & Tito Chaname, (2020) ,considera las actividades educativas y recreativas en tres etapas, Primeros pasos donde se incluye pasos o acciones que le permiten iniciar un juego o actividad de juego, incluidos los contratos o las reglas o el tipo de juego, el desarrollo durante el funcionamiento de los estudiantes, según las reglas del juego y el clímax donde la actividad en el juego o el juego finaliza cuando el jugador o un grupo de jugadores logra llegar a la meta dependiendo de las reglas o cuando logra sumar más puntos

Las actividades lúdicas son actividades que permiten una formación integral al niño con un enfoque dinamizado en el proceso de enseñanza aprendizaje rompiendo enfoques conductistas, considerando: La recreación para proporcionar diversión siendo parte del constructo multidimensional de la lúdica, las actividades sociales para motivar la convivencia, el trabajo en equipo y la creatividad, finalmente las actividades pedagógicas para que fomentan el conocimiento para un aprendizaje significativo (Piedra, 2018) .

Las actividades lúdicas recreativas crean un ambiente divertido de aprendizaje, el cual debe ser adecuadamente dirigido considerando que es una estrategia didáctica donde se comparte conocimientos potenciando el desarrollo social, emocional y cognitivo de los niños (Cedeño & Pazmiño, 2019)

En la pedagogía las actividades lúdicas, son una estrategia didáctica que beneficia el desarrollo de los estudiantes incidiendo en áreas primordiales como: psicológica, capacidad física y social (Pamplonara et al., 2019).

En la escuela surge la necesidad de crear ambientes didácticos pedagógicos, donde el objetivo primordial sea la de generar conocimientos en un entorno donde el estudiante se sienta cómodo y pueda ser participe en todo momento del aprendizaje que se esté dando, rompiendo paradigmas tradicionalista insertando actividades lúdicas que mantengan la atención y diversión en todo momento de la actividad de enseñanza aprendizaje (Tamayo & Restrepo, 2017).

En la actualidad se trabaja con la pedagogía lúdica o ludo-pedagogía teniendo como finalidad aprender mientras se disfruta sin que ello afecte los objetivos de aprendizaje que tiene el docente, de esta manera se garantiza un aprendizaje significativo (Piedra, 2018).

Dentro de las actividades para el desarrollo de la inteligencia interpersonal las actividades deportivas contribuyen al trabajo en equipo. Benefician la salud física y habilidades sociales, jugar en equipo ya sea pin pon, fútbol, baloncesto u otro deporte enseña a identificar emociones y mantener el control de las mismas. Obliga a ponerse en el lugar de otra persona para poder predecir posibles estrategias (Sabaj, 2020).

El papel de los docentes en el proceso educativo debe ser plenamente confirmado en la responsabilidad de mediar, así que debes ser un artista en el sentido de que debe contribuir a crear un entorno propicio que sea culturalmente contextual y significativo, fortalecer la capacidad y el desarrollo integral de los estudiantes. Así que a su discreción los docentes deben tener una actitud específica frente al nuevo currículo y para ello necesitas entrenarlo, actualizarlo, mejorarlo y sobre todo hacer la tarea transformando e innovando, ignorando el tradicionalismo y abrazando lo nuevo sugerir (Gómez et al., 2019).

Al hablar de inteligencia nacen y se desarrollan diversos conceptos según la perspectiva y enfoque que se estudie es así como hoy en día se habla de inteligencia interpersonal, intrapersonal, lingüística entre otros tipos de inteligencia igual de relevantes. Depende de las características y habilidades que se

consideren se destacará el individuo más en un tipo de inteligencia o varios pues todos los seres humanos poseemos todos los tipos de inteligencia por lo que se habla de múltiples y se sugiere contribuir al desarrollo de ellas considerando la de menor grado desarrollada para potencializarla en este proceso se puede utilizar la gamificación manejando dinámicas y técnicas (Ibarrola & Etxeberria, 2018).

Antes de considerar en detalle el tema de la inteligencia interpersonal, es necesario definir claramente los puntos teóricos a partir de los cuales como es la inteligencia. En este sentido, lo primero que se puede decir al respecto es la palabra de la razón viene del logos y nous en griego que significa: coleccionar, coleccionar, coleccionar, seleccionar, seleccionar, contar, contar, contar, reenviar, hablar y hablar. Y es adecuado para el desarrollo discurso de debate. El término nous se asocia con la capacidad de pensar, contemplación, meditación, percepción y memoria (Riveros, 2019).

De acuerdo a Gardner (1993, como se citó en Trujillo, 2020) considera que dos de ellas son importante: la inteligencia intrapersonal y la inteligencia individual, estrechamente relacionados entre sí porque la inteligencia interpersonal te permite construir relaciones productivas con los demás y la inteligencia interior que nos permite ser productivos en mismos. Sin él su crecimiento, ninguna otra sabiduría desarrollada puede probar su valor, porque el contexto de aplicación a menudo se ocupa de las relaciones interpersonales que requieren aplicación de la inteligencia personal. Cuando a medida que aumenta el autoconocimiento, también lo hace la armonía con los demás lo rodea porque su inteligencia interior le permite propios sentimientos, intenciones y preferencias de los extraños, y contribuye saludable.

Según Fredrickson (2013, como se citó en Flores, 2020), no es posible establecer una relación afectiva con otra persona si no se ha desarrollado primero, una conexión emocional contigo mismo. Aunque la inteligencia interior puede desarrollarse independientemente de otras mentes es una condición para el desarrollo de la inteligencia interpersonal priorizan la inteligencia más introspectiva que todos los otros tipos de inteligencia. Por otro lado, se toma en cuenta que la relación interpersonal es de suma importancia en este proceso la relación entre individuos sanos y efectivos, el interactuar con el resto de la

empatía y la perseverancia en cooperación con su desarrollo sociedad es necesario

La inteligencia interpersonal es la capacidad de identificar lo importante para otras personas sin perder la motivación e interés propio. Las personas con esta inteligencia elevada pueden percibir estados de ánimo de otros con facilidad y les agrada dialogar. Trabajar en equipos es grato para ellos, suelen incluirse en actividades de voluntariado son buenos mediadores y les caracteriza un lenguaje verbal acompañado de gestos (Delgado et al., 2018).

La inteligencia interpersonal permite entender a otras personas, percibir y diferenciar estados anímicos ajenos. Además de distinguir intenciones, motivaciones y emociones. Las personas con un nivel alto en esta inteligencia pueden ser excelentes vendedores, ocupar puestos políticos, dedicarse a la docencia o ser profesionales terapéuticos. Pues se caracterizan por tener buenas relaciones sociales (Mena et al., 2020).

La inteligencia interpersonal, está dada en función de la capacidad para determinar estados de ánimo, y comprender gestos o expresiones de otras personas, de esta manera se puede empatizar con los demás y mantener buenas relaciones interpersonales. (D. Martínez et al., 2020).

Las personas como líderes ya sean en el ámbito político o religioso tienen la inteligencia interpersonal desarrollada en un nivel alto pues parte de las características que encierra este tipo es el solucionar conflictos, identificar expresiones, gestos e incluso motivaciones de otras personas, son buenos conversadores, trabajan de manera cooperativa (Bartolomei & Aguaded, 2018).

Invita a identificar las emociones propias y de otros, inclusive a compartirlas y reflexionar sobre su incidencia, debido a que los individuos experimentan diversas emociones al interactuar. Emergiendo sentimientos de responsabilidad y cuidados frente al COVID-19 (Johnson et al., 2020).

Se recomienda que la persona procure estar tranquila y fortalezca relaciones interpersonales para conseguir niveles apropiados de bienestar y felicidad, sobre todo en épocas difíciles como las generadas por la pandemia (Buitrago & Molina, 2021).

La inteligencia interpersonal parte de entender a las demás personas teniendo en consideración diferentes aspectos como saber qué es lo que lo motiva, como prefiere trabajar, en qué ambiente se siente mejor, este tipo de situaciones marcan diferencia para una persona, conduciéndolo al éxito, pudiendo decir que se tiene una alta inteligencia interpersonal. La inteligencia interpersonal constituye una habilidad de correlación ya que permite poder interactuar de manera eficaz con otras personas ya que comprendemos nuestra propia realidad y la de las demás personas permitiendo el equilibrio de nuestra vida considerando relevante nuestros sentimientos (Goleman, 2017).

Goleman (2017), establece la importancia de las habilidades verbales y no verbales en el proceso de la comunicación, siendo de vital importancia para establecer relaciones interpersonales de una manera eficiente, la falta de esta habilidad puede causar que no exista una relación adecuada con las demás personas.

Un factor importante en las relaciones interpersonales es el reconocimiento de las emociones de uno mismo y de los demás, considerando la empatía necesaria para resolver diferentes circunstancias, siendo ambos casos de vital importancia para establecer una adecuada relación interpersonal (Goleman, 2017b).

Plantea que los educadores sobre todo de educación inicial empleen didácticas innovadoras dentro del aula que inciten e impulsen tanto la inteligencia intrapersonal como la interpersonal a través de la creatividad e imaginación (Rangel et al., 2020).

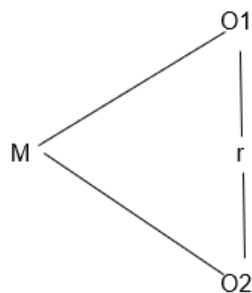
Al hablar de inteligencia interpersonal son varias las actividades lúdicas que se pueden emplear para fomentarla, este tipo de inteligencia se puede trabajar con los estudiantes mediante proyectos de auto descubrimiento, juegos que prioricen la sociabilización, juegos sobre emociones que ayuden a identificar las propias y ajenas, realizar listas de preferencias entre otras. Bajo un margen de respeto y empatía lo cual es importante en dicha inteligencia ya que es un atributo esencial en el ser humano que permite vivir en armonía (Fullea, 2018).

III. Metodología

3.1. Tipo y diseño de investigación

Según la intención del investigador para el presente trabajo se realizó una investigación básica donde se considera relevante la sustentación teórica , si consideramos el lugar y los recursos de donde se obtienen la información será una investigación de campo que se basa en un marco teórico existente ampliando el conocimiento científico (Torres & Monroy, 2020) .

La presente investigación es de diseño correlacional, permitiendo establecer las relaciones existentes entre las variables en una determinada realidad (Ruiz, 2019). Se considero también de tipo de la investigación no experimental transversal, no llegándose a manipular las variables y realizándose en un momento específico.



M : Muestra

O1: Variable 1 Actividades lúdicas

r : Relación de variable en estudio

O2 : Variable 2 Inteligencia interpersonal

3.2. Variables

Variable 1: Actividades lúdicas

Definición Conceptual: Son actividades que permiten una formación integral al niño con un enfoque dinamizado en el proceso de enseñanza aprendizaje rompiendo enfoques conductistas (Piedra, 2018)

Definición Operacional: Se construyó un instrumento en la cual se considerará tres dimensiones: Actividades recreativas, actividades sociales y actividades pedagógicas

Actividades Recreativas: Conjunto de actividades que proporcionan diversión y son parte del constructo multidimensional de la lúdica (Piedra,2018)

Actividades Sociales: Son actividades que ayudan a la convivencia motivando el trabajo en equipo y la creatividad (Piedra,2018)

Actividades Pedagógicas: Actividades que fomentan el conocimiento para un aprendizaje significativo (Piedra,2018).

Indicadores:

Dimensión Actividades Recreativas: Participación en juegos y ejercicios Físicos

Dimensión Actividades Sociales: Socialización con los compañeros y motivación a la creatividad

Dimensión Actividades Pedagógicas: Aprendizajes con juegos y actividades Lógicas

Escala de medición: Ordinal tipo Likert

Variable 2: inteligencia interpersonal

Definición Conceptual: Es la capacidad de comprender el entorno con que uno se relaciona buscando que nuestra vida se encuentre en armonía con nuestros sentimientos (Goleman. 2017).

Definición Operacional: Se construyó un instrumento en la cual se evaluará las dimensiones habilidades sociales, reconocimiento de emociones y empatía..

Habilidad social: Son las habilidades verbales y no verbales para comunicarse con los demás (Goleman. 2017).

Reconocimiento de emociones: Capacidad para reconocerse a sí mismo y a los demás para relacionarse con otras personas en diversos contextos (Goleman. 2017).

Empatía: Capacidad de reconocer las emociones de otra persona para ponerse en su lugar (Goleman. 2017).

Indicadores:

Dimensión Habilidad social: Trabajo en equipo y solución de conflictos

Dimensión Reconocimiento de emociones: Autorregulación emocional e identificación de emociones

Dimensión Empatía: Identificación con los compañeros y relación con los compañeros

Escala de medición: Ordinal tipo Likert

3.3. Población y muestra

La población que se considero es de 60 niños comprendidos desde los siete a nueve años de edad de una Unidad Educativa de Playas, 2022, considerando una muestra censal debido a que se procedio a la aplicación de los instrumentos a los 60 niños.

Criterios de inclusión.

- Estudiantes de 7 a 9 años.

Criterios de exclusión.

- Estudiantes que sus padres no consintieron su participación.

3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos, validez y confiabilidad.

La técnica que se considero es la encuesta, la misma que permite recoger una serie de datos basados procedimientos estandarizados de investigación, los datos son recogidos de una muestra de casos representativos teniendo como instrumento el cuestionario (López et al., 2019).

La validez en investigación se considera un proceso en el cual se garantiza que los resultados estén libres de errores. Considerando como mínimo los siguientes puntos: el diseño de investigación, los criterios de selección y la medición, cabe señalar que este proceso es realizado por expertos (Villasís et al., 2018).

La validación de los instrumentos para esta investigación estuvo a cargo de tres profesionales expertos en el área de investigación quienes se encargarán del proceso garantizando la calidad de su contenido.

Según López (2019), confiabilidad es el grado de consistencia que tiene un instrumento para ser utilizado estableciendo el grado de correlación de las variables en distintos momentos; Para el cálculo del índice de confiabilidad se considera la aplicación de alfa de Cronbach.

3.5. Procedimientos

Para la realización del proyecto de investigación se solicitará el permiso a la directora de la escuela, así como también la firma del consentimiento informado por parte de los padres de familia para la toma del instrumento respectivo, una vez recolectado los documentos se procederá a realizar la toma de los instrumentos para su posterior tabulación en Excel y el respectivo análisis.

3.6. Métodos de análisis de datos

Para el análisis de los datos se realizaron los planillones en Excel con los respectivos cálculos por variables y dimensiones, luego fueron trasladados al programa el SPSS 28, utilizando la estadística donde se presentarán las tablas y gráficos necesarios.

3.7. Aspectos éticos

La investigación se llevó con el consentimiento de los directivos de la unidad educativa, así como también el consentimiento informado de los padres para la toma de los instrumentos.

Para la elaboración de la redacción se respetó los referentes teóricos citando y referenciando con normas APA 7ma edición.

IV RESULTADOS

Para el análisis e interpretación de los resultados se aplicó el desarrollo del instrumento de investigación (Cuestionario), tomando en consideración los objetivos e hipótesis

Actividades lúdicas e inteligencia interpersonal en niños de 7 a 9 años de una Unidad Educativa de Playas, 2022.”

Objetivo general:

Determinar la relación de las actividades lúdicas y la inteligencia interpersonal en niños de 7 a 9 años de una unidad educativa de Playas, 2022.

Tabla 1

Relación de las actividades lúdicas y la inteligencia interpersonal

		INTELIGENCIA_INTERPERSONAL			
			Medio	Alto	Total
ACTIVIDADES _LÚDICAS	Bajo	Recuento	2	0	2
		% del total	3,3%	0,0%	3,3%
	Medio	Recuento	14	6	20
		% del total	23,3%	10,0%	33,3%
	Alto	Recuento	11	27	38
		% del total	18,3%	45,0%	63,3%
Total	Recuento	27	33	60	
	% del total	45,0%	55,0%	100,0%	

Fuente: Cuestionario de los estudiantes

En relación a la tabla #1, muestra la relación entre las actividades lúdicas y la inteligencia interpersonal, estableciendo de esta manera los siguientes resultados:

El 63,3% que representa el nivel alto de actividades lúdicas, de ellos 18,33% tuvo un nivel de inteligencia interpersonal medio y el 45% alto, mientras tanto que el 33,3 % indica el nivel medio de actividades lúdicas de los cuales el 23,33% tuvo un nivel de inteligencia interpersonal medio y un 10% alto, finalizando con el 3,3% que representa el nivel bajo de actividades lúdicas con un nivel medio de inteligencia interpersonal determinando que la mayor cantidad de niños están en un nivel alto de actividades lúdicas con un nivel alto de inteligencia interpersonal.

Objetivo específico 1

Establecer la relación entre las actividades lúdicas recreativas y la inteligencia interpersonal en niños de 7 a 9 años de una unidad educativa de Playas, 2022.

Tabla 2

Relación entre las actividades lúdicas recreativas y la inteligencia interpersonal

			INTELIGENCIA_INTERPERSONAL		
			Medio	Alto	Total
ACTIV.	Medio	Recuento	22	12	34
LUDICAS		% del total	36,7%	20,0%	56,7%
RECREATIVAS	Alto	Recuento	5	21	26
		% del total	8,3%	35,0%	43,3%
Total		Recuento	27	33	60
		% del total	45,0%	55,0%	100,0%

Fuente: Cuestionario de estudiantes

En relación a la tabla 2 se indica la relación entre las actividades lúdicas recreativas y la inteligencia interpersonal, estableciendo de esta manera los siguientes resultados el 36,7% de actividades lúdicas recreativas están en un nivel medio con una inteligencia interpersonal media, el 20% de actividades lúdicas recreativas están en un nivel medio con una inteligencia interpersonal alta, el 8,3 % tienen un nivel de actividades lúdicas recreativas alta con una

inteligencia interpersonal media, el 35% de actividades lúdicas recreativas están en un nivel alto con una inteligencia interpersonal alta, como se puede observar la mayor cantidad de niños están en un nivel medio de actividades lúdicas con un nivel medio de inteligencia interpersonal.

Objetivo específico 2

Establecer la relación entre las actividades lúdicas sociales y la inteligencia interpersonal en niños de 7 a 9 años de una unidad educativa de Playas, 2022.

Tabla 3

Relación entre las actividades lúdicas sociales y la inteligencia interpersonal

		INTELIGENCIA_INTERPERSONAL			
		Medio	Alto	Total	
ACT_LÚDICAS SOCIALES	Bajo	Recuento	6	2	8
		% del total	10,0%	3,3%	13,3%
	Medio	Recuento	15	10	25
		% del total	25,0%	16,7%	41,7%
	Alto	Recuento	6	21	27
		% del total	10,0%	35,0%	45,0%
Total	Recuento	27	33	60	
	% del total	45,0%	55,0%	100,0%	

Fuente: Cuestionario de estudiantes

En relación a la tabla #3 acerca de la relación entre las actividades lúdicas sociales y su relación con la inteligencia interpersonal, se observan los siguientes resultados: El 10,0% tienen un nivel alto de actividades lúdicas sociales con un nivel medio de inteligencia interpersonal, el 35,0% tienen un nivel alto de actividades lúdicas sociales con un nivel alto de inteligencia interpersonal, el

25,0% tienen un nivel medio de actividades lúdicas sociales con un nivel medio de inteligencia interpersonal, el 16,7% tienen un nivel medio de actividades lúdicas sociales con un nivel alto de inteligencia interpersonal, finalmente un 10,0% tienen un nivel bajo de actividades lúdicas sociales con un nivel medio de inteligencia interpersonal y el 3,3% tienen un nivel bajo de actividades lúdicas sociales con un nivel alto de inteligencia interpersonal, determinando que la mayor cantidad de niños están en un nivel alto de actividades lúdicas con un nivel alto de inteligencia interpersonal.

Objetivo específico 3

Establecer la relación entre las actividades lúdicas pedagógicas y la inteligencia interpersonal en niños de 7 a 9 años de una unidad educativa de Playas, 2022.

Tabla 4

Relación entre las actividades lúdicas sociales y la inteligencia interpersonal

			INTELIGENCIA_INTERPERSONAL		
			Medio	Alto	Total
ACTIV_LÚDICAS _PEDAGOGICAS	Bajo	Recuento	10	1	11
		% del total	16,7%	1,7%	18,3%
	Medio	Recuento	11	29	40
		% del total	18,3%	48,3%	66,7%
	Alto	Recuento	6	3	9
		% del total	10,0%	5,0%	15,0%
Total		Recuento	27	33	60
		% del total	45,0%	55,0%	100,0%

Fuente: Cuestionario de estudiantes

En relación a la tabla #4 se observa la relación entre las actividades lúdicas pedagógicas y la inteligencia interpersonal, estableciendo de esta manera los siguientes resultados: El 10,0% tienen un nivel alto de actividades lúdicas pedagógicas con un nivel medio de inteligencia interpersonal, el 5,0% tienen un nivel alto de actividades lúdicas pedagógicas con un nivel alto de inteligencia interpersonal, el 18,3% tienen un nivel medio de actividades lúdicas pedagógicas

con un nivel medio de inteligencia interpersonal, el 48,3% tienen un nivel medio de actividades lúdicas pedagógicas con un nivel alto de inteligencia interpersonal, finalmente un 16,7% tienen un nivel bajo de actividades lúdicas pedagógicas con un nivel medio de inteligencia interpersonal y el 1,7% tienen un nivel bajo de actividades lúdicas pedagógicas con un nivel alto de inteligencia interpersonal. La mayor cantidad de estudiantes tienen un nivel medio de actividades lúdicas pedagógicas con un nivel alto de inteligencia interpersonal.

Objetivo específico 4

Identificar el nivel de las actividades lúdicas en niños de 7 a 9 años de una unidad educativa de Playas, 2022.

Tabla 5

Nivel de las actividades lúdicas

ACTIVIDADES_LÚDICAS				
			Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Bajo	2	3,3	3,3
	Medio	20	33,3	36,7
	Alto	38	63,3	100,0
	Total	60	100,0	100,0

Fuente: Cuestionario de estudiantes.

En la Tabla No. 5 se muestran los resultados acerca de las actividades lúdicas observando que en el nivel alto están la mayor cantidad de niños con un 63,3%, en el nivel medio un 33,3%, en el nivel bajo en las actividades lúdicas es donde están la menor cantidad con el 3,3% después de comparar estos resultados se precisó el nivel alto fue el que predominó en las actividades lúdicas de los niños

de 7 a 9 años.

Objetivo específico 5

Estimar el nivel de inteligencia interpersonal en niños de 7 a 9 años de una unidad educativa de Playas, 2022.

Tabla 6

Nivel de inteligencia interpersonal

INTELIGENCIA_INTERPERSONAL				
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje
			válido	acumulado
Válido	Medio	27	45,0	45,0
	Alto	33	55,0	100,0
	Total	60	100,0	100,0

Fuente: Cuestionario de estudiantes.

En la Tabla No. 6 el nivel alto en la inteligencia interpersonal es el 55,0% , en el nivel medio en la inteligencia interpersonal es el 45,0%, no existiendo niños en el nivel bajo de inteligencia interpersonal. Por lo tanto, después de comparar estos resultados se precisó que predominó el nivel alto de inteligencia interpersonal de los niños de 7 a 9 años.

Comprobación de hipótesis

Hipótesis general

Las actividades lúdicas y la inteligencia interpersonal en niños de 7 a 9 años de una unidad educativa de Playas, 2022 se relacionan significativamente

Tabla 7

Correlación entre Las actividades lúdicas y la inteligencia interpersonal

			ACT_LÚDICAS	INTEL_INTERPERSONAL
RHO DE SPEARMAN	ACT_LÚDICAS	Coefficiente de correlación	1,000	,653**
		Sig. (bilateral)	.	<,001
		N	60	60
	INTEL_INTERPERSONAL	Coefficiente de correlación	,653**	1,000
		Sig. (bilateral)	<,001	.
		N	60	60

** . La correlación es significativa en el nivel 0,01 (bilateral).

Fuente: Cuestionario a estudiantes

En la Tabla No. 7, el valor del coeficiente Rho de Spearman es de ,653 y una Sig. <,001, por lo tanto, con estos valores se indica que la correlación obtenida entre las variables estadísticamente es significativa al nivel 0.01, demostrándose que existe correlación significativa moderada entre las actividades lúdicas e inteligencia interpersonal admitiéndose la hipótesis de investigación.

Hipótesis Objetivo específico 1

Existe relación significativa entre las actividades lúdicas recreativas y la inteligencia interpersonal en niños de 7 a 9 años de una unidad educativa de Playas, 2022.

Tabla 8

Correlación entre las actividades lúdicas recreativas y la inteligencia interpersonal

			ACT_LÚD_RE CREATIVAS	INTEL_INTER PERSONAL
RHO DE SPEARMAN	ACT_LÚD_RE CREATIVAS	Coeficiente de correlación	1,000	,381**
		Sig. (bilateral)	.	,003
		N	60	60
	INTEL_INTER PERSONAL	Coeficiente de correlación	,381**	1,000
		Sig. (bilateral)	,003	.
		N	60	60

** . La correlación es significativa en el nivel 0,01 (bilateral).

Fuente: Cuestionario a estudiantes.

En la Tabla #8, el valor del coeficiente Rho de Spearman es de ,381 y Sig. = ,003 con estos valores se indica que la correlación obtenida entre las variables de las

actividades lúdicas recreativas y la inteligencia interpersonal es positiva baja de y estadísticamente significativa al nivel 0.01; demostrándose que existe correlación significativa entre estos valores dados por el estudio, concluyendo que se admite la hipótesis de estudio.

Hipótesis Objetivo específico 2

Existe relación significativa entre las actividades lúdicas sociales y la inteligencia interpersonal en niños 7 a 9 años de una unidad educativa de Playas, 2022.

Tabla 9

Correlación entre las actividades lúdicas sociales y la inteligencia interpersonal

			ACT_LUD_ SOCIALES	INTEL_ INTERPERSONAL
RHO	DEACT_LÚD_	Coeficiente de	1,000	,568**
SPEARMAN	SOCIALES	correlación		
		Sig. (bilateral)	.	<,001
		N	60	60
	INTEL_INT	Coeficiente de	,568**	1,000
	ERPERSON	correlación		
	AL	Sig. (bilateral)	<,001	.
		N	60	60

** . La correlación es significativa en el nivel 0,01 (bilateral).

Fuente: Cuestionario a estudiantes.

En la Tabla #9, el valor del coeficiente Rho de Spearman es de ,568 y Sig. < ,001 con estos valores se indica que la correlación obtenida entre las variables de las actividades lúdicas sociales y la inteligencia interpersonal es positiva moderada y estadísticamente significativa al nivel 0.01; demostrándose que existe correlación significativa entre la dimensión y la variable admitiéndose la hipótesis de estudio.

Hipótesis Objetivo específico 3

Existe relación significativa entre las actividades lúdicas pedagógicas y la inteligencia interpersonal en niños 7 a 9 años de una unidad educativa de Playas, 2022.

Tabla 10

Correlación entre las actividades lúdicas pedagógicas y la inteligencia interpersonal

			ACT_LUC_PE DAGOGICAS	INTEL_INTERP ERSONAL
RHO DE SPEARMAN	ACT_LUD_ PEDAGOGICAS	Coeficiente de correlación	1,000	,269*
		Sig. (bilateral)	.	,038
		N	60	60
	INTEL_INTERPE RSONAL	Coeficiente de correlación	,269*	1,000
		Sig. (bilateral)	,038	.
		N	60	60

*. La correlación es significativa en el nivel 0,05 (bilateral).

Fuente: Cuestionario a estudiantes.

En la Tabla #10, el valor del coeficiente Rho de Spearman es de ,269 y Sig. = ,038 así mismo 0, 05 con estos valores se indica que la correlación obtenida entre las variables de las actividades lúdicas pedagógicas y la inteligencia interpersonal es positiva débil y estadísticamente significativa al nivel 0.01; demostrándose que existe correlación significativa entre la dimensión y la variable admitiéndose la hipótesis de estudio

V Discusión

Al ejecutar el apartado de discusión se establecerá, de forma clara qué datos objetan los resultados encontrados o que estudios previos, de los mostrados en el marco teórico, podrían ser refutados. O si están en la misma línea de los hallados, si complementan o renuevan alguna investigación (Hernandez,2019).

El trabajo de investigación realizado sobre las actividades lúdicas e interpersonal en los niños 7 a 9 años de una Unidad Educativa de Playas, 2022, plantea una discusión de acuerdo las objetivos e hipótesis establecido en el desarrollo del mismo.

En relación al objetivo general: Determinar la relación de las actividades lúdicas y la inteligencia interpersonal en niños de 7 a 9 años de una unidad educativa de Playas, 2022. Se determina la relación entre las actividades lúdicas y la inteligencia interpersonal, estableciendo de esta manera en los resultados: El 63,3% que representa el nivel alto de actividades lúdicas, de ellos el 45% tiene el nivel alto de inteligencia interpersonal. El valor del coeficiente Rho de Spearman es de ,653 y una Sig. = ,001 < 0.05 existiendo correlación significativa moderada.

Es por ello que se presenta la afirmación de las actividades lúdicas, estas nos permiten una formación integral al niño con un enfoque dinamizado en el proceso

de enseñanza aprendizaje rompiendo enfoques conductistas, considerando: La recreación para proporcionar diversión siendo parte del constructo multidimensional de la lúdica, las actividades sociales para motivar la convivencia, el trabajo en equipo y la creatividad, finalmente las actividades pedagógicas para que fomentan el conocimiento para un aprendizaje significativo (Piedra, 2018) .

Goleman (2017), enfatiza la importancia de las habilidades de expresión, sean verbales y no verbales durante el proceso de la comunicación, considerando la importancia de establecer relaciones interpersonales de una manera adecuada, la falta de esta habilidad ocasiona que no exista relaciones interpersonales de forma eficiente con las demás personas.

Al hablar de inteligencia interpersonal, son múltiples las actividades lúdicas que se pueden realizar para potencializar, este tipo de inteligencia se puede trabajar con los estudiantes mediante proyectos de auto control, juegos de sociabilización, juegos para identificar emociones, realizar listas de preferencias entre otras. La regla base para este tipo de ejercicio es el respeto y la empatía siendo un atributo primordial de las personas para vivir en un ambiente armónico (Fullea, 2018).

Jiménez et al., (2022), publicaron un artículo en la revista científica y arbitrada de ciencias sociales y trabajo social: Tejedora, la investigación fue descriptiva indagando sobre las actividades lúdicas y relaciones interpersonales, entre los resultados se determinó que el 51% de los participantes presentan conductas agresivas y que los juegos tienen impacto positivo, ayudando a la socialización.

Mencionando a Paz & Mosquera (2019), con su tema la actividad lúdica en el desarrollo cognitivo de los niños de primer año de educación general básica paralelo “c” de la unidad educativa “San Felipe Neri”, tiene como propósito principal de medir el impacto de los juegos para el desarrollo cognitivo de niños y niñas de 5 a 6 años año de la Facultad de Educación San Felipe “Neri”, de acuerdo a los datos se han obtenido en la aplicación de los instrumentos de investigación se encontró que la necesidad de hacer juegos para la estimulación de la imaginación y la creatividad, fomentar el aprendizaje de habilidades y competencias sociales para plantear soluciones a los problemas diarios.

En cuanto al objetivo específico 1, establecer la relación entre las actividades lúdicas recreativas y la inteligencia interpersonal en niños de 7 a 9 años de una unidad educativa de Playas, 2022. Los resultados indican lo siguiente: la mayor cantidad de estudiantes con el 36,7% están en nivel medio de actividades lúdicas recreativas con una inteligencia interpersonal en nivel medio. El valor del coeficiente de Rho de Spearman es de 381 y Sig. = ,003 con estos valores se indica que la correlación obtenida entre las variables de las actividades lúdicas recreativas y la inteligencia interpersonal es positiva baja.

Piedra (2018), considera a las actividades lúdicas recreativas como actividades con enfoque dinamizado cuyo propósito es contribuir al proceso de enseñanza aprendizaje proporcionando entretenimiento rompiendo enfoques conductistas, llegando a un aprendizaje significativo (Piedra, 2018).

Pérez & Tito (2020), considera las actividades recreativas en educación en tres momentos, la primera donde se establecen las condiciones del juego con su importancia, la segunda etapa donde se explica el desarrollo del juego y una etapa del cierre del juego donde se llegará al fin del mismo.

Los resultados de la investigación concuerdan con Posligua et al. (2017), en la comunidad "Rajayoga" del municipio Santiago de Cuba con una muestra de 15 familias que representan el 75% de la población, se obtuvo que el 98% de los niños participaron activamente lográndose el objetivo planteado de la investigación.

En cuanto al objetivo específico 2, el cual indica Establecer la relación entre las actividades lúdicas sociales y la inteligencia interpersonal en niños de 7 a 9 años de una unidad educativa de Playas, 2022. Los resultados indican lo siguiente: en el nivel alto de actividades lúdicas sociales con inteligencia interpersonal en nivel alto se presenta un valor de 35%, sin embargo, existe un 10% que está en un nivel bajo de actividades lúdicas sociales con inteligencia interpersonal en nivel medio. El valor del coeficiente de Rho de Spearman es de ,568 y Sig. = ,001 estableciéndose una correlación positiva moderada.

Las actividades lúdicas son todas aquellas estrategias de carácter pedagógicas, sociales y culturales que permiten el aprendizaje mediante juegos de una manera agradable y entretenida, muchas veces es poco apreciada por los docentes, pero muy eficaz cuando se quiere tener la atención y concentración del estudiante. Esta estrategia si es conducida de una manera acertada permite alcanzar aprendizajes significativos y a su vez mejorar la relación de grupo (Ansó, 2017).

Un factor importante en las relaciones interpersonales es reconocer las emociones de uno mismo y de los demás, siendo la empatía un factor preponderante a la hora de resolver diferentes situaciones en diferentes escenarios, consiguiendo de esta manera una adecuada relación interpersonal (Goleman, 2017b).

Por otro lado, en el estudio realizado por Córdova (2017), para determinar el impacto aplicación de clases de dominio del juego en el desarrollo de habilidades Infancia social en niños y niñas de 3 años de la institución educativa Ángel de María Ate Vitarte, 2017, utilizándose un diseño de aula de tipo experimental semi-experimental dado que es una escuela primaria con un pequeño número de estudiantes, la población no tiene que recibir una muestra especial, por lo que decidió trabajar con toda la población, es decir 60 niños de 3 años, 30 grupo control y 30 grupos experimentales del centro de educación primaria, la recolección de datos de la variable habilidades sociales, se utilizó una guía de observación educativa inicialmente y con anterioridad a la presentación de su validez o fiabilidad destacando en su conclusión la importancia del juego en el desarrollo de habilidades. Según el estudio que se aplicó sobre el objetivo se puede apreciar que es vital importancia que se aplique actividades lúdicas sociales para el logro de la inteligencia interpersonal de los niños y niñas, se puede apreciar también que estos resultados están siendo comparados con la ejecución de estas actividades.

En relación al tercer objetivo específico el cual indica. Establecer la relación entre las actividades lúdicas pedagógicas y la inteligencia interpersonal en niños de 7 a 9 años de una unidad educativa de Playas, 2022. Los resultados del tercer objetivo, indican que la mayor cantidad de estudiantes con el 48,3% tienen un

nivel medio de actividades lúdicas pedagógicas con un nivel alto de inteligencia interpersonal. El valor del coeficiente de Rho de Spearman 269 y Sig. = ,038, estos valores se indica que la correlación obtenida entre las variables de las actividades lúdicas pedagógicas y la inteligencia interpersonal es positiva débil.

Las actividades lúdicas son actividades que permiten una formación integral al niño con un enfoque dinamizado en el proceso de enseñanza aprendizaje rompiendo enfoques conductistas, considerando: La recreación para proporcionar diversión siendo parte del constructo multidimensional de la lúdica, las actividades sociales para motivar la convivencia, el trabajo en equipo y la creatividad, finalmente las actividades pedagógicas para que fomentan el conocimiento para un aprendizaje significativo (Piedra, 2018) .

Según el estudio que se realizó en la universidad central del Ecuador reposa la investigación importante sobre estrategias lúdicas y las inteligencias múltiples buscando la relación entre ambas al analizar la aplicación dando como producto una guía pedagógica concluyendo en determinar que si existe relación, que indica es una correlación positiva considerable, si el trabajo del profesor es didáctico y vivencial, los niños aprenderán de forma significativa (Fernández & Tipán, 2020). En por ello que se debe de aplicar dichas estrategias aplicadas al correcto uso de una pedagógica acorde a la edad del estudiante con la finalidad de potencializar el aprendizaje y logra el ellos despertar a través de estas actividades lúdicas la inteligencia interpersonal.

En el objetivo específico 4: Identificar el nivel de las actividades lúdicas en niños de 7 a 9 años de una unidad educativa de Playas, 2022, se evidencio que en las actividades lúdicas predomina el nivel alto con un 63,3%, en el nivel medio un 33,3%, en el nivel bajo en las actividades lúdicas es donde están la menor cantidad con el 3,3%.

Las actividades lúdicas de manera individual o grupal son inherentes de la vida, sin importar la cultura a la que se pertenezca, nivel económico, edad o clase social. Debido a que se puede aprender mediante ellas. Además de fomentar las relaciones sociales y practicar los valores (Piedra, 2018).

La utilización del juego durante las clases contribuyen de manera positiva y directa en el proceso de aprendizaje contribuyendo al desarrollo de habilidades siendo ideal para generar conocimientos previos, las actividades lúdicas permiten consolidar los conocimientos, no sólo durante la etapa escolar, sino también en el diario vivir de los estudiantes, en una sociedad en constante cambio y esto debe ser enfatizado en la resolución de problemas (Putton & Cruz, 2021).

Mayorga et al.(2022), en su estudio sobre actividades lúdicas con una muestra de 59 estudiantes con un enfoque cuantitativo, no experimental, descriptivo, concluyo que las actividades lúdicas evitan estados de ánimo negativos.

Los resultados de la investigación difieren de los obtenidos por Posligua et al. (2017) con una muestra de 157 estudiantes, quienes determinaron que en un nivel de siempre se encuentran el 10,83%, casi siempre con 19,75%, a veces con un 19,75%, casi nunca 28,03% y nunca con un 21,66%

En el objetivo específico 5: Estimar el nivel de inteligencia interpersonal en niños de 7 a 9 años de una unidad educativa de Playas, 2022, hubo predominio del nivel alto de inteligencia interpersonal con un 55,0%, en el nivel medio de inteligencia interpersonal esta un 45,0%, no existiendo niños en el nivel bajo de inteligencia interpersonal. La inteligencia interpersonal toma como punto de partida la comprensión hacia las demás personas conociendo las emociones y el entorno donde se siente cómoda la persona, La inteligencia interpersonal es la llave al éxito permitiendo la interacción con los demás logrando el equilibrio de nuestra vida (Goleman, 2017).

Gonzales et al. (2014), publicaron un estudio no experimental, descriptivo, exploratorio sobre la inteligencia interpersonal, con el objetivo de describir dicha inteligencia con una muestra de 40 personas. Como resultado obtuvieron que los partícipes se auto percibían con un nivel alto de inteligencia interpersonal.

La inteligencia interpersonal toma como punto de partida el entendimiento a las demás personas considerando varios aspectos: conocer cuando y como se motiva, en qué ambiente prefiere trabajar, donde se siente mejor, estos y otros

factores son determinantes para decir que se tiene una alta inteligencia interpersonal. (Goleman, 2017).

VI. Conclusiones

1. Se determinó la relación de las actividades lúdicas y la inteligencia interpersonal con correlación de Rho de Spearman de .653, y Sig. < .001 siendo la correlación moderada significativa al nivel 0.01.
2. Se estableció la relación entre las actividades lúdicas recreativas y la inteligencia interpersonal con correlación de Rho de Spearman de .381, y Sig. = .003 siendo la correlación positiva baja significativa al nivel 0.01.
3. Se estableció la relación entre las actividades lúdicas sociales y la inteligencia interpersonal con correlación de Rho de Spearman de .568, y Sig. < .001 siendo la correlación positiva moderada significativa al nivel 0.01.
4. Se estableció la relación entre las actividades lúdicas pedagógicas y la inteligencia interpersonal con correlación de Rho de Spearman de .268, y Sig. = .038 siendo la correlación positiva débil significativa al nivel 0.01.
5. Se Identificó el nivel de las actividades lúdicas predominando el nivel alto están la mayor cantidad de niños con un 63,3%.

6. Se estimó el nivel de inteligencia interpersonal en la unidad educativa el nivel alto en la inteligencia interpersonal fue el 55,0% y el nivel medio en la inteligencia interpersonal es el 45,0%, no existiendo estudiantes en el nivel bajo

VII. Recomendaciones

Para directivos

Promover la interacción social mediante integraciones o programas dentro del plan anual, para beneficiar el aspecto interpersonal.

Trabajar los valores con la comunidad educativa sobre todo con la población estudiantil guiando a los menores con pautas acordes a una interrelación adecuada.

Para docentes

Incrementar el uso de actividades lúdicas dentro de clases con trabajos en grupo, dinámicas y proyectos creativos para potenciar las habilidades sociales de los estudiantes.

Practicar diversos deportes en la asignatura de educación física de esta manera los estudiantes aprenderán a seguir normas, trabajar en grupo, esperar turnos y respetar a otros beneficiando la convivencia con los compañeros.

Incluir en las actividades escolares a todos los estudiantes para fortalecer las relaciones sociales entre compañeros y evitar posibles exclusiones del grupo.

Para estudiantes

Participar en las actividades que se realizan dentro de la institución educativa para que el estudiante se sienta parte de la clase y se relacione con sus pares.

Participar en actividades recreativas con la familia como paseos, visitas a museos, fiestas de cumpleaños u otras del interés y agrado del estudiante para socializar.

Referencias

- Andreu, M., & García, M. (2018). Actividades lúdicas en la enseñanza de LFE: el juego didáctico. *Fundación Dialnet*, 978-90-806886-7-4, 9–22. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7515435>
- Ansó, M. (2017). Pedagogías lúdicas de innovación: buenas prácticas de enseñanza con juegos digitales. *Redined*. <http://hdl.handle.net/11162/174289>
- Barroso, A., & Cervantes, M. (2014). Actividades lúdicas para la participación de los niños y niñas en las actividades recreativas de la semana de receso docente. *EFDeportes.Com*, 190. <https://efdeportes.com/efd190/actividades-ludicas-para-la-participacion.htm>
- Bartolomei, P., & Aguaded, E. (2018). Application and Impact of Multiple Intelligences in Foreign Language Teaching. *Revista Electrónica*

- Interuniversitaria de Formación Del Profesorado*, 21(1575–0965), 95–114.
<https://doi.org/https://doi.org/10.6018/reifop.21.1.281841>
- Buitrago, R., & Molina, G. (2021). Teachers, emotions and school. Reflections in times of a pandemic (covid-19). *Habitus, Semillero de Investigación*, 1.
<https://doi.org/https://doi.org/10.19053/22158391.12551>
- Candela, Y., & Benavides, J. (2020). Actividades lúdicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes de básica superior. *Revista de Ciencias Humanísticas y Sociales*, 5, 78–86. <https://doi.org/DOI:https://doi.org/10.33936/rehuso.v5i3.3194>
- Cedeño, M., & Pazmiño, M. (2019). The importance of recreational games and recreational Workshops to promote gender equity. *Revista de Ciencias Humanísticas y Sociales*, 4(2550–6587), 99–106.
<https://revistas.utm.edu.ec/index.php/Rehuso/article/view/1684>
- Córdova, R. E. (2017). *niños y niñas de 3 años de la institución educativa Ángel de María Ate Vitarte, 2017* [Universidad Cesar Vallejo].
https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/16219/Córdova_SRE.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Delgado, L., Mendoza, M., & Reinoso, B. (2018). Incidencia de la inteligencia emocional en el rendimiento académico de los estudiantes universitarios. *Cognosis*, 3(2588–0578).
<https://doi.org/https://doi.org/10.33936/cognosis.v3i3.1362>
- Fernández, L., & Tipán, I. (2020). *Estrategias lúdicas y su relación con las inteligencias múltiples en niños y niñas de primero de básica del Colegio “24 de Mayo” periodo 2018 - 2020* [Universidad Central del Ecuador].
<http://www.dspace.uce.edu.ec/handle/25000/23041>
- Flores, Z. (2020). *Relación entre inteligencia Intrapersonal y felicidad en Adultos emergentes de lima Metropolitana* [Universidad de Lima].
https://repositorio.ulima.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12724/11707/Rebagliati_Beltroy.pdf?sequence=1&isAllowed=y

- Fullea, P. (2018). *El Poder soy yo: Introducción a la Ludología*. Independently published.
https://books.google.com.ec/books?id=wXtxDwAAQBAJ&hl=es&source=gbs_book_other_versions
- Goleman, D. (2017a). *La Inteligencia Emocional, Por qué es mas importante que el coeficiente intelectual* (LeLibros (ed.)). <https://ciec.edu.co/wp-content/uploads/2017/08/La-Inteligencia-Emocional-Daniel-Goleman-1.pdf>
- Goleman, D. (2017b). *La Inteligencia emocional: Por qué es más importante que el cociente intelectual* (L. Libros (ed.)). <https://ciec.edu.co/wp-content/uploads/2017/08/La-Inteligencia-Emocional-Daniel-Goleman-1.pdf>
- Gómez, L. E., Muriel, L. E., & Londoño, avid A. (2019). El papel del docente para el logro de un aprendizaje significativo apoyado en las TIC. *Encuentros*, 17, 118–131. <https://www.redalyc.org/journal/4766/476661510011/html/>
- González, L., González, O., & Sandoval, A. (2014). La inteligencia interpersonal e intrapersonal, elementos nucleares en el desarrollo emocional y social. *Encuentro Educativo*, 21(13 15-4079), 101–112. <https://www.produccioncientificaluz.org/index.php/encuentro/article/view/19611/19570>
- Ibarrola, B., & Etxeberria, T. (2018). *Inteligencias múltiples: De la teoría a la práctica escolar inclusiva* (S. España (ed.)). https://books.google.com.ec/books?id=NnfHDwAAQBAJ&printsec=frontcover&hl=es&source=gbs_ge_summary_r&cad=0#v=onepage&q&f=false
- Jiménez, J., Ludeña, L., & Medina, C. (2022). Actividades lúdicas (juegos tradicionales) como dinamizador de las relaciones interpersonales. *Revista Científica y Arbitrada de Ciencias Sociales y Trabajo Social: Tejedora.*, 5(2697–3626).
<https://publicacionescd.uleam.edu.ec/index.php/tejedora/article/view/285>
- Johnson, M., Saletti, L., & Tumas, N. (2020). Emotions, concerns and reflections regarding the COVID-19 pandemic in Argentina. *Ciência & Saúde Coletiva*.

<https://doi.org/https://doi.org/10.1590/1413-81232020256.1.10472020>

López, R. (2019). Validación de instrumentos como garantía de la credibilidad en las investigaciones científicas. *Revista Cubana de Medicina Militar*, 48(1561–3046). <http://www.revmedmilitar.sld.cu/index.php/mil/article/view/390/331>

López, R., Avello, R., Palmero, D., Sánchez, S., & Quintana, M. (2019). Validación de instrumentos como garantía de la credibilidad en las investigaciones científicas. *Revista Cubana de Medicina Militar*, 48(1561–3046). <http://www.revmedmilitar.sld.cu/index.php/mil/article/view/390/331>

Macías, Y., Viguera, J., & Rodríguez, M. (2021). Una escuela con inteligencias múltiples: visión hacia una propuesta innovadora. *Revista Cubana de Educación Superior*, 40(0257–4314). http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0257-43142021000100019

Martínez, A., & Salinas, P. (2020). EL JUEGO EDUCATIVO PARA EL FORTALECIMIENTO DE LAS INTELIGENCIAS MÚLTIPLES. *UNIANDÉS EPISTEME*, 7(1390–9150). <http://45.238.216.13/ojs/index.php/EPISTEME/article/view/1743>

Martínez, D., Abreus, A., & Castiñeira Ariel. (2020). El desarrollo de la comprensión auditiva en inglés mediante la audición extensiva. *Qualitas*, 19(19), 077–094.

Mayorga, D., Sanchez, C., Mayorga, W., & Morales, K. (2022). Las actividades lúdicas y el estado emocional en estudiantes de educación básica superior. *Conciencia Digital*, 5. <https://cienciadigital.org/revistacienciadigital2/index.php/ConcienciaDigital/article/view/2030>

Megias, A., & Lozano, L. (2019). *Planificación y diseño de actividades lúdicas (El juego infantil y su metodología)* (Editex (ed.)). https://books.google.com.ec/books?id=VNadDwAAQBAJ&printsec=frontcover&dq=actividades+ludicas&hl=es&sa=X&redir_esc=y#v=onepage&q&f=false

- Melo, M. (2019). Analysis on Teachers' and Students' Perceptions on Game as a Didactic Resource for Learning: Experience in Elementary Education. *Revista Latinoamericana de Estudios Educativos*, *L*, 251–274. <https://www.redalyc.org/journal/270/27060320011/html/>
- Mena, A., Tuapanta, J., & Santillan, J. (2020). Exploratory Analysis of Predominant Intelligences in Engineering Students of the Escuela Superior Politécnica de Chimborazo. *Espacios*, *41*(0798 1015). <https://www.revistaespacios.com/a20v41n16/20411601.html>
- Nadal, B. (2015). Multiple intelligences as a teaching strategy to address diversity and harness the potential of all students. *Revista Nacional e Internacional de Educación Inclusiva*, *8*(1889–4208), 121–136. <http://biblioteca.clacso.edu.ar/Colombia/fce-unisalle/20170117031111/Innovarens.pdf>
- Pamplonara, J., Cuesta, J., & Cano, V. (2019). Teacher teaching strategies in basic areas: a look at school learning. *Eleuthera*, *21*. <https://doi.org/https://doi.org/10.17151/eleu.2019.21.2>
- Parra, M. (2020). Recreational Activities as Educational Transition Strategies. *Revista Científica*, *5*(0000 0004 6045 0361). <https://doi.org/https://doi.org/10.29394/Scientific.issn.2542-2987.2020.5.17.7.143-163>
- Paz, S., & Mosquera, L. (2019). *La actividad lúdica en el desarrollo cognitivo de los niños de primer año de educación general básica paralelo "c" de la unidad educativa "San Felipe Neri" periodo 2018-2019*. [Universidad Nacional de Chimborazo]. <http://dspace.unach.edu.ec/handle/51000/5627>
- Perez, C., & Tito, N. (2020). *Programa de actividades lúdicas para mejorar el nivel de aprendizaje de la noción de medida en niños de cuatro años*. <http://hdl.handle.net/20.500.12423/2706>
- Perez Infantes, C., & Tito Chaname, N. (2020). *Prorama de actividades Lúdicas para mejorar el nivel de aprendizaje de la noción de medida en niños de*

cuatro años. Universidad Católica Santo Toribio de Mogrovejo.

- Piedra, S. (2018). Factores que aportan las actividades lúdicas en los Contextos educativos. *Cognosis*, 3(2588–0578).
<https://doi.org/https://doi.org/10.33936/cognosis.v3i2.1211>
- Posligua, J., Chenche, W., & Vallejo, B. (2017). Incidence of recreational activities in the development of the creative thinking in students of Basic General Education. *Dominio de Las Ciencias*, 2477–8818, 1020–1052.
<https://doi.org/http://dx.doi.org/10.23857/dom.cien.pocaip>
- Putton, G., & Cruz, P. (2021). La importancia del juego en el proceso de aprendizaje de la enseñanza en la educación infantil. *Científica Multidisciplinar Núcleo Do Conhecimento*, 11(2448–0959).
<https://www.nucleodoconhecimento.com.br/educacion-es/aprendizaje-de-la-ensenanza>
- Rangel, I., Ruíz, L., Rondón, L., & Angulo, L. (2020). La inteligencia intrapersonal e interpersonal en los niños y niñas de educación inicial. *Anuario Del Sistema de Educación En Venezuela*, 8 Especial, ., 8.
https://redib.org/Record/oai_articulo3297477-la-inteligencia-intrapersonal-e-interpersonal-en-los-niños-y-niñas-de-educación-inicial
- Riveros, D. (2019). *Inteligencia interpersonal: Propuesta didáctica para fortalecer la Convivencia escolar de los estudiantes del colegio San Francisco De Asís* *ied de Bogotá* [Universidad militar de Bogota].
<https://repository.unimilitar.edu.co/bitstream/handle/10654/32141/RiverosSantaDianaMarcela2019.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Ruiz, L. (2019). Qué es el diseño de investigación y cómo se realiza. *Psicología y Mente*. <https://psicologiaymente.com/miscelanea/disenio-de-investigacion>
- Sabaj, J. (2020). Los mejores juegos y actividades para desarrollar la inteligencia interpersonal en niños. *Mente*. <https://mente.org/teorias/inteligencias-multiples/interpersonal/inteligencia-interpersonal-infancia/>

- Tamayo, G., & Restrepo, J. (2017). Playing as a pedagogical mediation in the community of a protection institution, an experience full of meanings. *Revista Latinoamericana de Estudios Educativos*, 13(1900–9895), 105–128. <https://www.redalyc.org/pdf/1341/134152136006.pdf>
- Torres, A., & Monroy, J. (2020). El problema de la definición del Problema de Investigación. *Boletín Científico de La Escuela Superior Atotonilco de Tula*, 13(2007–7831), 10–15. <https://doi.org/https://repository.uaeh.edu.mx/revistas/index.php/atotonilco/issue/archive>
- Trujillo Coloma, F. (2020). *Desarrollo de la inteligencia intrapersonal en la etapa de educación básica*. Andina de Simon Bolivar.
- UNICEF. (2018). Aprendizaje a través del juego. *Revista de UNICEF*. <https://www.unicef.org/sites/default/files/2019-01/UNICEF-Lego-Foundation-Aprendizaje-a-traves-del-juego.pdf>
- Velasco, L. (2017). *Las Inteligencias Múltiples a Través del Juego Como Método Educativo* (ICB (ed.)). https://books.google.com.ec/books?id=n-1IDwAAQBAJ&printsec=frontcover&dq=actividades+ludicas+de+inteligencia+interpersonal&hl=es&sa=X&redir_esc=y#v=onepage&q=actividades+ludicas+de+inteligencia+interpersonal&f=false
- Villamar, J. (2020). *Actividades lúdicas y capacidades emocionales en niños de 2° grado de primaria, Durán - 2020* [Universidad Cesar Vallejo]. <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/52160?show=full>
- Villasís, M. Á., Márquez, H., Zurita, J., Miranda, G., & Escamilla, A. (2018). El protocolo de investigación VII. Validez y confiabilidad de las mediciones. *Alergia México*. <https://doi.org/10.29262/ram.v65i4.560>
- Yama, M. (2021). *Estrategias metodológicas de las inteligencias múltiples en el primer año de educación general básica* [Pontificia Universidad Católica del Ecuador]. <https://repositorio.pucese.edu.ec/bitstream/123456789/2458/1/YAMA>

PASQUEL MIRIAN.pdf

ANEXOS

Anexo 1 Matriz de operacionalización de variables

VARIABLES DE ESTUDIO	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DEFINICIÓN OPERACIONAL	DIMENSIÓN	INDICADORES	ESCALA DE MEDICIÓN
Actividades Lúdicas	Son actividades que permiten una formación integral al niño con un enfoque dinamizado en el proceso de enseñanza aprendizaje rompiendo enfoques conductistas (Piedra, 2018)	Se construyó un instrumento en la cual se considerará tres dimensiones: Actividades recreativas, actividades sociales y actividades pedagógicas Actividades Recreativas: Conjunto de actividades que proporcionan diversión y son parte del constructo multidimensional de la lúdica (Piedra,2018) Actividades Sociales: Son actividades que ayudan a la convivencia motivando el trabajo	Actividades recreativas	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Participación en juegos ✓ Ejercicios físicos 	Ordinal
			Actividades sociales	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Socialización con los compañeros ✓ Motivación a la creatividad 	
			Actividades pedagógicas	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Aprendizajes con juegos ✓ Actividades Lógicas 	

		<p>en equipo y la creatividad (Piedra,2018)</p> <p>Actividades Pedagógicas: Actividades que fomentan el conocimiento para un aprendizaje significativo (Piedra,2018).</p>			
Inteligencia interpersonal	Es la capacidad de comprender el entorno con que uno se relaciona buscando que nuestra vida se encuentre en armonía con nuestros sentimientos (Goleman. 2017).	<p>Se construyo un instrumento en la cual se evaluará las dimensiones habilidades sociales, reconocimiento de emociones y empatía.</p> <p>Habilidad social: Son las habilidades verbales y no verbales para comunicarse con los demás (Goleman. 2017).</p> <p>Reconocimiento de emociones: Capacidad para reconocerse a sí mismo y a los demás para relacionarse con otras personas en diversos</p>	Habilidades sociales	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Trabajo en equipo ✓ Solución de conflictos 	
			Reconocimiento de emociones	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Autorregulación emocional ✓ Identificación n de emociones 	
			Empatía.	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Identificación con los compañeros ✓ Relación con los compañeros 	

		contextos (Goleman. 2017). Empatía: Capacidad de reconocer las emociones de otra persona para ponerse en su lugar (Goleman. 2017)..			
--	--	---	--	--	--

Anexo 2 Instrumento para evaluar el nivel de Actividades lúdicas

N	ÍTEMS	Nunca	A veces	Siempre
1	Te gusta jugar con tus compañeros			
2	Participas de los juegos que realizan fuera del aula			
3	Participas de los juegos que realizan dentro del aula			
4	Disfrutas de juegos de mesa como domino, sopa de letras, buscar palabras, etc.			
5	Realizas actividades físicas, como saltar, correr, caminar, etc. Mientras juegas.			
6	Te agrada hacer ejercicios mientras saltar, correr, caminar, etc. mientras juegas.			
7	Te distraen los juegos en los cuales debes saltar y correr			
8	Disfrutas moviendo las partes del cuerpo durante las clases			
9	Te agrada compartir juegos en equipos			
10	Te pones de acuerdo con tus compañeros como van a desarrollar las actividades			
11	Prefieres participar en actividades que son en pareja o más integrantes			
12	Cuando juegas, respetas las reglas de juegos.			
13	Te diviertes realizando dibujos o pinturas			
14	Creas juegos y diferentes actividades en grupo			
15	Das ideas para desarrollar una actividad en grupo			
16	Te gusta jugar completando frases			
17	Te gusta cantar mientras aprendes			
18	Te gusta ver videos de experimentos			
19	Te gusta armar figuras geométricas			
20	Te gusta descifrar acertijos			
21	Te gusta armar rompecabezas			

Anexo 3 Instrumento para evaluar el nivel de inteligencia interpersonal

N	ÍTEMS	Nunca	A veces	Siempre
1	Te gusta compartir trabajos con los compañeros			
2	Compartes materiales para realizar trabajos grupales			
3	Escuchas las ideas de tus compañeros para realizar un trabajo en equipo			
4	Compartes ideas a tus compañeros para realizar un trabajo en equipo			
5	Ayudas a resolver problemas entre compañeros			
6	Solucionas los problemas sin pelear			
7	Utilizas tu amistad para resolver problemas entre compañeros			
8	Propicias la tranquilidad entre compañeros			
9	Cuando discuto hablo en vez de gritar			
10	Escucho y respeto a los demás, aunque no piense lo mismo			
11	Cuando pasan cosas que no me agradan me mantengo calmado.			
12	Reconozco como se sienten mis compañeros			
13	Cuando estoy contento trato de que todos estén felices			
14	Si estoy triste busco hacer actividades con mis amigos para estar feliz			
15	Entiendo cuando un amigo no se siente bien y busco ayudarlo			
16	Ayudo a mis compañeros cuando les falta algún material			
17	Escucho a mis amigos cuando me cuentan un problema			
18	Sientes que tus amigos te aprecian.			
19	Aceptas las opiniones de tus compañeros			
20	Te comunicas de manera amable con tus compañeros			

Anexo 4 Ficha técnica para el cuestionario para evaluar el nivel de actividades lúdicas

Ficha técnica para el instrumento

Cuestionario para evaluar el nivel de actividades lúdicas

Datos Informativos

Denominación : Encuesta

Tipo de instrumento : Cuestionario

Institución donde se aplica: Unidad Educativa de Playas

Autor : Marisel Tomala Lindao

Medición : Variable actividades lúdicas

Administración : Niños de 7 a 9 años de una

Tiempo de Aplicación : 30 min aproximadamente

Forma de aplicación : Individual

Objetivo: Medir el nivel de actividades lúdicas de los niños de 7 a 9 años de una unidad educativa de Playas,2022.

Materiales: Hoja y bolígrafo

Dimensiones a evaluar:

Actividades recreativas

Actividades sociales

Actividades pedagógicas

Instrucciones

1._ El cuestionario consta de 21 ítems

Actividades recreativas (8 Ítems)

Actividades sociales (7 Ítems)

Actividades pedagógicas (6 Ítems)

2._ Se han establecido tres niveles

Nivel alto

Nivel medio

Nivel Bajo

3._El sistema de calificación del cuestionario tiene 5 ítems:

Nunca (1 punto)

A veces (2 puntos)

Siempre (3 puntos)

4._ El resultado final es la suma de las dos dimensiones haciendo un total de 63 puntos

Evaluación

A. Nivel para cada una de las dimensiones: Se obtendrán de la sumatoria según los ítems que corresponden a cada dimensión

Actividades recreativas (8)

Nivel alto	20 - 24
Nivel medio	14 - 19
Nivel bajo	8 - 13

Actividades sociales (7)

Nivel alto	18 - 21
Nivel medio	13 - 17
Nivel bajo	7 - 11

Actividades pedagógicas (6)

Nivel alto	15 - 18
Nivel medio	11 - 14
Nivel bajo	6 - 10

B. Nivel para la variable actividades lúdicas: Formado por la sumatoria de las dimensiones

Nivel alto	50 - 63
Nivel medio	35 - 49
Nivel bajo	21 - 35

Anexo 5 Ficha técnica para el cuestionario para evaluar el nivel de inteligencia interpersonal

Ficha técnica para el instrumento

Cuestionario para evaluar el nivel de inteligencia interpersonal

Datos Informativos

Denominación : Encuesta

Tipo de instrumento : Cuestionario

Institución donde se aplica: Unidad Educativa de Playas

Autor : Marisel Tomala Lindao

Medición : Variable inteligencia interpersonal

Administración : Niños de 7 a 9 años de una

Tiempo de Aplicación : 30 min aproximadamente

Forma de aplicación : Individual

Objetivo: Medir el nivel de inteligencia interpersonal de los niños de 7 a 9 años de una unidad educativa de Playas,2022.

Materiales: Hoja y bolígrafo

Dimensiones a evaluar:

Habilidades sociales

Reconocimiento de emociones

Empatía.

Instrucciones

1._ El cuestionario consta de 20 ítems

Habilidades sociales (8 Ítems)

Reconocimiento de emociones (6 Ítems)

Empatía. (6 Ítems)

2._ Se han establecido tres niveles

Nivel alto

Nivel medio

Nivel Bajo

3._El sistema de calificación del cuestionario tiene 5 ítems:

Nunca (1 punto)

A veces (2 puntos)

Siempre (3 puntos)

4._ El resultado final es la suma de las dos dimensiones haciendo un total de 60 puntos

Evaluación

A. Nivel para cada una de las dimensiones: Se obtendrán de la sumatoria según los ítems que corresponden a cada dimensión

Habilidades sociales (8)

Nivel alto 20 - 24

Nivel medio 14 - 19

Nivel bajo 8 - 13

Reconocimiento de emociones (6)

Nivel alto 15 - 18

Nivel medio 11 - 14

Nivel bajo 6 - 10

Empatía. (6)

Nivel alto	15 - 18
Nivel medio	11 - 14
Nivel bajo	6 - 10

B. Nivel para la variable inteligencia interpersonal: Formado por la sumatoria de las dimensiones

Nivel alto	47-60
Nivel medio	33-46
Nivel bajo	20 - 32

Anexo 6 Validación de expertos

MATRIZ DE VALIDACIÓN

TÍTULO DE LA TESIS: **Actividades lúdicas e inteligencia interpersonal en niños de 7 a 9 años de una Unidad Educativa de Playas, 2022**

VARIABLE	DIMENSIÓN	INDICADOR	ÍTEMES	OPCIÓN DE RESPUESTA			CRITERIOS DE EVALUACIÓN								OBSERVACIONES	
				NUNCA	A VECES	SIEMPRE	Relación entre la variable y la dimensión		Relación entre la variable y el indicador		Relación entre el indicador y el ítem.		Relación entre el ítem y la relación de respuesta			
							SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO		
Actividades Lúdicas Son actividades que permiten una formación integral al niño con un enfoque dinamizado en el proceso de enseñanza aprendizaje rompiendo enfoques conductistas (Piedra, 2018)	Actividades Recreativas Conjunto de actividades que proporcionan diversión y son parte del constructo multidimensional de la lúdica (Piedra, 2018)	Participación en juegos	1. Te gusta jugar con tus compañeros				x		x		x		x			
			2. Participas de los juegos que realizan fuera del aula				x		x		x		x			
			3. Participas de los juegos que realizan dentro del aula				x		x		x		x			
			4. Disfrutas de juegos de mesa como domino, sopa de letras, buscar palabras, etc.				x		x		x		x			
		Ejercicios Físicos	5. Realizas actividades físicas, como saltar, correr, caminar, etc. Mientras juegas.				x		x		x		x			
			6. Te agrada hacer ejercicios mientras saltar, correr, caminar, etc. mientras juegas.				x		x		x		x			
			7. Te distraen los juegos en los cuales debes saltar y correr				x		x		x		x			
			8. Disfrutas moviendo las partes del cuerpo durante las clases				x		x		x		x			
	Actividades Sociales		9. Te agrada compartir juegos en equipos				x		x		x		x			

Son actividades que ayudan a la convivencia motivando el trabajo en equipo y la creatividad (Piedra,2018)	Socialización con los compañeros	10 Te pones de acuerdo con tus compañeros como van a desarrollar las actividades					x		x		x		x					
		11. Prefieres participar en actividades que son en pareja o más integrantes					x		x		x		x					
		12 Cuando juegas, respetas las reglas de juegos.					x		x		x		x					
	Motivación a la creatividad	13. Te diviertes realizando dibujos o pinturas					x		x		x		x					
		14. Creas juegos y diferentes actividades en grupo					x		x		x		x					
		15. Das ideas para desarrollar una actividad en grupo					x		x		x		x					
	Actividades Pedagógicas Actividades que fomentan el conocimiento para un aprendizaje significativo (Piedra,2018)	Aprendizajes con juegos	16.Te gusta jugar completando frases					x		x		x		x				
			17.Te gusta cantar mientras aprendes					x		x		x		x				
			18.Te gusta ver videos de experimentos					x		x		x		x				
		Actividades Lógicas	19.Te gusta armar figuras geométricas					x		x		x		x				
			20. Te gusta descifrar acertijos					x		x		x		x				
21. Te gusta armar rompecabezas							x		x		x		x					

Dr. CECILIA CHIROQUE CIENFUEGOS



ESPECIALISTA EN EDUCACIÓN EBR

FIRMA DEL EVALUADOR

MATRIZ DE VALIDACIÓN DEL JUEZ VALIDADOR**NOMBRE DEL INSTRUMENTO:** Cuestionario sobre actividades lúdicas**OBJETIVO:** Describe las actividades lúdicas de estudiantes de 7 a 9 años**DIRIGIDO A:** Estudiantes de 7 a 9 años de una Unidad Educativa de Playas**APELLIDOS Y NOMBRES DEL EVALUADOR:** CECILIA CHIROQUE CIENFUEGOS**GRADO ACADÉMICO DEL EVALUADOR:** DOCTOR EN EDUCACIÓN VALORACIÓN:

Excelente	Bueno	Regular	Deficiente
	X		



Dr. CECILIA CHIROQUE CIENFUEGOS
ESPECIALISTA EN EDUCACIÓN EBR


FIRMA DEL EVALUADOR

MATRIZ DE VALIDACIÓN

TÍTULO DE LA TESIS: **Actividades lúdicas e inteligencia interpersonal en niños de 7 a 9 años de una Unidad Educativa de Playas, 2022**

VARIABLE	DIMENSIÓN	INDICADOR	ÍTEMS	OPCIÓN DE RESPUESTA			CRITERIOS DE EVALUACIÓN								OBSERVACIONES	
				NUNCA	A VECES	SIEMPRE	Relación entre la variable y la dimensión		Relación entre la variable y el indicador		Relación entre el indicador y el ítem.		Relación entre el ítem y la relación de respuesta			
							SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO		
INTELIGENCIA INTERPERSONAL Es la capacidad de comprender el entorno con que uno se relaciona buscando que nuestra vida se encuentre en armonía con nuestros sentimientos (Goleman. 2017)	Habilidad social Son las habilidades verbales y no verbales para comunicarse con los demás (Goleman. 2017)	Trabajo en equipo	1. Te gusta compartir trabajos con los compañeros				x		x		x		x			
			2. Compartes materiales para realizar trabajos grupales				x		x		x		x			
			3. Escuchas las ideas de tus compañeros para realizar un trabajo en equipo				x		x		x		x			
			4. Compartes ideas a tus compañeros para realizar un trabajo en equipo				x		x		x		x			
		Solución de conflictos	5. Ayudas a resolver problemas entre compañeros				x		x		x		x			
			6. Solucionas los problemas sin pelear				x		x		x		x			
			7. Utilizas tu amistad para resolver problemas entre compañeros				x		x		x		x			
			8. Propicias la tranquilidad entre compañeros				x		x		x		x			
Reconocimiento de emociones	Autorregulación emocional	9. Cuando discuto hablo en vez de gritar				x		x		x		x				
		10. Escucho y respeto a los demás aunque no piense lo mismo				x		x		x		x				

Capacidad para reconocerse a sí mismo y a los demás para relacionarse con otras personas en diversos contextos (Goleman, 2017)	Identificación de emociones	11. Cuando pasan cosas que no me agradan me mantengo calmado.				x		x		x		x		
		12. Reconozco como se sienten mis compañeros				x		x		x		x		
		13. Cuando estoy contento trato de que todos estén felices				x		x		x		x		
		14. Si estoy triste busco hacer actividades con mis amigos para estar feliz				x		x		x		x		
Empatía Capacidad de reconocer las emociones de otra persona para ponerse en su lugar (Goleman, 2017)	Identificación con los compañeros	15. Entiendo cuando un amigo no se siente bien y busco ayudarlo				x		x		x		x		
		16. Ayudo a mis compañeros cuando les falta algún material				x		x		x		x		
		17. Escucho a mis amigos cuando me cuentan un problema				x		x		x		x		
	Relación con los compañeros	18. Sientes que tus amigos te aprecian.				x		x		x		x		
		19. Aceptas las opiniones de tus compañeros				x		x		x		x		
		20. Te comunicas de manera amable con tus compañeros				x		x		x		x		


 Dr.
 CECILIA CHIROQUE CIENFUEGOS
 ESPECIALISTA EN EDUCACIÓN EBR

FIRMA DEL EVALUADOR

MATRIZ DE VALIDACIÓN DEL JUEZ VALIDADOR

NOMBRE DEL INSTRUMENTO: Cuestionario sobre Inteligencia Interpersonal

OBJETIVO: Identifica el nivel de inteligencia interpersonal de estudiantes de 7 a 9 años

DIRIGIDO A: Estudiantes de 7 a 9 años de una Unidad Educativa de Playas

APELLIDOS Y NOMBRES DEL EVALUADOR: Cecilia Chiroque Cienfuegos

GRADO ACADÉMICO DEL EVALUADOR: Doctor en Educación **VALORACIÓN:**

Excelente	Bueno	Regular	Deficiente
	X		



Dr. CECILIA CHIROQUE CIENFUEGOS

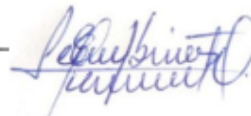
ESPECIALISTA EN EDUCACIÓN EBR

FIRMA DEL EVALUADOR

Son actividades que ayudan a la convivencia motivando el trabajo en equipo y la creatividad (Piedra,2018)	Socialización con los compañeros	10 Te pones de acuerdo con tus compañeros como van a desarrollar las actividades				X		X		X		X			
		11. Prefieres participar en actividades que son en pareja o más integrantes				X		X		X		X			
		12 Cuando juegas, respetas las reglas de juegos.				X		X		X		X			
	Motivación a la creatividad	13. Te diviertes realizando dibujos o pinturas				X		X		X		X			
		14. Creas juegos y diferentes actividades en grupo				X		X		X		X			
		15. Das ideas para desarrollar una actividad en grupo				X		X		X		X			
Actividades Pedagógicas Actividades que fomentan el conocimiento para un aprendizaje significativo (Piedra,2018)	Aprendizajes con juegos	16.Te gusta jugar completando frases				X		X		X		X			
		17.Te gusta cantar mientras aprendes				X		X		X		X			
		18.Te gusta ver videos de experimentos				X		X		X		X			
	Actividades Lógicas	19.Te gusta armar figuras geométricas				X		X		X		X			
		20. Te gusta descifrar acertijos				X		X		X		X			
		21. Te gusta armar rompecabezas				X		X		X		X			

ELMER F. LEÓN ALBINES

MAGISTER



CORLAD N° 16359

FIRMA DEL EVALUADOR

MATRIZ DE VALIDACIÓN DEL JUEZ VALIDADOR

NOMBRE DEL INSTRUMENTO: Cuestionario sobre actividades lúdicas

OBJETIVO: Describe las actividades lúdicas de estudiantes de 7 a 9 años

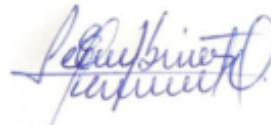
DIRIGIDO A: Estudiantes de 7 a 9 años de una Unidad Educativa de Playas

APELLIDOS Y NOMBRES DEL EVALUADOR: Leon Albines, Elmer

GRADO ACADÉMICO DEL EVALUADOR: MAGISTER **VALORACIÓN:**

Excelente	Bueno	Regular	Deficiente
	X		

ELMER F. LEÓN ALBINES
MAGISTER
CORLAD N° 16359




FIRMA DEL EVALUADOR

MATRIZ DE VALIDACIÓN
TÍTULO DE LA TESIS: Actividades lúdicas e inteligencia interpersonal en niños de 7 a 9 años de una Unidad Educativa de Playas, 2022

VARIABLE	DIMENSIÓN	INDICADOR	ÍTEMS	OPCIÓN DE RESPUESTA			CRITERIOS DE EVALUACIÓN								OBSERVACIONES	
				NUNCA	A VECES	SIEMPRE	Relación entre la variable y la dimensión		Relación entre la variable y el indicador		Relación entre el indicador y el ítem.		Relación entre el ítem y la relación de respuesta			
							SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO		
INTELIGENCIA INTERPERSONAL Es la capacidad de comprender el entorno con que uno se relaciona buscando que nuestra vida se encuentre en armonía con nuestros sentimientos (Goleman. 2017)	Habilidad social Son las habilidades verbales y no verbales para comunicarse con los demás (Goleman. 2017)	Trabajo en equipo	1. Te gusta compartir trabajos con los compañeros				X		X		X		X			
			2. Compartes materiales para realizar trabajos grupales				X		X		X		X			
			3. Escuchas las ideas de tus compañeros para realizar un trabajo en equipo				X		X		X		X			
			4. Compartes ideas a tus compañeros para realizar un trabajo en equipo				X		X		X		X			
		Solución de conflictos	5. Ayudas a resolver problemas entre compañeros				X		X		X		X			
			6. Solucionas los problemas sin pelear				X		X		X		X			
			7. Utilizas tu amistad para resolver problemas entre compañeros				X		X		X		X			
			8. Propicias la tranquilidad entre compañeros				X		X		X		X			

	Reconocimiento de emociones Capacidad para reconocerse a sí mismo y a los demás para relacionarse con otras personas en diversos contextos (Goleman. 2017)	Autorregulación emocional	9. Cuando discuto hablo en vez de gritar				X		X		X		X		
			10. Escucho y respeto a los demás aunque no piense lo mismo				X		X		X		X		
			11. Cuando pasan cosas que no me agradan me mantengo calmado.				X		X		X		X		
		Identificación de emociones	12. Reconozco como se sienten mis compañeros				X		X		X		X		
			13. Cuando estoy contento trato de que todos estén felices				X		X		X		X		
			14. Si estoy triste busco hacer actividades con mis amigos para estar feliz				X		X		X		X		
	Empatía Capacidad de reconocer las emociones de otra persona para ponerse en su lugar (Goleman. 2017)	Identificación con los compañeros	15. Entiendo cuando un amigo no se siente bien y busco ayudarlo				X		X		X		X		
			16. Ayudo a mis compañeros cuando les falta algún material				X		X		X		X		
			17. Escucho a mis amigos cuando me cuentan un problema				X		X		X		X		
		Relación con los compañeros	18. Sientes que tus amigos te aprecian.				X		X		X		X		
			19. Aceptas las opiniones de tus compañeros				X		X		X		X		
			20. Te comunicas de manera amable con tus compañeros				X		X		X		X		



ELMER F. LEÓN ALBINES
MAGISTER
CORLAD N° 16359

MATRIZ DE VALIDACIÓN DEL JUEZ VALIDADOR

NOMBRE DEL INSTRUMENTO: Cuestionario sobre Inteligencia Interpersonal

OBJETIVO: Identifica el nivel de inteligencia interpersonal de estudiantes de 7 a 9 años

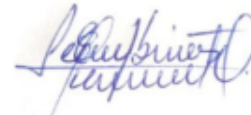
DIRIGIDO A: Estudiantes de 7 a 9 años de una Unidad Educativa de Playas

APELLIDOS Y NOMBRES DEL EVALUADOR: León Albines Elmer

GRADO ACADÉMICO DEL EVALUADOR: Magister **VALORACIÓN:**

Excelente	Bueno	Regular	Deficiente
	X		

ELMER F. LEÓN ALBINES MAGISTER




CORLAD N.º 16359

FIRMA DEL EVALUADOR

MATRIZ DE VALIDACIÓN
TÍTULO DE LA TESIS: Actividades lúdicas e inteligencia interpersonal en niños de 7 a 9 años de una Unidad Educativa de Playas, 2022

VARIABLE	DIMENSIÓN	INDICADOR	ÍTEMS	OPCIÓN DE RESPUESTA			CRITERIOS DE EVALUACIÓN								OBSERVACIONES	
				NUNCA	A VECES	SIEMPRE	Relación entre la variable y la dimensión		Relación entre la variable y el indicador		Relación entre el indicador y el ítem.		Relación entre el ítem y la relación de respuesta			
							SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO		
Actividades Lúdicas Son actividades que permiten una formación integral al niño con un enfoque dinamizado en el proceso de enseñanza aprendizaje rompiendo enfoques conductistas (Piedra, 2018)	Actividades Recreativas Conjunto de actividades que proporcionan diversión y son parte del constructo multidimensional de la lúdica (Piedra, 2018)	Participación en juegos	1. Te gusta jugar con tus compañeros				X		X		X		X			
			2. Participas de los juegos que realizan fuera del aula				X		X		X		X			
			3. Participas de los juegos que realizan dentro del aula				X		X		X		X			
			4. Disfrutas de juegos de mesa como domino, sopa de letras, buscar palabras, etc.				X		X		X		X			
		Ejercicios Físicos	5. Realizas actividades físicas, como saltar, correr, caminar, etc. Mientras juegas.				X		X		X		X			
			6. Te agrada hacer ejercicios mientras saltar, correr, caminar, etc. mientras juegas.				X		X		X		X			
			7. Te distraen los juegos en los cuales debes saltar y correr				X		X		X		X			
			8. Disfrutas moviendo las partes del cuerpo durante las clases				X		X		X		X			
	Actividades Sociales	Socialización con los compañeros	9. Te agrada compartir juegos en equipos				X		X		X		X			
			10. Te pones de acuerdo con tus compañeros como van a desarrollar las actividades				X		X		X		X			

convivencia motivando el trabajo en equipo y la creatividad (Piedra,2018)		11. Prefieres participar en actividades que son en pareja o más integrantes				X		X		X		X		
		12. Cuando juegas, respetas las reglas de juegos.				X		X		X		X		
	Motivación a la creatividad	13. Te diviertes realizando dibujos o pinturas				X		X		X		X		
		14. Creas juegos y diferentes actividades en grupo				X		X		X		X		
		15. Das ideas para desarrollar una actividad en grupo				X		X		X		X		
Actividades Pedagógicas	Aprendizajes con juegos	16. Te gusta jugar completando frases				X		X		X		X		
Actividades que fomentan el conocimiento para un aprendizaje significativo (Piedra,2018)		17. Te gusta cantar mientras aprendes				X		X		X		X		
		18. Te gusta ver videos de experimentos				X		X		X		X		
	Actividades Lógicas	19. Te gusta armar figuras geométricas				X		X		X		X		
		20. Te gusta descifrar acertijos				X		X		X		X		
		21. Te gusta armar rompecabezas				X		X		X		X		


 Dr. María N. Briones Mendoza
 DEC. INVESTIGACION
 EPG UVC - PIURA

FIRMA DEL EVALUADOR

MATRIZ DE VALIDACIÓN DEL JUEZ VALIDADOR

NOMBRE DEL INSTRUMENTO: Cuestionario sobre actividades lúdicas


OBJETIVO: Describe las actividades lúdicas de estudiantes de 7 a 9 años

DIRIGIDO A: Estudiantes de 7 a 9 años de una Unidad Educativa de Playas

APELLIDOS Y NOMBRES DEL EVALUADOR: **BRIONES MENDOZA MARIO NAPOLEÓN**

GRADO ACADÉMICO DEL EVALUADOR: DOCTOR EN EDUCACIÓN **VALORACIÓN:**

Excelente	Bueno	Regular	Deficiente
	X		




Dr. Mario N. Briones Mendoza
DEC. INVESTIGACIÓN
EPG UVC - PIURA

FIRMA DEL EVALUADOR

MATRIZ DE VALIDACIÓN
TÍTULO DE LA TESIS: Actividades lúdicas e inteligencia interpersonal en niños de 7 a 9 años de una Unidad Educativa de Playas, 2022

VARIABLE	DIMENSIÓN	INDICADOR	ÍTEMS	OPCIÓN DE RESPUESTA			CRITERIOS DE EVALUACIÓN								OBSERVACIONES	
				NUNCA	A VECES	SIEMPRE	Relación entre la variable y la dimensión		Relación entre la variable y el indicador		Relación entre el indicador y el ítem.		Relación entre el ítem y la relación de respuesta			
							SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO		
INTELIGENCIA INTERPERSONAL Es la capacidad de comprender el entorno con que uno se relaciona buscando que nuestra vida se encuentre en armonía con nuestros sentimientos (Goleman. 2017)	Habilidad social Son las habilidades verbales y no verbales para comunicarse con los demás (Goleman. 2017)	Trabajo en equipo	1. Te gusta compartir trabajos con los compañeros				X		X		X		X			
			2. Compartes materiales para realizar trabajos grupales				X		X		X		X			
			3. Escuchas las ideas de tus compañeros para realizar un trabajo en equipo				X		X		X		X			
			4. Compartes ideas a tus compañeros para realizar un trabajo en equipo				X		X		X		X			
		Solución de conflictos	5. Ayudas a resolver problemas entre compañeros				X		X		X		X			
			6. Solucionas los problemas sin pelear				X		X		X		X			
			7. Utilizas tu amistad para resolver problemas entre compañeros				X		X		X		X			
			8. Propicias la tranquilidad entre compañeros				X		X		X		X			
		Reconocimiento de		9. Cuando discuto hablo en vez de gritar				X		X		X		X		

<p>emociones</p> <p>Capacidad para reconocer e a sí mismo y a los demás para relacionarse con otras personas en diversos contextos (Goleman. 2017)</p> <p>Empatía</p> <p>Capacidad de reconocer las emociones de otra persona para ponerse en su lugar (Goleman. 2017)</p>	<p>Autorregulación emocional</p> <p>Identificación de emociones</p>	10. Escucho y respeto a los demás aunque no piense lo mismo				X		X		X		X					
		11. Cuando pasan cosas que no me agradan me mantengo calmado.				X		X		X		X					
		12. Reconozco como se sienten mis compañeros				X		X		X		X					
		13. Cuando estoy contento trato de que todos estén felices				X		X		X		X					
	<p>Identificación con los compañeros</p> <p>Relación con los compañeros</p>	14. Si estoy triste busco hacer actividades con mis amigos para estar feliz				X		X		X		X					
		15. Entiendo cuando un amigo no se siente bien y busco ayudarlo				X		X		X		X					
		16. Ayudo a mis compañeros cuando les falta algún material				X		X		X		X					
		17. Escucho a mis amigos cuando me cuentan un problema				X		X		X		X					
		18. Sientes que tus amigos te aprecian.				X		X		X		X					
		19. Aceptas las opiniones de tus compañeros				X		X		X		X					
20. Te comunicas de manera amable con tus compañeros				X		X		X		X							


 Dr. María N. Briones Mendoza
 DEC. INVESTIGACIÓN
 EPG UVC - PIURA

FIRMA DEL EVALUADOR



MATRIZ DE VALIDACIÓN DEL JUEZ VALIDADOR

NOMBRE DEL INSTRUMENTO: Cuestionario sobre Inteligencia Interpersonal


OBJETIVO: Identifica el nivel de inteligencia interpersonal de estudiantes de 7 a 9 años

DIRIGIDO A: Estudiantes de 7 a 9 años de una Unidad Educativa de Playas

APELLIDOS Y NOMBRES DEL EVALUADOR: BRIONES MENDOZA MARIO NAPOLEÓN

GRADO ACADÉMICO DEL EVALUADOR: DOCTOR EN EDUCACIÓN **VALORACIÓN:**

Excelente	Bueno	Regular	Deficiente
	X		



Dr. Mario N. Briones Mendoza
DOC. INVESTIGACIÓN
EPG UVC - PIURA

FIRMA DEL EVALUADOR

Anexo 7 Planillón prueba piloto de la variable actividades lúdicas

#	NÓMINA DE ESTUDIANTES	CRITERIOS DE EVALUACIÓN																				
		Siempre= 3 A veces= 2 Nunca= 1																				
		Participación en juegos				Ejercicios Físicos				Socialización con los compañeros				Motivación a la creatividad			Aprendizajes con juegos			Actividades lógicas		
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21		
1	Participante 1	3	3	3	3	3	3	2	3	3	2	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3
2	Participante 2	3	3	3	3	3	3	2	3	3	2	3	2	3	3	2	3	3	3	3	3	3
3	Participante 3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2
4	Participante 4	2	2	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	2	2	2	2	3	3	3	2	3
5	Participante 5	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	3
6	Participante 6	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	3
7	Participante 7	2	2	3	3	2	2	3	3	2	3	3	2	2	3	2	3	3	2	2	3	2
8	Participante 8	1	2	1	2	1	2	1	2	2	1	2	1	2	1	3	1	2	1	2	1	3
9	Participante 9	3	3	3	3	3	3	2	1	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	2	3
10	Participante 10	3	2	3	2	1	3	2	3	2	3	2	1	3	2	1	3	2	1	3	2	3

Anexo 8 Planillón prueba piloto de la variable inteligencia interpersonal

#	NÓMINA DE ESTUDIANTES	CRITERIOS DE EVALUACIÓN Siempre= 3 A veces= 2 Nunca= 1																			
		Habilidad Social								Reconocimiento de emociones						Empatía					
		Trabajo en equipo				Solución de conflictos				Autorregulación emocional			Identificación de emociones			Identificación con los compañeros			Relación con los compañeros		
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
1	Participante 1	3	2	3	2	2	3	3	3	3	2	3	2	2	3	2	3	3	3	3	3
2	Participante 2	3	3	3	3	3	3	2	3	3	2	2	2	2	3	2	3	3	2	3	3
3	Participante 3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
4	Participante 4	3	3	3	3	2	2	2	2	2	3	2	2	2	3	2	3	3	2	2	2
5	Participante 5	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2
6	Participante 6	2	2	2	2	1	2	1	1	2	1	1	2	1	1	2	1	1	1	1	1
7	Participante 7	2	2	3	3	2	2	2	3	2	3	2	2	2	3	2	2	2	2	2	3
8	Participante 8	2	2	2	2	1	1	1	1	2	1	1	1	2	1	3	1	2	1	2	1
9	Participante 9	3	3	3	3	3	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2
10	Participante 10	2	2	2	2	2	3	2	3	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	3	2

Anexo 9 Informe de Confiabilidad

Cuestionario sobre actividades lúdicas

Resumen de procesamiento de casos

	N	%
Casos Válido	10	100,0
Excluido ^a	0	,0
Total	10	100,0

a. La eliminación por lista se basa en todas las variables del procedimiento.

Estadísticas de fiabilidad

Alfa de Cronbach	N de elementos
,969	21

Cuestionario sobre inteligencia interpersonal

Resumen de procesamiento de casos

	N	%
Casos Válido	10	100,0
Excluido ^a	0	,0
Total	10	100,0

a. La eliminación por lista se basa en todas las variables del procedimiento.

Estadísticas de fiabilidad

Alfa de Cronbach	N de elementos
,968	20

Anexo 10 Planillón del instrumento para evaluar la variable actividades lúdicas

#	Actividades Recreativas									Actividades Sociales							Actividades Pedagógicas							
	Participación en juegos				Ejercicios Físicos				Total	Socialización con los compañeros				Motivación a la creatividad			Total	Aprendizajes con juegos			Actividades lógicas			Total
	1	2	3	4	5	6	7	8		9	10	11	12	13	14	15		16	17	18	19	20	21	
1	3	3	2	3	3	3	2	3	22	3	3	2	3	2	3	3	19	3	2	2	2	2	2	13
2	2	1	3	2	3	2	3	3	19	1	2	1	3	1	2	1	11	1	1	1	2	1	2	8
3	3	3	2	3	3	2	2	3	21	3	3	3	3	3	3	3	21	2	2	2	2	2	3	13
4	3	2	2	2	3	2	2	2	18	3	3	3	3	3	3	3	21	3	3	3	2	2	2	15
5	3	2	2	2	3	2	3	2	19	2	3	3	2	3	3	2	18	2	2	2	3	3	3	15
6	3	2	3	2	3	2	2	3	20	3	3	3	3	3	2	2	19	2	2	2	3	3	2	14
7	3	3	2	3	3	3	2	3	22	3	3	2	3	2	3	3	19	3	2	2	2	2	2	13
8	2	1	3	2	3	2	3	3	19	1	1	1	3	1	1	1	9	1	1	1	2	1	2	8
9	3	3	2	3	3	2	2	3	21	3	3	3	3	3	3	3	21	2	2	2	3	2	3	14
10	3	2	2	2	3	2	2	2	18	3	3	3	3	3	3	3	21	3	3	3	2	2	2	15
11	3	2	2	2	3	2	3	2	19	2	3	3	2	3	3	2	18	2	2	2	3	3	3	15
12	3	2	3	3	3	2	2	3	21	3	3	3	3	3	2	2	19	2	2	2	2	3	2	13
13	2	3	3	3	2	3	2	3	21	3	3	3	2	2	2	2	17	3	3	2	2	3	2	15
14	3	3	3	3	2	3	3	2	22	1	2	2	2	2	2	2	13	3	2	3	2	1	2	13
15	2	2	2	3	3	2	2	2	18	2	2	2	2	3	3	1	15	2	3	3	3	3	3	17
16	3	2	2	2	2	3	3	2	19	1	1	1	2	1	1	1	8	1	1	1	2	1	2	8
17	2	3	1	1	2	3	2	3	17	1	1	1	2	1	1	1	8	1	1	1	2	1	2	8
18	2	2	3	2	3	3	2	2	19	2	2	3	2	1	3	3	16	2	3	2	2	2	2	13
19	2	3	2	2	2	3	2	3	19	3	1	2	3	3	3	3	18	3	2	1	2	2	2	12

20	3	2	1	2	2	3	3	2	18	3	3	3	2	3	2	3	19	2	2	2	2	2	1	11
21	2	2	2	2	2	3	3	3	19	1	1	1	2	1	1	1	8	1	1	1	2	1	2	8
22	3	2	1	2	1	3	3	2	17	1	1	1	2	1	1	1	8	1	1	1	2	1	2	8
23	2	3	1	2	2	2	2	3	17	3	3	2	2	3	2	3	18	2	2	2	3	3	1	13
24	2	2	2	2	3	2	2	3	18	1	1	2	2	2	3	3	14	3	3	3	2	2	2	15
25	2	3	3	1	2	2	2	2	17	3	2	3	3	3	2	3	19	2	2	3	2	3	1	13
26	3	2	3	3	3	2	2	3	21	1	1	1	2	1	1	1	8	3	3	3	1	2	1	13
27	3	3	3	3	2	2	3	2	21	1	2	2	3	3	3	3	17	3	2	3	3	2	2	15
28	3	2	3	3	2	2	2	2	19	2	2	2	2	3	2	3	16	2	3	3	2	2	3	15
29	2	3	3	3	2	1	3	2	19	1	2	1	2	2	2	1	11	3	2	2	1	3	3	14
30	3	2	2	3	3	2	2	3	20	1	2	2	3	2	2	3	15	3	2	1	2	3	3	14
31	3	2	1	3	3	2	2	2	18	2	2	3	2	3	2	3	17	1	1	1	1	2	3	9
32	3	3	3	3	3	3	2	3	23	3	1	2	2	2	3	3	16	1	1	1	1	1	2	7
33	3	2	3	2	3	2	3	2	20	3	3	3	3	3	2	3	20	2	3	2	2	3	3	15
34	2	2	2	2	1	3	3	3	18	3	3	2	2	2	2	2	16	3	3	3	3	3	2	17
35	3	3	2	2	3	3	3	2	21	3	3	2	3	3	3	3	20	2	2	3	3	3	3	16
36	3	2	3	2	3	3	2	3	21	3	3	2	2	2	2	2	16	3	1	2	3	2	3	14
37	3	2	2	3	3	3	3	2	21	2	3	3	2	3	3	1	17	2	2	3	3	1	2	13
38	3	3	3	2	3	2	3	2	21	1	3	3	3	2	3	3	18	3	2	2	3	3	2	15
39	3	2	2	2	2	2	3	3	19	2	1	2	3	3	3	3	17	2	2	2	2	3	3	14
40	2	3	2	2	2	2	3	2	18	2	2	2	2	2	2	2	14	1	1	2	1	2	2	9
41	3	3	3	2	1	2	2	2	18	2	3	2	1	1	3	2	14	1	1	1	1	3	3	10
42	3	3	1	3	3	2	3	3	21	1	2	2	2	3	2	3	15	1	2	2	3	2	2	12
43	3	3	3	3	2	3	2	3	22	3	3	2	3	3	2	2	18	2	2	3	2	3	2	14
44	3	2	2	2	1	3	3	3	19	3	2	1	2	2	2	3	15	3	1	2	2	2	3	13
45	3	1	1	2	2	1	2	3	15	2	3	3	3	3	3	2	19	3	3	3	3	2	1	15
46	3	3	3	1	1	2	3	3	19	3	3	3	2	2	3	3	19	3	3	2	2	2	3	15
47	2	2	3	3	1	2	2	3	18	2	3	3	2	3	3	2	18	3	3	2	3	3	3	17

48	2	1	3	3	2	2	2	2	17	3	3	3	2	2	2	3	18	3	3	2	2	2	2	14
49	1	2	3	3	3	2	3	3	20	2	3	2	1	2	2	2	14	2	3	3	2	1	2	13
50	3	1	3	3	3	3	2	3	21	2	2	2	2	2	2	2	14	1	3	3	3	3	3	16
51	2	1	3	3	3	3	2	2	19	2	3	2	1	3	1	3	15	1	1	2	1	1	1	7
52	1	2	3	3	3	3	3	2	20	3	2	3	1	2	2	3	16	2	3	3	3	2	3	16
53	2	3	2	3	3	3	2	3	21	3	2	2	2	2	3	3	17	3	2	3	3	3	2	16
54	1	3	2	2	2	2	2	2	16	2	3	3	3	1	2	3	17	3	3	3	2	2	3	16
55	1	3	2	2	2	2	3	3	18	1	2	2	3	3	3	2	16	2	2	2	2	3	3	14
56	2	3	2	2	2	3	2	3	19	3	3	3	3	3	2	2	19	1	1	1	3	2	3	11
57	3	3	3	1	1	3	3	3	20	3	2	2	3	3	2	3	18	2	3	3	1	2	3	14
58	3	2	2	2	3	2	2	2	18	3	2	3	3	3	2	3	19	3	3	3	2	2	3	16
59	3	1	2	3	3	3	2	3	20	2	3	2	3	3	3	3	19	3	2	2	3	3	2	15
60	2	3	2	3	2	2	3	3	20	2	3	2	3	2	3	3	18	3	3	2	1	2	3	14

Anexo 11 Planillón del instrumento para evaluar la variable inteligencia interpersonal

#	Habilidad Social									Reconocimiento de emociones						Empatía							
	Trabajo en equipo				Solución de conflictos				Total	Autorregulación emocional			Identificación de emociones			Total	Identificación con los compañeros			Relación con los compañeros			Total
	1	2	3	4	5	6	7	8		9	10	11	12	13	14		15	16	17	18	19	20	
1	3	3	2	3	3	3	2	3	22	3	3	2	3	2	3	16	3	3	2	2	2	2	14
2	2	1	3	2	3	2	3	3	19	3	2	2	2	2	3	14	2	2	2	2	2	3	13
3	3	3	2	3	3	2	2	3	21	3	3	3	3	3	3	18	3	2	2	2	2	2	13
4	3	2	2	2	3	2	2	2	18	3	3	3	3	3	3	18	3	3	3	3	2	2	16
5	3	2	2	2	3	2	3	2	19	2	3	3	2	3	3	16	2	2	2	2	3	3	14
6	3	2	3	2	3	2	2	3	20	3	3	3	3	3	2	17	2	2	2	2	3	3	14
7	3	3	2	3	3	3	2	3	22	3	3	2	3	2	3	16	3	3	2	2	2	2	14
8	2	1	3	2	3	2	3	3	19	3	2	2	2	2	3	14	2	2	2	2	2	3	13
9	3	3	2	3	3	2	2	3	21	3	3	3	3	3	3	18	3	2	2	2	2	2	13
10	3	2	2	2	3	2	2	2	18	3	3	3	3	3	3	18	3	3	3	3	2	2	16
11	3	2	2	2	3	2	3	2	19	2	3	3	2	3	3	16	2	2	2	2	3	3	14
12	3	2	3	3	3	2	2	3	21	3	3	3	3	3	2	17	2	2	2	2	3	3	14
13	2	3	3	3	2	3	2	3	21	3	3	3	2	2	2	15	2	3	3	2	3	3	16
14	3	3	3	3	2	3	3	2	22	1	2	2	3	3	2	13	2	2	2	2	2	2	12
15	2	2	2	3	3	2	2	2	18	2	2	2	3	3	2	14	3	3	2	1	2	2	13
16	3	2	2	2	2	1	3	2	17	1	2	1	2	3	3	12	3	2	3	2	2	2	14

17	2	3	1	1	2	3	2	3	17	1	2	2	1	3	3	12	3	2	2	3	2	3	15
18	2	2	3	2	3	2	2	2	18	2	2	3	3	3	3	16	3	2	3	2	2	2	14
19	2	3	2	2	2	3	2	3	19	3	1	2	2	2	2	12	2	3	2	1	2	2	12
20	3	2	1	2	2	2	3	2	17	3	3	3	1	2	2	14	3	2	2	2	2	2	13
21	2	2	2	2	2	2	3	3	18	3	3	2	2	2	2	14	3	3	2	1	2	1	12
22	3	2	1	2	1	2	3	2	16	3	3	2	3	2	2	15	3	2	3	1	2	2	13
23	2	3	1	2	2	3	2	3	18	3	3	2	2	3	2	15	3	2	2	2	2	3	14
24	2	2	2	2	3	2	2	3	18	1	1	2	2	2	3	11	3	2	3	3	1	2	14
25	2	3	3	1	2	3	2	2	18	3	2	3	3	3	2	16	3	3	2	3	3	3	17
26	3	2	3	3	3	2	2	3	21	2	2	2	2	2	2	12	2	3	3	3	3	2	16
27	3	3	3	3	2	3	3	2	22	1	2	2	3	2	2	12	2	3	2	3	3	2	15
28	3	2	3	3	2	2	2	2	19	2	2	2	3	3	2	14	1	2	3	3	3	2	14
29	2	3	3	3	2	3	3	2	21	1	2	1	3	1	3	11	3	3	2	2	3	3	16
30	3	2	2	3	3	3	2	3	21	1	2	2	3	3	3	14	2	3	2	1	3	3	14
31	3	2	1	3	3	3	2	2	19	2	2	3	2	2	2	13	1	2	2	2	1	1	9
32	3	3	3	3	3	3	2	3	23	3	1	2	1	1	2	10	2	3	2	2	3	3	15
33	3	2	3	2	3	3	3	2	21	3	3	3	3	3	1	16	1	2	3	2	3	3	14
34	2	2	2	2	1	2	3	3	17	3	3	2	2	2	2	14	2	2	2	3	3	2	14
35	3	3	2	2	3	1	3	2	19	3	3	2	1	2	2	13	3	3	3	2	3	2	16
36	3	2	3	2	3	3	2	3	21	3	3	2	2	2	2	14	3	2	2	2	2	3	14
37	3	2	2	3	3	3	3	2	21	2	3	3	3	2	2	15	2	3	2	2	2	2	13
38	3	3	3	2	3	2	3	2	21	1	3	3	2	2	2	13	3	3	3	2	1	3	15
39	3	2	2	2	2	2	2	3	18	2	1	2	2	3	3	13	2	3	1	3	3	2	14
40	2	3	2	2	2	3	3	2	19	2	2	2	2	2	2	12	2	3	3	3	2	2	15
41	3	3	3	2	1	2	2	3	19	2	1	2	1	3	3	12	2	2	2	2	1	3	12
42	3	3	1	3	3	3	3	2	21	3	1	2	2	2	2	12	3	1	1	2	2	1	10
43	3	3	3	3	2	2	2	2	20	2	2	2	3	2	2	13	2	3	3	1	2	3	14
44	3	2	2	2	1	2	2	2	16	3	3	1	2	3	2	14	3	3	2	2	2	2	14

45	3	1	1	2	2	3	2	3	17	2	3	3	3	1	3	15	2	3	3	2	2	1	13
46	3	3	3	1	1	1	3	3	18	3	3	3	2	3	3	17	3	3	2	3	2	3	16
47	2	2	3	3	1	3	2	3	19	2	3	3	2	2	3	15	2	3	2	2	3	3	15
48	2	1	3	3	2	2	2	2	17	3	3	3	2	1	2	14	3	3	3	3	2	3	17
49	1	2	3	3	3	1	3	1	17	3	3	2	1	2	2	13	2	2	2	2	2	2	12
50	3	1	3	3	3	2	2	3	20	2	2	2	2	2	2	12	2	1	3	2	2	2	12
51	2	1	3	3	3	3	2	2	19	2	2	2	1	2	1	10	2	2	2	2	2	1	11
52	1	2	3	3	3	2	3	1	18	2	2	3	1	2	2	12	1	2	2	3	3	3	14
53	2	3	2	3	3	2	2	2	19	2	2	3	2	2	3	14	2	2	2	3	3	2	14
54	1	3	2	2	2	3	3	3	19	3	2	3	3	1	2	14	2	3	2	2	2	1	12
55	1	3	2	2	2	3	3	2	18	2	2	2	3	3	3	15	2	3	1	1	2	2	11
56	2	3	2	2	2	2	3	1	17	2	2	3	3	3	2	15	2	3	3	2	2	2	14
57	3	3	3	1	1	2	3	2	18	2	2	3	3	3	2	15	2	2	2	1	2	2	11
58	3	2	2	2	3	2	2	2	18	2	2	2	3	3	2	14	1	2	2	2	2	2	11
59	3	1	2	3	3	3	3	1	19	2	2	3	2	3	3	15	2	2	2	3	3	3	15
60	2	3	2	3	2	3	3	2	20	2	2	3	1	2	2	12	3	2	3	2	2	3	15

Anexo 12 Prueba de Normalidad

Resumen de procesamiento de casos

	Casos					
	Válido		Perdidos		Total	
	N	Porcentaje	N	Porcentaje	N	Porcentaje
ACT_LUDICAS	60	100,0%	0	0,0%	60	100,0%
INTEL_INTERPERS	60	100,0%	0	0,0%	60	100,0%
ONAL						

Pruebas de normalidad

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.	Estadístico	gl	Sig.
ACT_LUDICAS	,186	60	<,001	,870	60	<,001
INTEL_INTERPERS	,120	60	,032	,947	60	,011
ONAL						

a. Corrección de significación de Lilliefors