



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

**ESCUELA DE POSGRADO**  
**PROGRAMA ACADÉMICO DE MAESTRÍA EN**  
**PSICOLOGÍA EDUCATIVA**

Actividades lúdicas para la inteligencia interpersonal en niños de 7 años de una U. E de Playa - Ecuador, 2023.

**TESIS PARA OBTENER EL GRADO ACADÉMICO DE:**

Maestra en Psicología Educativa

**AUTORA:**

Iñiga Preciado, Sonia Marina ([orcid.org/0009-0001-3567-8685](https://orcid.org/0009-0001-3567-8685))

**ASESORA:**

Dr. Castillo Hidalgo, Efrén Gabriel ([orcid.org/0000-0002-0247-8724](https://orcid.org/0000-0002-0247-8724))

Dra. Linares Purisaca, Geovanna Elizabeth ([orcid.org/0000-0002-0950-7954](https://orcid.org/0000-0002-0950-7954))

**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**

**2023**

## **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 mi familia en general 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, 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.

**SONIA MARINA**

## **AGRADECIMIENTO**

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

Agradezco a mi familia y a mis hijos y esposo por su apoyo constante de motivación para culminar mi meta.

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

Agradezco al directivo y docentes de la institución "15 de Agosto" 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, amistades incondicionales que en el nombre de Jesús transmiten sus grandes dones de personalidad como hijo de Dios.

**SONIA MARINA**

## ÍNDICE DE CONTENIDOS

Dedicatoria .....	ii
Agradecimiento.....	iii
Índice de contenidos.....	iii
Índice de tablas .....	iv
Índice de figuras .....	v
Resumen .....	vi
Abstract.....	vii
I INTRODUCCIÓN.....	1
II. MARCO TEÓRICO .....	5
III. METODOLOGÍA.....	11
3.1. Tipo y diseño de investigación .....	11
M: Muestra .....	11
3.2. Variable y Operacionalización .....	11
V1.- Actividades Lúdicas.....	11
• Definición Conceptual .....	11
• Definición Operacional.....	12
• Escala de medición.....	12
V2.- Inteligencia Interpersonal .....	12
3.3. Población, muestra y muestreo.....	13
3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos: .....	13
3.5. Procedimientos: .....	14
3.6. Método de análisis de datos: .....	14
3.7 Aspectos éticos:.....	14
IV. RESULTADOS .....	16

V. DISCUSIÓN.....	22
VI. CONCLUSIONES .....	25
VII. RECOMENDACIONES .....	26
REFERENCIAS.....	27
ANEXOS	

## Índice de Tablas

Tabla # 1 Habilidades Sociales .....	19
Tabla # 2 Reconocimiento de emociones .....	20
Tabla # 3 Empatía .....	21
Tabla # 4 Habilidades Sociales .....	22
Tabla # 5 Reconocimiento de emociones .....	23
Tabla # 6 Empatía .....	24
Tabla # 7 Consolidado del pre test y post test .....	25

## Índice de Figuras

Figura # 1 Habilidades Sociales .....	19
Figura # 2 Reconocimiento de emociones .....	20
Figura # 3 Empatía .....	21
Figura # 4 Habilidades Sociales .....	22
Figura # 5 Reconocimiento de emociones .....	23
Figura # 6 Empatía .....	24
Figura # 7 Consolidado del pre test y post test .....	25

## Resumen

El presente trabajo de investigación titulado: Actividades lúdicas e inteligencia interpersonal en niños de 7 de una Unidad Educativa de Playa, 2023., cuyo objetivo general es: Determinar la relación de las actividades lúdicas y la inteligencia interpersonal en niños de 7 años de una unidad educativa de Playa, 2023.

La muestra es de 60 estudiantes, a los cuales se les aplicó cuestionarios para evaluar el nivel de las variables actividades lúdicas e inteligencia interpersonal. La investigación es de tipo preexperimental con enfoque cuantitativo. 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 años de una U. E de Playa, 2023.

**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 years of an Educational Unit of Playas, 2023., whose general objective is: To determine the relationship between play activities and interpersonal intelligence in children from 7 years of an educational unit in Playas, 2023.

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 preexperimental, 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 years of an Educational Unit of Playas, 2023.

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

## I. INTRODUCCIÓN

Según la investigación de varios estudios que se han realizados en la que se argumentan diversas culturas y diversos tipos de educación por lo que es necesario argumentar que el mismo es necesario para la interpretación de los nuevos conocimientos que se dan con el paso de los días y que sobre todo ayudará a potenciar los diferentes conocimientos de los estudiantes.

La investigación realizada por el autor García que se efectuó en el año 2019 en su estudio realizado en España efectuado en la Universidad Politécnica de Valencia el autor manifestó en su trabajo el cual llevo como título las actividades lúdicas en las diferentes instituciones educativas el cual habla de la forma de potenciar el aprendizaje de los estudiantes con la aplicación de estas actividades y para ello el autor García manifiesta la creación de un programa de actividades lúdicas con la finalidad de que el aprendizaje sea eficaz y duradero.

Según los datos que se interpretó por el estudio realizado por la UNICEF que se dio en el año 2018 el cual explica la importancia de romper los paradigmas tradicionales en el aprendizaje teniendo en cuenta que este programa fomenta el respeto que los niños y niñas reciban una educación de calidad, este estudio argumenta la importancia de la utilización de los juegos como herramienta necesaria para el aprendizaje y sobre todo las mismas fortalecen las diferentes habilidades de los estudiantes.

El mismo artículo que se estudio en el año 2018 en donde la UNICEF manifiesta que la mejor manera de incentivar el aprendizaje es con la utilización de los juegos lúdicos y estos a la vez deben de ser creativos y dinámicos según la interpretación de este estudio se llega a la conclusión que el 98% de los estudiantes asimilan los conocimientos de manera significativa rompiendo los esquemas tradicionales de aprendizaje.

Según la investigación realizada en Veracruz en el país de México realizado en el año 2020 según su autor Maldonado muestra su estudio relacionado sobre la inteligencia interpersonal en donde el mismo indica que el 85% presentan dichos problemas, por lo que según el artículo científico manifiesta que se deben de

aplicar y buscar nuevas estrategias y métodos de enseñanza para lograr que el aprendizaje sea asimilado de la mejor manera.

Según datos obtenidos del diario el Comercio en donde indican que el 56% de alumnos en diferentes instituciones educativas presentan problema con relación a la inteligencia interpersonal impidiendo que los estudiantes puedan desarrollarse en las diferentes actividades que realizan las diferentes instituciones educativas. Es necesario indicar que estas falencias se deben de corregir con la utilización de habilidades que ayuden a los estudiantes a potenciar la inteligencia interpersonal. La institución educativa 15 de Agosto no está ajena a la problemática que se plantea por lo que en ella se ha visto la necesidad latente en la básica elemental cabe indicar que la institución educativa está ubicada en el Barrio San Vicente del Cantón Playa, y la mayor parte por lo que se les complica desenvolverse en los diferentes ámbitos de estudio escasas de comunicación, dificultad de relacionarse con otras personas, demás, empáticos con sus compañeros por lo que se debe de buscar la solución en este caso la utilización de un programa para mejorar el problema encontrado en la institución educativa antes mencionada teniendo en cuenta que es un factor indispensable para la formación integral de los educando por lo que es necesario que en nuestros procesos educativos implementemos actividades que faciliten y mejoren la inteligencia interpersonal.

Según el reporte periodístico de un medio de comunicación escrita con 113 años de trayectoria el cual se le denomina DIARIO EL COMERCIO el cual en su reporte manifiesta que en el Ecuador existe 16316 instituciones educativas de las cuales el 56% de las mismas sus estudiantes presenta problema en relación a la inteligencia interpersonal el mismo que representa 9136 de las instituciones con estos problemas según el autor de diario en su investigación los docentes han argumentado que esto se debe a la poca utilización de recursos, métodos, estrategias por lo que sugieren que se aplique actividades lúdicas o actividades relacionados a los juegos con la finalidad de que el estudiante pueda asimilar buenos conocimientos.

La institución educativa 15 de Agosto no esta ajena a este problema en relación a la inteligencia interpersonal ya que se identifico a sus estudiantes de la básica elemental con gran escases en relación a las habilidades sociales, formas de comportamiento y sobre la forma de comunicarse con los demás por lo que la institución educativa que eta ubica en el Cantón Playas en el Recinto Arenal, necesita de urgencia la aplicación de estrategias o actividades lúdicas que ayuden a los estudiantes a tener buen aprendizaje con la utilización de estas actividades con la finalidad de mejorar el problema de la inteligencia interpersonal.

Por lo que es necesario establecer el problema de investigación: ¿Qué actividades lúdicas se desarrollan para la inteligencia interpersonal en los niños de 7 años de una U.E. de Playas Ecuador, 2023?

En el trabajo a realizar es necesario que se conozcan que dentro de la localidad de Playa existe un numérico considerable de estudiantes de la edad ya mencionada que presentan complejidad al ampliar la inteligencia interpersonal, dificultándoles emplear facilidades de palabras en grupos, expresarse forma natural ante los demás y emitir criterios de juicio de valor hacia algo o alguien con quien no están de acuerdo, es importante que se ejecuten cada una de las acciones pertinentes con la finalidad de que los estudiantes que pertenecen a la básica elemental puedan desarrollarse de forma correcta en relación con la inteligencia interpersonal de esta manera no solo los estudiantes saldrán favorecidos sino más bien toda la comunidad educativa.

El presente trabajo e investigación tiene una justificación en las variables de estudio la que han sido objeto de identificación tanto con sus indicadores y dimensiones.

En la parte social más relevante son los estudiantes de la básica elemental por lo que se debe de nombrar cuando existe problemas de aprendizaje según lo identificado en la institución educativa por lo que se pretende realizar potenciar la inteligencia interpersonal a través de la utilización de estrategias que de una u otra manera facilitará el aprendizaje.

En la parte teórica según lo citado por Gardner en el año 2018 en una obra publicada en Trujillo, explica que la inteligencia interpersonal del ser humano es indispensable para establecer y construir cosas productivas en relación con la inteligencia interpersonal por lo que es importante el desarrollo de estas actividades con la finalidad de lograr lo establecido.

Por lo que planteamos los siguientes objetivos tanto el general como los específicos. Incrementar la inteligencia interpersonal en una institución educativa de Playas, 2023, a través de las actividades lúdicas. Reconociendo sus objetivos específicos: Evaluar la inteligencia interpersonal en los niños de 7 años de una U.E de Playa Ecuador, 2023. Diseñar actividades lúdicas para niños de 7 años de una U.E de Playa Ecuador, 2023. Aplicar actividades lúdicas para niños de 7 años de una U.E de Playa Ecuador, 2023. Evaluar la inteligencia interpersonal en los niños de 7 años de una U.E de Playa Ecuador, 2023. A través de las actividades lúdicas.

Después de haber identificado el problema de investigación y de haber establecido las posibles soluciones es necesario establecer y señalar las variables de estudio las cuales se van a relacionar una con otra para ver el grado de comparación de las variables que se han identificado para establecer esta relación entre las hipótesis es necesario tener presente los objetivos específicos para poder realizar la relación según se vayan planteando.

## II. MARCO TEÓRICO

Según la investigación que se ha realizado en la Educación Superior de Cuba en su artículo # 40 en donde su argumentación científica narra las diferentes descripciones hermenéuticas la cual está bajo un enfoque filosófico, esta investigación ha sido beneficiosa ya que nos muestra los diferentes caminos que ayudan a los estudiantes con relación a los tipos de inteligencia el autor argumenta que los estudiantes lograran establecer sus principios establecidos con valores ante la sociedad. Macías (2021).

La investigación que se ha realizado por los autores Mosquera & García en el año 2019 en la que presenta su estudio con el tema actividades lúdicas en la educación de la Escuela Nueva Frontera en la que establece como objetivo manifiesta establecer el impacto que las actividades lúdicas representan en los estudiantes, y para ello se trabajó con una ficha de observación como instrumento en la cual se le aplicó a 120 estudiantes finalmente se concluye que la utilización de las actividades lúdicas son de vital importancia en el proceso de enseñanza aprendizaje para lograr así un aprendizaje significativo de los niños.

Por otra parte el estudio que se realizó por los estudiantes López & Pérez en el año 2019 en la escuela Bogotá Jorge Tadeo en donde su trabajo de investigación sostuvo como objetivo general identificar la inteligencia interpersonal de los niños de 8 a 9 años y para ello se trabajó con una investigación cuantitativa y se utilizó un instrumento de investigación según el resultado se puede verificar con que la inteligencia interpersonal se puede mejorar con la utilización de estrategias lúdicas de esa manera se fomenta la empatía, el liderazgo, y de esa manera se logra resultados positivos y equilibrados en los estudiantes.

Otro estudio que se dio en la Universidad de Buenos Aires en donde se hayo un trabajo de investigación el cual utilizó la realización de una propuesta de investigación de tipo experimental, la Institución Educativa es pequeña se trabaja con 60 individuos las cuales se divide de la siguiente manera de dos grandes grupos tanto el de control y el de experimental teniendo en cuenta que se trabajará con la misma cantidad que serían de 30 estudiantes por grupo,.

(Córdova, 2019, pág. 23)

Según los autores Barroso & Cervantes, (2019), perteneciente a la comunidad educativa Rajayoga de Santiago de Cuba donde muestra su estudio sobre las actividades lúdicas, en donde muestra las habilidades de los infantes, este estudio se contempló la participación de 15 familias que corresponden al 75% de la población antes mencionada, para ello utilizaron un método de análisis inducción, deducción se concluye de buena manera porque se ve que un 98% de la comunidad educativa.

Es importante reconocer el trabajo realizado por Yama, (2021) en donde muestra un estudio sobre las estrategias metodológicas, su objetivo principal es determinar el grado de importancia para desarrollar las inteligencias múltiples, mediante este estudio realizado se identifica que en relación a estas estrategias metodológicas son escasas y que los educadores no las manejan por seguir un patrón tradicionalista por lo que es necesario incentivar a los docentes el uso de estas estrategias para que los educandos puedan recibir una educación de calidad y a su vez pueda despertar el uso de los diferentes tipos de inteligencias múltiples.

Un estudio publicado por la revista Encuentro Educacional en donde presenta su estudio sobre la inteligencia interpersonal, el cual manifiesta tener como objetivo descubrir la inteligencia interpersonal en el desarrollo socioemocional de los infantes, para ello se trabajó con una metodología no experimental descriptiva, teniendo como muestra una cantidad de 40 individuos con los cuales se ha trabajado de la mejor manera.

Según Mayorga en el año (2022) manifiesta que los estudiantes de educación superior se empleó una prueba estadísticas de chi cuadrado con la intención de verificar los resultados para comprobar la satisfacción de la utilización de recursos y estrategias que ayuden a disipar los inconvenientes de los infantes en relación a la inteligencia interpersonal.

En la investigación que sostuvo Torres (2019) con el propósito de identificar la incidencia de las actividades lúdicas, para ello se trabajó con una metodología de campo en el cual se determinó que la aplicación de estas actividades lúdicas es de gran importancia en el proceso educativo.

Es necesario argumentar que dentro de las inteligencias múltiples se desarrollan variedad de inteligencias unas más otras menos según las capacidades de los estudiantes, dado es el caso la inteligencia interpersonal la cual es muy relevante para los estudiantes ya que en el se fomentan las diferentes habilidades y destrezas para su potencialización, Ibarrola (2018)

Según lo argumentado por el autor el cual nos indica que en la actualidad es de mucha relevancia hablar de los diferentes tipos de inteligencia en donde se contempla cada una de sus funciones y características que hacen que los estudiantes puedan asimilar sin presentar problema alguno por lo que es necesario identificar sus diferencias y habilidades.

Según el estudio que realizo Rivero en el año (2019), sobre la inteligencia interpersonal el cual ve la necesidad de establecer con claridad los puntos teóricos básicos e indispensable de este tipo de inteligencia ya que se relaciona con la acción de seleccionar, contar, hablar entre otro. Por lo que se considera de gran importancia en su desarrollo.

El argumento de Rivero artículo publicado en el año 2019 el cual hace referencia a la inteligencia interpersonal en donde explica claramente la parte teórica de sobre la inteligencia interpersonal en donde indica la importancia del desarrollo integral de los estudiantes.

Según la teoría de Gardner en el año 1993 en donde muestra la inteligencia interpersonal y la inteligencia individual, para ello es necesario establecer cuál es la diferencia que existe entre ellas por lo que es de vital importancia las relaciones con las demás personas mientras que la inteligencia individual es la que nos permite ser productivos uno mismo.

La teoría de gran importancia de Gardner en donde muestra las diferentes etapas de la inteligencia en ella argumenta que todas estas cumplen funciones diferentes en donde se le debe de hacer énfasis a los niños y niñas pueden mejorar sus emociones en los diferentes años de estudio



La investigación que realizó Fredrickson en el año (2018) en donde detalla la relación afectiva con las personas y para ello es necesario establecer primero una relación emocional con el individuo mismo. Por lo que es necesario priorizar que la inteligencia interpersonal es de gran ayuda y muestra una gran importancia en los diferentes procesos que los estudiantes realicen y demuestren en los diferentes contextos. Es necesario definir que la inteligencia interpersonal es importante para el desenvolvimiento con los demás y para ello es necesario tener presente la motivación y el interés por demostrar sus capacidades intelectuales por lo que la inteligencia interpersonal y su desarrollo

Esta inteligencia nos permite comprender a las personas que nos rodean con sus limitaciones y sus diferencias por lo que es necesario indicar a los estudiantes que la inteligencia interpersonal nos ayuda a tener muchas posibilidades de relación con los demás y nos ayuda a trabajar en equipo sin complicaciones y sobre todo nos facilita tener buenas relaciones sociales.

Para ello es necesario identificar la interpersonal en este caso es el estado de ánimo comprender los gestos las expresiones y la forma de ser de los demás para ello es necesario tener en cuenta la importancia de la inteligencia interpersonal y de establecer sus diferencias.

Esta inteligencia tiene diferentes contextos de ejecución o diferentes ámbitos a relacionarse, sean estos públicos, políticos, culturales, familiares, profesionales, estudiantil en fin muchos lugares, pero sobre todo hay que saber identificar cuáles son los posibles conflictos que se deban de solucionar y para ello según el criterio de Bartolomei (2018) en donde indica que la importancia del mismo y su forma de solución.

Según la intervención de Goleman (2018) el cual señala que la inteligencia interpersonal aparte de comprender y de entender a los demás esta se le atribuye la habilidad de la similitud que esta nos permite la interacción con los demás de manera eficaz y eficiente y sobre todo hacerle reflejo de nuestra propia realidad. Goleman en su investigación realizada (2018) muestra también su importancia en sus habilidades y en los diferentes procesos de comunicación interpersonales de forma eficaz para que exista correcta relación entre todos.

El conocimiento es un factor indispensable de la inteligencia interpersonal el cual muestra sus emociones hacia los demás por lo que se considera indispensable para establecer una adecuada relación interpersonal de los demás.

Según la información de Rangel (2020) el cual en su estudio redactado en donde argumenta que la educación inicial se debe de emplear didácticas innovadoras y de esa manera impulsar la inteligencia interpersonal a través de la creatividad. Para potenciar la inteligencia interpersonal es necesario ejecutar varias actividades lúdicas que potencialicen dicha inteligencia, y para ello es necesario tener en cuenta los diferentes juegos que se podrían utilizar de acuerdo a los contenidos científicos en clases y sobre todo ver las necesidades de los estudiantes y establecer así el respeto, la empatía y sobre todo la inteligencia interpersonal.

Al referirnos a las actividades lúdicas nos relacionamos a los diferentes juegos que se pueden ejecutar sin perder el horizonte de enseñar, hay que indicar que estos juegos hoy en la actualidad se lo han identificado como la creación de actividades lúdicas los mismo que van a potenciar las diferentes materias y diferentes contenidos, buscando así un buen aprendizaje.

Es decir que estas actividades lúdicas son las estrategias pedagógicas activas que van a fortalecer el aprendizaje y sobre todo fomentaran que los niños de 7 años puedan desempeñar bien su parte emocional y la empatía demostrando así una buena inteligencia interpersonal.

La intervención de Martínez & Salinas (2020), sobre las actividades lúdicas en donde expresan que estas ayudan a fortalecer de la mejor forma la inteligencia interpersonal considerando que estas se aplican de forma directa en las diferentes áreas que se van a potencializar o desarrollar.

Es necesario contemplar que mediante la ejecución de estas actividades en donde demuestre un interés de desarrollar estrategias que demuestren las habilidades del trabajo en conjunto de los estudiantes a más de ser necesario para lograr el aprendizaje siempre y cuando estas actividades lúdicas sean aplicadas de la mejor manera y puedan ser asimiladas y adaptadas para favorecer a los estudiantes en los diferentes procesos sociales.

Según el argumento de Pérez & Tito, (2022) manifiestan en su estudio relacionado a las actividades lúdicas el cual ayudará a potenciar todos los aprendizajes de los estudiantes en sus diferentes ámbitos logrando así demostrar que estas actividades lúdicas rompen el paradigma tradicional que no son simples juego sino cumple con un proceso de aprendizaje.

El Ministerio de Educación en sus articulados indican que la utilización de las actividades lúdicas sean estas dentro o fuera del aula ayudan a potenciar el aprendizaje, por otra parte varios autores manifiestan que el uso de estas habilidades ayudan al sistema de educación en sus diferentes contextos, es necesario argumentar que estas actividades deben de ser realizadas acorde a los sistemas de conocimientos que se vayan a impartir con la finalidad de forjar estudiantes empáticos y con buenos conocimientos.

Por otra parte tenemos los estudios realizados por Pérez Infante & Tito Chaname en su trabajo de investigación realizado en el año (2020), en donde indica que las actividades lúdicas y recreativas deben de ser utilizadas en tres etapas, uno explicar las diferentes acciones de como iniciar el juego o la actividad de juego, dos explicar las reglas los compromisos y las observaciones del mismo y tres se finaliza la actividad cuando el grupo de trabajo llega al propósito establecido, todas las actividades lúdicas en beneficioso para el proceso educativo.

Piedra en su articulado publicado en el año (2018) manifiesta que las actividades lúdicas son actividades que se desarrollan para la formación integral de los infantes con direcciones juegos, además considera que la recreación sirve para proporcionar diversión en el sistema de enseñanza aprendizaje. Estas actividades lúdicas recreativas innovadoras ayudan a formar un ambiente de aprendizaje divertido y dinámico el cual debe de ser adecuado y dirigido de forma oportuna y guiado con estrategias didácticas Cedeño & Pazmiño, (2019)

Es necesario que en todas las instituciones educativas se puedan crear ambientes didácticos de aprendizaje en donde el propósito principal sea de generar conocimientos nuevos y sean estos fáciles de asimilar con el apoyo de estas actividades lúdicas de aprendizaje como lo indica Tamayo, 2017.

### III. METODOLOGÍA

#### 3.1. Tipo y diseño de investigación

##### Tipo de investigación:

La investigación en el cual se ha estudiado la información pertinente en donde se ha concluido que se trabajará con un tipo de investigación aplicada en el cual se establece trabajar en el desarrollo de una programación de estrategias y actividades que vayan a fomentar la inteligencia interpersonal de los estudiantes de 7 años de edad.

##### 3.1.2. Diseño de investigación:

La investigación tiene un diseño preexperimental con enfoque cuantitativo el cual indica las relaciones que existen entre las variables, se consideró trabajar con un tipo de investigación no experimental con eje transversal.

##### **M: Muestra**

**O1: Variable 1** Actividades lúdicas r: Relación de variable en estudio

**O2: Variable 2** Inteligencia interpersonal

#### 3.2. VARIABLE Y OPERACIONALIZACIÓN

##### Variable y Operacionalización

V1.- Actividades Lúdicas

- **Definición Conceptual**

Al referirnos de las actividades lúdicas son referimos a los diferentes procedimientos que se aplicaran con la finalidad de potenciar el aprendizaje de los estudiantes con la utilización de varios recursos o juegos dinámicos e innovadores a los cuales se les determinara actividades lúdicas.

- **Definición Operacional**

El instrumento que se utilizará es la aplicación de una encuesta con escala de Likert según el instrumento a utilizar muestra confiabilidad ya que se utilizará como eje principal la necesidad encontrada.

- **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.

## **V2.- Inteligencia Interpersonal**

### **Conceptual:**

Se refiere a entender las habilidades que se tiene para relacionarse con los demás mostrando empatía y armonía con todos.

### **Definición Operacional:**

En este proceso se elaboró varios instrumentos los cuales se ha contemplado los indicadores y dimensiones de la variable estudiada.

### **3.3. Población, muestra y muestreo**

#### **3.3.1. Población:**

Se va a trabajar con una población censal ya que tanto la población y muestra tienen la misma cantidad de estudiantes los cuales son 60 niños y niñas de la Escuela de Educación Básica 15 de Agosto en donde se aplicó el instrumento de investigación

#### **Criterios de inclusión.**

Se tomará en cuenta con los estudiantes de 7 años de edad

#### **3.3.2. Muestra:**

Al hablar de la muestra nos referimos a la parte de población con la que vamos a trabajar en el desarrollo de la investigación a la cual se está estudiando, sin embargo, al ser una población menor a 100 es una población censal de tipo no probabilística dado que no es necesario hacer una fórmula para obtener la muestra, sino que directamente se toma a la población total de 60 estudiantes de Escuela Básica "15 DE AGOSTO" perteneciente al Cantón Playa - Ecuador.

#### **3.3.3. Muestreo:**

El muestreo en este trabajo de investigación es censal ya que se trabajará con la misma cantidad de la muestra

#### **3.3.4 Unidad de análisis:**

Se va a trabajar con los estudiantes de 7 años de edad que corresponde a la básica elemental

### **3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos:**

Para la recolección de los datos de la investigación se consideró la elaboración de una ficha de observación la misma que permite la obtención de la información

basada en la recolección de la información con la utilización de los instrumentos para la identificación de la utilización a inteligencia interpersonal. Para cada una de ellas se aplicó un instrumento de investigación el cual será un cuestionario conformado con 20 preguntas cada una en relación a cada dimensión, en caso en la inteligencia interpersonal en la cual mediremos las dimensiones y los indicadores en donde se evidenció la validez y confiabilidad.

### **3.5. Procedimientos:**

Cuando se procedió a realizar el trabajo de investigación se pidió el permiso correspondiente a la MGs Violeta Proaño quien es la directora de la Escuela de Educación Básica 15 de Agosto, de la misma manera se contó con el permiso y la aprobación de los padres de familia de los estudiantes de 7 años que le corresponde a la básica elemental, después de ello se aplicó el instrumento relacionado a la inteligencia interpersonal con sus respectivas dimensiones en este caso sobre las habilidades sociales, reconocimiento de las emociones y sobre la empatía, en la cual se desarrolló 20 preguntas y por ello se ejecutó el programa de las actividades lúdicas de lunes a viernes en horas pedagógicas con una duración de 45 minutos por sesión de trabajo.

### **3.6. Método de análisis de datos:**

El análisis de datos se dio a través de la elaboración de una matriz con el programa Excel en donde se procedió a realizar los cuadros estadísticos en donde se verificó los resultados del pretest y posttest

### **3.7 Aspectos éticos:**

La investigación está diseñada con la finalidad de respetar la integridad de cada uno de las personas que se han utilizado para el trabajo sin tener la opción de manipular la información de las investigaciones.

Para este trabajo de investigación se contó con la aprobación de los padres de familia y sobre todo se respeta la decisión de los sujetos de estudio, así como también se contó con el respeto de los padres de familia. Indicando que ninguno de los actores de esta investigación ha sido forzado para la obtención de la información.

Se respeta las normativas de las normas APA séptima edición el cual nos ayudara a que nuestro trabajo de investigación se presente de la mejor manera y tenga las presentaciones como nos indica las normativas de la Universidad.

No permitir que nuestras variables sean manipuladas por ningún contexto puesto que estos nos ayudan a fortalecer nuestro trabajo.



## IV. RESULTADOS

Actividades lúdicas para la inteligencia interpersonal en niños de 7 años de una U. E de Playa - Ecuador, 2023.

*Tabla 1*  
*Dimensión Habilidades Sociales*

DIMENSIÓN	Alternativas	Frecuencias	%
Habilidades sociales	Alto	0	0%
	Medio	15	25%
	Bajo	45	75%
<b>TOTAL</b>		<b>60</b>	<b>100%</b>

*Figura 1*  
*Dimensión Habilidades Sociales*

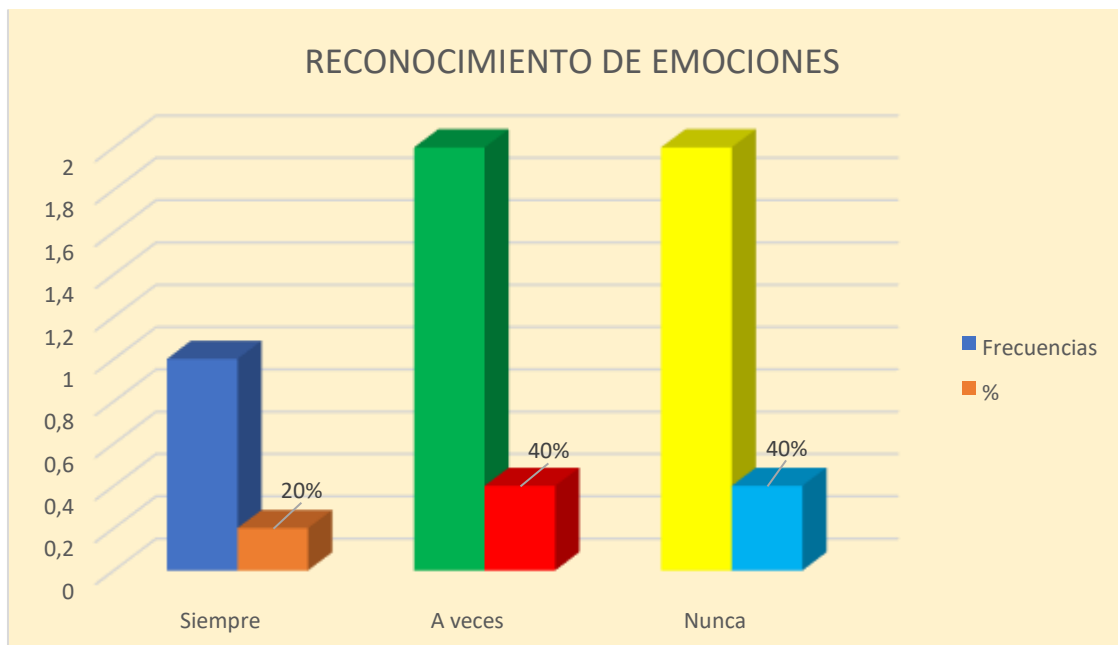


**Interpretación:** Según los datos obtenidos en la aplicación del instrumento de investigación antes del “Programa de actividades lúdicas para el mejoramiento de la inteligencia interpersonal” evidencia como resumen de las 8 preguntas realizadas, que el 75 % de las personas encuestadas manifestaron estar en un nivel bajo en relación a las habilidades sociales, mientras que el 25% están en un nivel medio en relación a la dimensión estudiada

*Tabla 2*  
*Dimensión: Reconocimiento de Emociones*

DIMENSIÓN	Alternativas	Frecuencias	%
Reconocimiento de emociones	Alto	0	0%
	Medio	10	17%
	Bajo	50	83%
<b>TOTAL</b>		<b>60</b>	<b>100%</b>

Figura 2  
Dimensión: Reconocimiento de Emociones

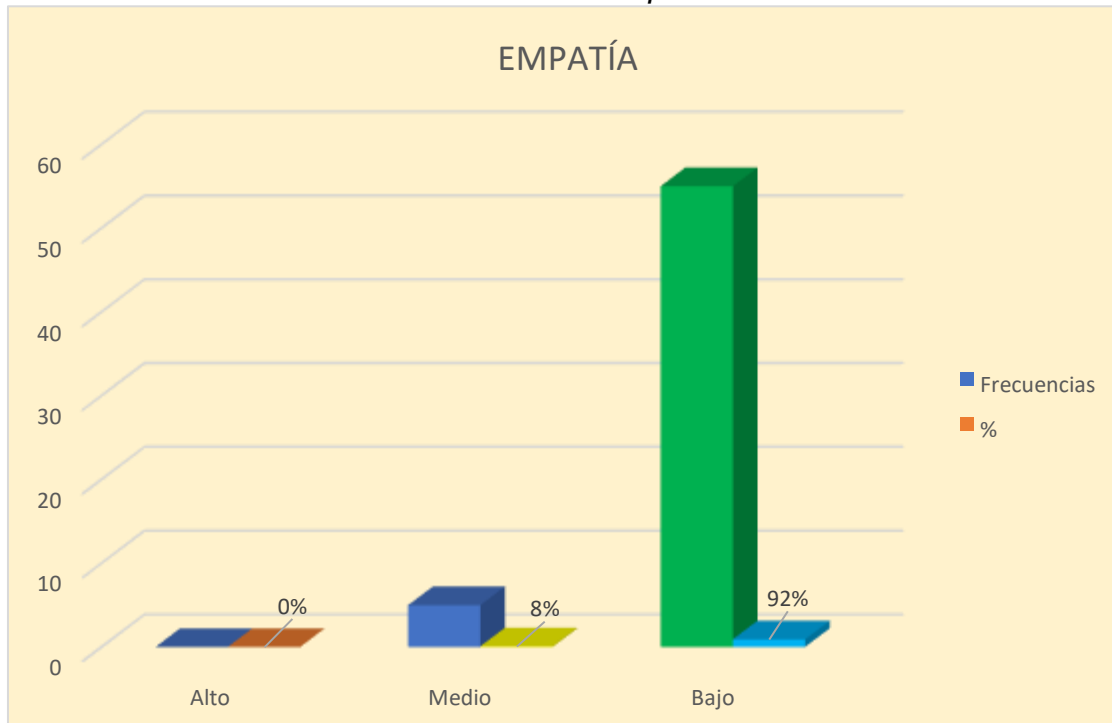


**Interpretación:** Según los datos obtenidos en la aplicación del instrumento de investigación antes del “Programa de actividades lúdicas para el mejoramiento de la inteligencia interpersonal” evidencia como resumen de las 6 preguntas realizadas, mostrando que el 83 % de las personas encuestadas manifestaron estar en un nivel bajo en relación al reconocimiento de las emociones, mientras que el 17% están en un nivel medio en relación a la dimensión estudiada

Tabla 3  
Dimensión: Empatía

DIMENSIÓN	Alternativas	Frecuencias	%
Empatía	Alto	0	0%
	Medio	5	8%
	Bajo	55	92%
<b>TOTAL</b>		<b>60</b>	<b>100%</b>

Figura 2  
Dimensión: Empatía



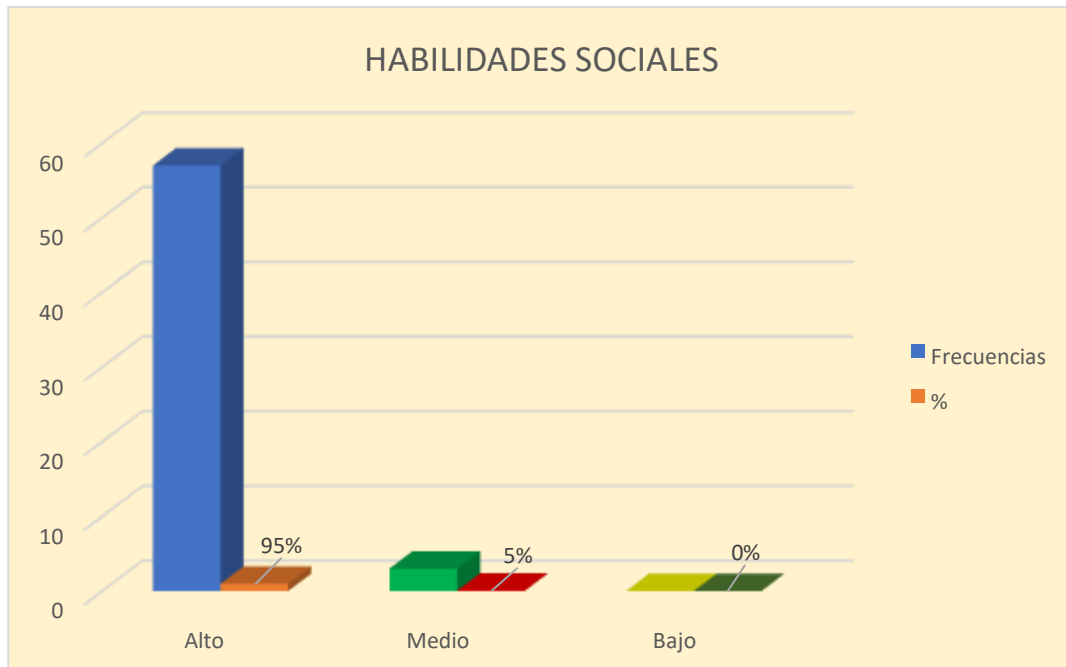
**Interpretación:** Según los datos obtenidos en la aplicación del instrumento de investigación antes del “Programa de actividades lúdicas para el mejoramiento de la inteligencia interpersonal” evidencia como resumen de las 6 preguntas realizadas, mostrando que el 92 % de las personas encuestadas manifestaron estar en un nivel bajo en relación a la empatía, mientras que el 8% están en un nivel medio en relación a la dimensión estudiada

## Resultados del Postest

*Tabla 4*  
*Dimensión Habilidades Sociales*

DIMENSIÓN	Alternativas	Frecuencias	%
<b>Habilidades sociales</b>	Alto	57	95%
	Medio	3	5%
	Bajo	0	0%
<b>TOTAL</b>		<b>60</b>	<b>100%</b>

*Figura 4*  
*Dimensión: Reconocimiento de Emociones*

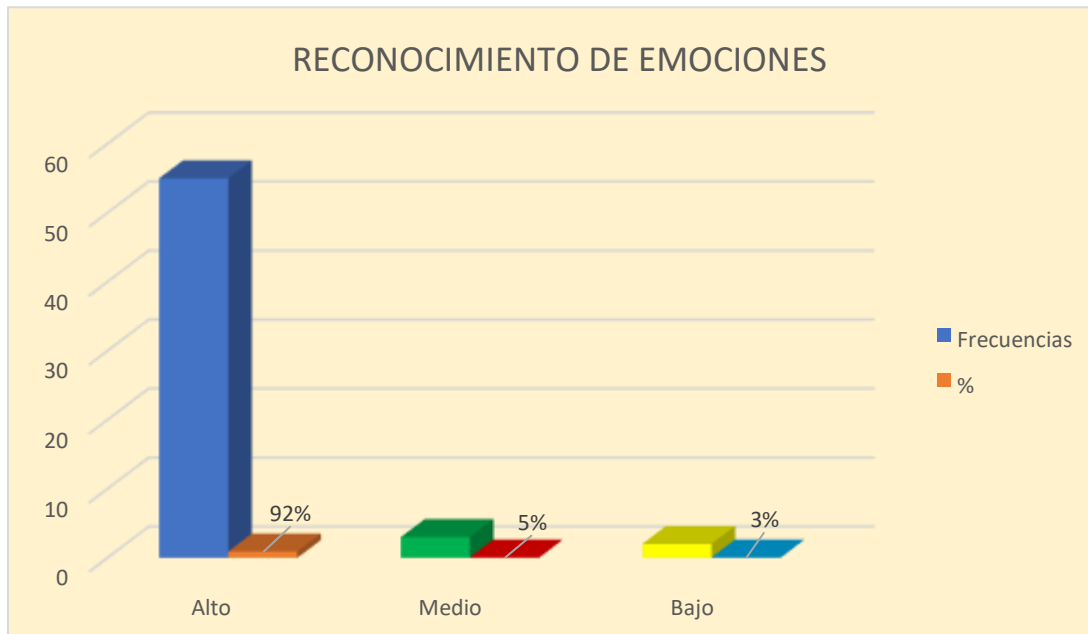


**Interpretación:** Según los datos obtenidos en la aplicación del instrumento de investigación después del “Programa de actividades lúdicas para el mejoramiento de la inteligencia interpersonal” evidencia como resumen de las 6 preguntas realizadas, mostrando que el 95 % de las personas encuestadas manifestaron estar en un nivel alto en relación a las habilidades sociales, mientras que el 5% están en un nivel medio en relación a la dimensión estudiada.

*Tabla 5*  
*Dimensión Reconocimiento de Emociones*

DIMENSIÓN	Alternativas	Frecuencias	%
Reconocimiento de Emociones	Alto	55	92%
	Medio	3	5%
	Bajo	2	3%
<b>TOTAL</b>		<b>60</b>	<b>100%</b>

Figura 5  
Dimensión Reconocimiento de Emociones



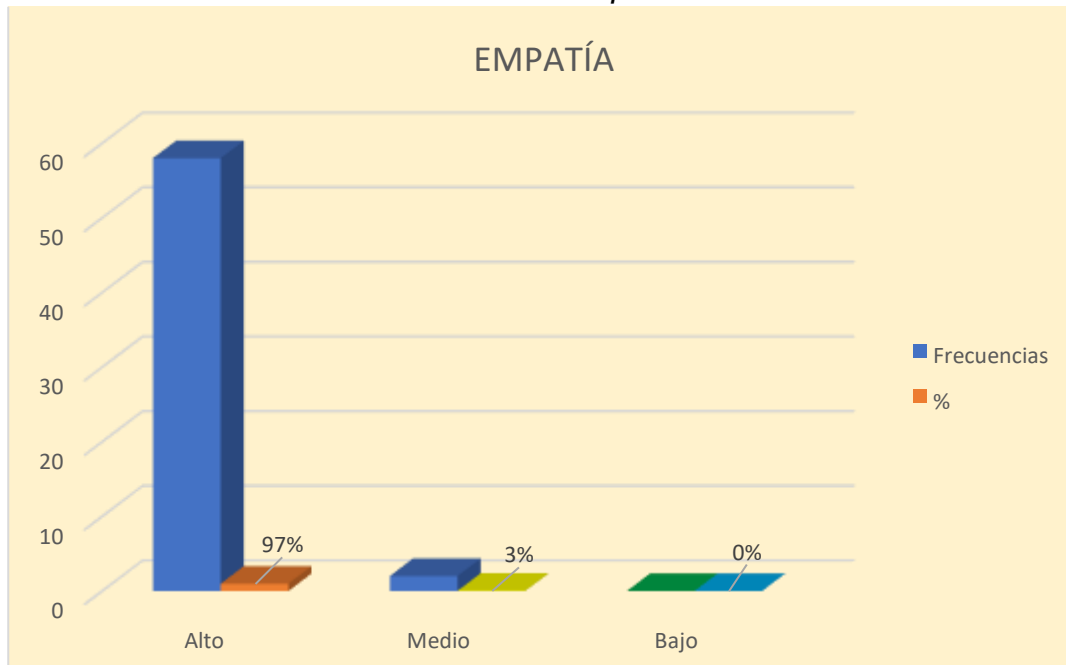
**Interpretación:** Según los datos obtenidos en la aplicación del instrumento de investigación después del “Programa de actividades lúdicas para el mejoramiento de la inteligencia interpersonal” evidencia como resumen de las 6 preguntas realizadas, mostrando que el 92 % de las personas encuestadas manifestaron estar en un nivel alto en relación al reconocimiento de emociones, mientras que el 5% están en un nivel medio y el 3% manifiestan un nivel bajo en relación a la dimensión estudiada.

Tabla 6  
Dimensión Empatía

DIMENSIÓN	Alternativas	Frecuencias	%
-----------	--------------	-------------	---

<b>Empatía</b>	Alto	58	97%
	Medio	2	3%
	Bajo		0%
	<b>TOTAL</b>	<b>60</b>	<b>100%</b>

*Figura 6*  
*Dimensión Empatía*



**Interpretación:** Según los datos obtenidos en la aplicación del instrumento de investigación después del “Programa de actividades lúdicas para el mejoramiento de la inteligencia interpersonal” evidencia como resumen de las 6 preguntas realizadas, mostrando que el 97 % de las personas encuestadas manifestaron estar en un nivel alto en relación a la empatía, mientras que el 3% están en un nivel medio en relación a la dimensión estudiada.

**Tabla 2**  
**CONSOLIDADO DE DIMENSIONES EN EL PRE-TEST Y POST-TEST**

<b>Dimensión</b>	<b>Criteria</b>	<b>Pre-Test</b>	<b>Post-Test</b>
<b>1ra dimensión</b> Habilidades sociales	Alto	0%	95%
	Medio	25%	5%
	Bajo	75%	0%
<b>2da dimensión</b>	Alto	0%	92%

Reconocimiento de Emociones	Medio	17%	5%
	Bajo	83%	3%
<b>3ra dimensión</b>	Alto	0%	97%
Empatía	Medio	8%	3%
	Bajo	92%	0%

**Figura 3**  
**CONSOLIDADO DE DIMENSIONES EN EL PRE-TEST Y POST-TEST**



**Nota:** Los valores de la tabla 7 y figura 7 se determinaron con la función estadística “Promedio”, para lo cual se consideró los valores de las respuestas de todas preguntas de cada dimensión. El consolidado desarrollado en la siguiente tabulación está compuesta por 3 dimensiones en la cuales indica los valores de los resultados del test aplicado

## V. DISCUSIÓN

Según la interpretación del objetivo general Incrementar la inteligencia interpersonal en una institución educativa de Playas, 2023, el programa de actividades lúdicas para potenciar la inteligencia interpersonal el cual reflejo un 95% en nivel alto en relación a las habilidades sociales mientras que un 5% indica un nivel medio.

Para hacer contraste respectivo en relación a la discusión sobre los resultados obtenidos en la aplicación del instrumento de investigación en relación a las actividades lúdicas en donde según piedra en su estudio realizado en el año 2018 en donde presenta su trabajo de investigación enfocado en la actividades lúdicas de esta manera potenciar el aprendizaje rompiendo paradigmas tradiciones viendo al aprendizaje por medio de juego como una forma de divertirse más no para fomentar el aprendizaje.

Según el autor Goleman en su estudio que se efectuó en el año 2018 en donde manifiesta la importancia de la habilidad de la expresión para ello se ha estimado la importancia de indicar que las relaciones interpersonales es una habilidad que va potenciar el aprendizaje en los estudiantes

Se realizo la indagación de un estudio sobre la inteligencia interpersonal por lo que se habla de la forma de llegar a los estudiantes para potenciar si aprendizaje a través de las actividades lúdicas con la ejecución de estas actividades los estudiantes se pueden demostrar sus emociones, sentimientos y sobre todo demostraran su autocontrol. Fullea, (2018)

Según la investigación realizada por Jiménez publicado en el año 2022, en donde su artículo de la revista científica de ciencias sociales, donde se refleja una investigación de tipo descriptiva en cual estableció que las actividades lúdicas en donde las relaciones interpersonales en donde se determinó que el 51% de los estudiantes realizan demostraciones agresivas por la falta de utilización de estrategias acordes que vayan a mejorar dichas actitudes.

Según los autores Paz y Mosquera en el año (2019) en su trabajo de investigación con el tema Actividades lúdicas para el desarrollo de los estudiantes en la parte cognitiva este estudio se dio en la escuela de educación básica “San Felipe” en los estudiantes del primer año, este estudio tubo como objetivo principal identificar el impacto de los juegos que tiene en los niños y niñas de 5 a 6 años llegando a la conclusión que mediante que con la utilización de los juegos se logra facilitar la estimulación, imaginación y creatividad de los estudiantes y de esta manera afianzar sus aprendizajes.



En cuanto a los resultados del primer objetivo: Evaluar la inteligencia interpersonal en los niños de 7 años de una U.E de Playa Ecuador, 2023 en donde los resultados según los datos obtenidos según la información de los instrumentos aplicados después del post test 92% indican estar en un nivel alto en relación al reconocimiento de las emociones por lo que es necesario siempre estar aplicando las actividades lúdicas.

El autor Piedra en su estudio realizado en el año 2018 presenta su trabajo de investigación sobre las actividades lúdicas en donde indica que estas tienen un enfoque dinámico cuyo propósito el afianzar el proceso de enseñanza aprendizaje en los niños y niñas demostrando así que los juegos en el proceso de enseñanza son un factor importante para lograr el aprendizaje significativo.

Es necesario indicar que las actividades lúdicas en contraste con el objetivo nombrado el cual se relaciona a las actividades lúdicas recreativas el cual indica que se deben de establecer las condiciones o las reglas del juego o actividad para que esta se desarrolle de la mejor manera y lograr así el aprendizaje en los estudiantes de 7 años de edad Pérez & Tito (2020)

Según los resultados del estudio realizado del autor Posligua dado en el año (2017) esta investigación se dio en la comunidad de Cuba en donde se logra que su población que equivale en su 98% logrando cumplir con los objetivos del trabajo de investigación.

En cuanto a los resultados del segundo objetivo de Diseñar actividades lúdicas para niños de 7 años de una U.E de Playa Ecuador, 2023 en donde los resultados indican que existe un nivel alto que representa un 97% a las habilidades sociales, mientras que un 3% indican estar en un nivel medio por lo que es importante la ejecución el programa de actividades lúdicas.

Según la interpretación de Anso en el año 2017 en su estudio argumenta que todo lo que tiene que ver con actividades lúdicas o juegos permiten que el aprendizaje sea completamente significativo teniendo en cuenta que estas actividades facilitan el proceso de enseñanza aprendizaje haciendo del proceso educativo sea dinámico y motivador.

Para que el aprendizaje sea eficiente y duradero se debe de poner en práctica la utilización de diferentes estrategias que permitan lograr buenos resultados y según este estudio esto se logra con la utilización de las actividades lúdicas Goleman en su estudio que se dio en el año argumenta que la inteligencia interpersonal es reconocer nuestras emociones para poderlos transmitir a los demás

En relación al tercer objetivo específico el cual indica. Aplicar actividades lúdicas para niños de 7 años de una U.E de Playa Ecuador, 2023. Los resultados del tercer objetivo, indican que la mayor cantidad de estudiantes indican que el 95% estar en un nivel alto en conocimiento sobre las dimensiones que se han estudiado.

## VI. CONCLUSIONES

Una vez terminado el programa de actividades lúdicas para los estudiantes de 7 años que corresponde a la básica elemental de los estudiantes de la Escuela de Educación Básica 15 de Agosto.

- Se evaluó la inteligencia interpersonal en los niños de 7 y se verificó que gracias a estas actividades se logró cumplir con el objetivo propuesto.
- Se diseñó actividades lúdicas para niños de 7 años con la utilización de recursos del medio con la finalidad de hacerle lograr la inteligencia interpersonal.
- Se aplicó actividades lúdicas para niños de 7 años de la básica elemental realizando en 20 sesiones de trabajo realizado en las horas pedagógicas.
- Se evaluó la inteligencia interpersonal en los niños de 7 años de edad con la aplicación del programa de actividades lúdicas.

## VII. RECOMENDACIONES

| Que exista la interacción social sobre todo que se implemente programas de actividades lúdicas con la finalidad de fomentar la inteligencia interpersonal

Hacer participar a los integrantes de la comunidad educativa con la finalidad de hacer potenciar sus conocimientos en relación a la inteligencia interpersonal

Programas actividades pedagógicas con el uso de las actividades lúdicas para potenciar el proceso de enseñanza aprendizaje.

## 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/actividadesludicaspara-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* [Tesis de maestría de psicología educativa Universidad Cesar Vallejo]. [https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/16219/Córdova\\_SRE.pdf?sequence=1&isAllowed=y](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/Reb\\_agli\\_ati\\_Beltroy.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.ulima.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12724/11707/Reb_agli_ati_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=gb\\_s\\_book\\_other\\_versions](https://books.google.com.ec/books?id=wXtxDwAAQBAJ&hl=es&source=gb_s_book_other_versions)
- Goleman, D. (2017a). *La Inteligencia Emocional, Por qué es mas importante que el coeficiente intelectual* (LeLibros (ed.)). <https://ciec.edu.co/wpcontent/uploads/2017/08/La-Inteligencia-EmocionalDaniel-Goleman-1.pdf>
- Gómez, L. E., Muriel, L. E., & Londoño, 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/191/19570> 61

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>

[https://books.google.com.ec/books?id=NnfHDwAAQBAJ&printsec=frontcover&hl=es&source=gbs\\_ge\\_summary\\_r&cad=0#v=onepage&q&f=false](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-](http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0257-43142021000100019)

[43142021000100019](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. *UNIANDES 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/articulo/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](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/fceunisalle/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 Scientific*, 5(0000 0004 6045 0361).  
<https://doi.org/https://doi.org/10.29394/Scientific.issn.2542-2987.2020.5.17.7.143-163>

## ANEXOS

### ANEXO 2

#### INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN

**TEMA:** Actividades lúdicas para la inteligencia interpersonal en niños de 7 años de una U. E de Playa Ecuador, 2023.

VALORACION	SIMBOLOGIA	ALTERNATIVA
1	BAJO	1
2	MEDIO	2
3	ALTO	3

N	CUESTIONARIO	1	2	3
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 discutes hablas en vez de gritar			
10	Escuchas y respetas a los demás, aunque no piense lo mismo			
11	Cuando te hacen enojar te mantienes calmado			
12	Reconoces como se sienten tus compañeros			
13	Cuando este contento tratas de que todos estén felices			
14	Si estas triste buscas hacer actividades con tus amigos para estar feliz			
15	Entiendes cuando un amigo no se siente bien y buscas ayudarlo			
16	Ayudas a tus compañeros cuando le falta algún material			
17	Escuchas a tus amigos cuando te cuentan un problema			
18	Tienes muchos amigos que te aprecian			
19	Aceptas las opiniones de tus compañeros			

20	Te comunicas de manera amable con tus compañeros			
----	--	--	--	--

### ANEXO 3

### 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 <b>Actividades Recreativas:</b> Conjunto de actividades que proporcionan diversión y son parte del constructo multidimensional de la lúdica (Piedra,2018) <b>Actividades Sociales:</b> Son	Actividades recreativas	Participación en juegos  Ejercicios físicos	Ordinal
			Actividades sociales	Socialización con los compañeros Motivación a la creatividad	
			Actividades pedagógicas	Aprendizajes con juegos  Actividades Lógicas	

		<p>actividades que ayudan a la convivencia motivando el trabajo en equipo y la creatividad (Piedra,2018)</p> <p><b>Actividades Pedagógicas:</b> 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><b>Habilidad social:</b> Son las habilidades verbales y no verbales para comunicarse con los demás (Goleman. 2017).</p>	Habilidades sociales	Trabajo en equipo	
			Reconocimiento de emociones	Solución de conflictos	

			Empatía.	Identificación con los compañeros  Relación con los compañeros	
		<p><b>Reconocimiento de emociones:</b> Capacidad para reconocerse a sí mismo y a los demás para relacionarse con otras personas en diversos contextos (Goleman. 2017).</p> <p><b>Empatía:</b> Capacidad de reconocer las emociones de otra persona para ponerse en su lugar (Goleman. 2017)..</p>			



## PROGRAMA DE ACTIVIDADES LÚDICAS

Para niños de 7 años de la Escuela de Educación Básica

15 de Agosto

AUTORA:

Sonia Marina Iñiga Preciado



## **PRESENTACIÓN**

El ser humano practica la actividad lúdica y el juego recreativo a lo largo de su vida y va más allá de las fronteras del espacio y del tiempo. Ambas son actividades fundamentales en el proceso educativo, que fomenta el desarrollo de las estructuras intelectuales y una forma privilegiada de transmisión social.

En este sentido, el currículo de educación inicial parte de la visión que los niños son únicos e irrepetibles dándoles la mayor importancia a su ser integral, donde dentro de su educación se involucre la relación con su entorno natural y social con las actividades lúdicas que se llevan a cabo dentro de los establecimientos educativos como una oportunidad de aprendizaje con los niños de su edad sin discriminación a partir de la consideración que son actores centrales del proceso educativo.

La presente programa de actividades lúdicas se centra en el juego como una forma de integrar socialmente a las personas y en especial al niño con sus compañeros, para lo cual se ha agrupado un conjunto de actividades lúdicas aplicables a los niños de 7 años, cada uno de los cuales posee su objetivo y metodología para que el docente los aplique considerando los procesos propuestos para la adquisición de resultados cada vez más halagadores, que beneficien directamente a los niños en el desarrollo de su inteligencia interpersonal.

Por lo que se pone a consideración del lector el presente trabajo con la finalidad de que sean aplicados en el aula o patio lugar donde pasan los niños la mayor parte de su tiempo y requieren de su aplicación por ser sociables por naturaleza.

## **ÍNDICE**

PRESENTACIÓN .....	32
I. INTRODUCCIÓN .....	34



II.	FUNDAMENTACIÓN .....	34
III.	OBJETIVOS .....	36
	Objetivo General .....	36
	Objetivos Específicos.....	36
IV.	DESARROLLO DEL PROGRAMA.....	36
	Planificación .....	36
	Sesiones de aprendizaje .....	37
	Método.....	37
	Evaluación del programa .....	<b>¡Error! Marcador no definido.</b>
V.	ACTIVIDADES SIGNIFICATIVAS .....	38
VI.	MATRIZ DE ARTICULACIÓN.....	39

## I. INTRODUCCIÓN

Durante mucho tiempo, el juego ha sido un ámbito de la vida personal bastante desprestigiada, en el ámbito escolar, tiene una presencia considerable, pero cuanto mayor se hacen los estudiantes, menos tiempo destinan a esta actividad. La presente guía agrupa un conjunto de actividades lúdicas aplicables como estrategia para el desarrollo de la inteligencia interpersonal en los niños de 7 años, con el objetivo de generar en los niños altos niveles de involucramiento en las distintas actividades realizadas y la necesidad de buscar

nuevos amigos e interactuar con todos sin límites para que puedan enfrentar en su vida cotidiana a otras personas y puedan acoplarse a los intereses de los demás niños y niñas.

Por lo tanto, se expone una variedad de actividades lúdicas las mismas que consideren el desarrollo de la inteligencia interpersonal, esto determina su implementación en su estructura metodológica mejorando el proceso de interrelación de los niños y niñas.

Entre las actividades que se sugieren están aquellas que afianzan el reconocimiento de las características físicas de los niños para una mejor interacción y afianzamiento, considerando que debe tener más confianza en los demás, sentirse libre de actuar, expresarse e interactuar, cooperando con sus compañeros ya sea en parejas o en equipos de más de dos niños, logrando la cooperación mutua. En la actualidad los juegos recreativos se consideran una necesidad de todos los seres humanos, estas posibilitan calidad de vida y creación de un estilo de vida en la población, que benefician a los niños en su capacidad física, la salud, los niveles de comunicación, el desarrollo humano y los factores esenciales en el desarrollo local. Poner en práctica la enseñanza aprendizaje por medio de los juegos recreativos en la sala de clases, sirve para fortalecer los valores de cooperación, lealtad, fidelidad, honradez y solidaridad; se aprende a respetar a los demás, se los aprecia por sus ideas, seguridad y dominio de sí mismo.

## **Guía**

Se define como una guía algo que orienta o dirige algo hacia un objetivo por lo tanto esta se constituye en un instrumento útil para la realización de actividades mismas que estarán detalladas en relación a los procesos que se deben seguir para ser efectuadas de la manera más correcta pretendiendo siempre alcanzar los objetivos preestablecidos para cada una de las acciones planteadas.

## **Actividades lúdicas**

Las actividades lúdicas es un adjetivo que califica todo lo que se relaciona con el juego, derivado en su etimología del latín “ludus” cuyo significado es precisamente, juego” En este sentido se constituye como una actividad placentera donde el ser humano se libera de tensiones, y de las reglas impuestas por la cultura. Los juegos pueden ser variados: incluir actividades físicas, azar, ejercicios mentales, creatividad, fuerza, destreza, equilibrio, reflejos, etcétera.

## **Inteligencia interpersonal**

La inteligencia es el enfrentamiento con las nuevas situaciones, la flexibilidad para aprender y utilizar lo que se ha aprendido para adaptarse a nuevas situaciones y resolver nuevos problemas” de tal manera que los individuos mientras más problemas enfrenten y solucionen, desarrollarán más su inteligencia. La inteligencia siendo una capacidad de ciertos organismos de afrontar nuevas situaciones improvisando una nueva respuesta adaptada de tal manera que el desarrollo de la inteligencia es considerado como un medio del hombre para adaptarse a nuevas situaciones y es la que le ha proporcionado el sitio que ahora se encuentra dentro de la naturaleza.

### **III. OBJETIVOS**

#### **Objetivo General**

- Aplicar la guía de actividades lúdicas para el desarrollo de la inteligencia interpersonal en los niños y niñas de 7 años de una U. E de Playa - Ecuador, 2023.

#### **Objetivos Específicos**

- Proporcionar una variedad de actividades lúdicas aplicables en los niños y niñas de 7 años considerando que estas deben desarrollar la inteligencia interpersonal.
- Dar a conocer el proceso que implica la implementación de las actividades lúdicas considerando una estructura metodológica aplicable a la enseñanza de los niños y niñas.

- Mejorar el proceso de interrelación de los niños y niñas para el desarrollo de su inteligencia interpersonal mediante la aplicación de actividades lúdicas propias para niños de 7 años de una U. E de Playa - Ecuador, 2023.

#### **IV. DESARROLLO DEL PROGRAMA**

##### Planificación

El ser humano habla mucho sobre lo que es la inteligencia interpersonal y considera que es lo que le diferencia de los animales, a más de ello se considera que desde sus inicios el hombre la utilizó principalmente para la supervivencia; pues estos viven en un entorno cambiante y deben tomar decisiones. No es lo mismo el día que la noche, el verano que el invierno, la sequía que las inundaciones, toparse con un depredador que toparse con una presa, y por ello se considera importante el desarrollar la inteligencia y más que todo la interpersonal que es la que ayudado al hombre a sobrevivir, juntos, unidos interactuando entre sí.

Existe una gran problemática en la Unidad Educativa Mencionada, donde se puede observar que en la educación existe demasiada falencia en relación a la inteligencia interpersonal y uno de los principales motivos de este inconveniente es la ausencia de utilización de actividades lúdicas en el proceso de enseñanza aprendizaje que se está impartiendo.

La presente propuesta consiste en la elaboración de un programa de actividades lúdicas para desarrollar la inteligencia interpersonal de los estudiantes de la Escuela 15 de Agosto.

La propuesta ostenta la compilación hecha en base a las necesidades educativas de la institución y exigencias, con el interés de brindar apoyo a los docentes y padres de familia para ello se propone algunas actividades lúdicas de utilidad personal y colectiva, ya que el medio social en el que se desenvuelven los niños.

##### Sesiones de aprendizaje

## Método

Este programa de actividades lúdicas será ejecutado en las horas pedagógicas con una duración de 45 minutos de lunes a viernes de forma presencial se le preverá todos los materiales adecuados para todos los niños y niñas de 7 años.

### **Método Inductivo-Deductivo**

La presente investigación se sustenta con los siguientes métodos inductivo- deductivo, presente dentro del modelo pedagógico que hemos escogido para llegar al conocimiento significativo orientado por medio de la observación de los hechos, partiremos de una explicación breve de que son estos métodos para su mejor interpretación y práctica.

**Método inductivo.** -Este método nos ayudará a brindar una solución en el problema de estudio relacionado con la influencia de las estrategias metodológicas en el rendimiento escolar, orientado a obtener un resultado beneficioso.

**Método deductivo.** - Es un método científico e independiente que nos ayudará a entender, con este método llegaremos a los objetivos propuestos para dar esclarecimiento al presente problema de investigación

### **ALCANSE**

El presente programa de actividades lúdicas está dirigido para los estudiantes de la Básica elemental de la Escuela de Educación Básica "15 de Agosto" y con ello lograr despertar la inteligencia interpersonal en los estudiantes de 7 años. A parte de beneficiar a los docentes y padres de familia.

### **PRESUPUESTO**

En la parte del presupuesto es un valor representativo interno ya que los gastos realizados son del maestrante.

## V. ACTIVIDADES LÚDICAS

- ✦ Actividad 1: Tema: Adivinando ¿quién es el personaje?
- ✦ Actividad 2: Tema: Cazar al ruidoso del compañero
- ✦ Actividad 3: Tema: La batalla de los globos
- ✦ Actividad 4: Tema: Matamoscas
- ✦ Actividad 5: Tema: Rescate del tesoro
- ✦ Actividad 6: Tema: Juegos con aros
- ✦ Actividad 7: Tema: Mi nombre es y me gusta
- ✦ Actividad 8: Tema: Toco tu cabeza
- ✦ Actividad 9: Tema: Pelota caliente
- ✦ Actividad 10: Tema: Relato compartido
- ✦ Actividad 11: Tema: Armar rompecabezas
- ✦ Actividad 12: Tema: Disfraza a tu compañero
- ✦ Actividad 13: Tema: Simón dice
- ✦ Actividad 14: Tema: El copión
- ✦ Actividad 15: Tema: Derecha o izquierda ✦ Actividad 16: Tema: El número corporal
- ✦ Actividad 17: Tema: Remolacha ¿de qué color?
- ✦ Actividad 18: Tema: Zorros, gallinas y serpientes
- ✦ Actividad 19: Tema: Comecocos
- ✦ Actividad 20. Tema: Integración y Culminación

## VI. PROGRAMACIÓN

PROPUESTA	ACTIVIDAD	OBJETIVO	TIEMPO	FECHA	LUGAR	MATERIALES
Programa de Actividades lúdicas para la inteligencia interpersonal en niños de 7 años de una U. E de Playa - Ecuador, 2023.	<b>Actividad 1:</b> Tema: Adivinando ¿quién es el personaje?	Afianzar el conocimiento de sus compañeros a través del reconocimiento de sus características físicas para la interacción y afianzamiento de sus relaciones interpersonales	45 min	Julio del 2023	Patios de la Escuela de Educación Básica "15 de Agosto"	Vendas para los ojos  Tarjetas de características físicas de niños.
	<b>Actividad 2:</b> Tema: Cazar al ruidoso compañero	Ayudar a los niños a ganar confianza en sus movimientos, aunque no vean nada.	45 min	Julio del 2023	Patios de la Escuela de Educación Básica "15 de agosto"	Pañuelos Tambor Música infantil

	<p><b>Actividad 3:</b></p> <p>Tema: La batalla de los globos</p>	<p>Fomentar la libertad de movimiento y la interrelación con los demás compañeros para el fortalecimiento de los lazos de amistad y compañerismo.</p>	45 min	Julio del 2023	Patios de la Escuela de Educación Básica "15 de Agosto"	Globos de Lana Estudiantes
	<p><b>Actividad 4:</b></p> <p>Tema: Matamoscas</p>	<p>Fomentar la cooperación entre los compañeros a través de la ayuda mutua para el desarrollo de su inteligencia interpersonal.</p>	45 min	Julio del 2023	Patios de la Escuela de Educación Básica "15 de Agosto"	Marcadores Cartulina
	<p><b>Actividad 5:</b></p> <p>Tema: Rescate del tesoro</p>	<p>Fomentar el juego en equipos a través de la colaboración entre compañeros para el desarrollo de su inteligencia interpersonal.</p>	45 min	Julio del 2023	Patios de la Escuela de Educación Básica "15 de Agosto"	Bolsa con materiales Monedas
	<p><b>Actividad 6:</b></p> <p>Tema: Juegos con aros</p>	<p>Lograr que los niños cooperen entre sí para que se comuniquen y conozcan para el desarrollo de su inteligencia interpersonal.</p>	45 min	Julio del 2023	Patios de la Escuela de Educación Básica "15 de Agosto"	Aro Trozo de tela Pelotas Estudiantes
	<p><b>Actividad 7:</b></p> <p>Tema: Mi nombre es y me gusta</p>	<p>Lograr que los niños se conozcan entre sí para que interactúen unos con otros para el desarrollo de su</p>	45 min	Julio del 2023	Patios de la Escuela de Educación Básica "15 de Agosto"	Marcadores Cartulina



		inteligencia interpersonal.				
	<b>Actividad 8:</b>  Tema: Toco tu cabeza	Establecer lazos de confianza entre los niños a través del contacto directo y conocimiento de sus gustos para el desarrollo de su inteligencia interpersonal	45 min	Julio del 2023	Patios de la Escuela de Educación Básica "15 de Agosto"	Marcadores Cartulina
	<b>Actividad 9:</b>  Tema: Pelota caliente	Iniciar en el conocimiento de los demás compañeros a través de la interacción grupal para el desarrollo de su inteligencia interpersonal.	45 min	Julio del 2023	Patios de la Escuela de Educación Básica "15 de Agosto"	Pelota Estudiantes
	<b>Actividad 10:</b>  Tema: Relato compartido	Iniciar en el conocimiento de los demás compañeros a través de la interacción grupal para el desarrollo de su inteligencia interpersonal	45 min	Julio del 2023	Patios de la Escuela de Educación Básica "15 de Agosto"	Instrumentos sonoros
	<b>Actividad 11:</b>  Tema: Armar rompecabezas	Desarrollar su capacidad de interactuar a través de la participación en equipo para el desarrollo de su inteligencia interpersonal.	45 min	Julio del 2023	Aula de clases de la Escuela de Educación Básica "15 de Agosto"	Rompecabezas Estudiantes

	<b>Actividad 12:</b> Tema: Disfraza a tu compañero	Desarrollar la capacidad de aceptación a los demás a través de la representación de personajes para el desarrollo de su inteligencia interpersonal.	45 min	Julio del 2023	Patios de la Escuela de Educación Básica "15 de Agosto"	Disfraces de varios animales
	<b>Actividad 13:</b> Tema: Simón dice	Integrar a los niños a través de la disposición de órdenes indistintas para el desarrollo de la inteligencia interpersonal.	45 min	Julio del 2023	Patios de la Escuela de Educación Básica "15 de Agosto"	Objetos del medio
	<b>Actividad 14:</b> Tema: El copión	Integrar a los niños a través de la imitación de movimientos segmentarios para el desarrollo de la inteligencia interpersonal	45 min	Julio del 2023	Patios de la Escuela de Educación Básica "15 de Agosto"	Cartulina Marcadores Objetos del medio
	<b>Actividad 15:</b> Tema: Derecha o izquierda	Integrar a los niños a través de la percepción auditiva y coordinación dinámica general para el desarrollo de la inteligencia interpersonal	45 min	Julio del 2023	Patios de la Escuela de Educación Básica "15 de Agosto"	Pelota Estudiantes

	<p><b>Actividad 16:</b></p> <p>Tema: El número corporal</p>	<p>Integrar a los niños a través de la organización en parejas para el desarrollo de la inteligencia interpersonal poniendo en práctica su imaginación y creatividad.</p>	45 min	Julio del 2023	Patios de la Escuela de Educación Básica "15 de Agosto"	Pelota Estudiantes
	<p><b>Actividad 17:</b></p> <p>Tema: Remolacha ¿de qué color?</p>	<p>Integrar a los niños a través de una actividad para el desarrollo de la inteligencia interpersonal poniendo en práctica su imaginación y creatividad.</p>	45 min	Julio del 2023	Patios de la Escuela de Educación Básica "15 de Agosto"	Cartulinas Estudiantes
	<p><b>Actividad 18:</b></p> <p>Tema: Zorros, gallinas y serpientes</p>	<p>Integrar a los niños a través de una actividad donde se tenga que escapar y perseguir para el desarrollo de la inteligencia interpersonal poniendo en práctica su imaginación y creatividad.</p>	45 min	Julio del 2023	Patios de la Escuela de Educación Básica "15 de Agosto"	Máscaras Estudiantes
	<p><b>Actividad 19:</b></p> <p>Tema: Comecocos</p>	<p>Integrar a los niños a través de una actividad donde se tenga que escapar y</p>	45 min	Julio del 2023	Patios de la Escuela de Educación Básica "15 de Agosto"	Pelota Estudiantes

		perseguir para el desarrollo de la				
--	--	------------------------------------	--	--	--	--

	<b>Actividad 20:</b>  Tema: Integración	inteligencia interpersonal poniendo en práctica su imaginación y creatividad.  Integrar a los niños a través de una actividad de clausura, mediante un acto de compartir para el desarrollo de la inteligencia interpersonal.	45 min	Julio del 2023	Patios de la Escuela de Educación Básica "15 de Agosto"	Música infantil Diplomas
--	---	---	--------	----------------	---	-----------------------------

## ACTIVIDAD # 1

### ADIVINANDO ¿QUIÉN ES EL PERSONAJE?



#### Objetivo General.

Afianzar el conocimiento de sus compañeros a través del reconocimiento de sus características física para la interacción y afianzamiento de sus relaciones interpersonales.

#### Proceso

1. La docente debe buscar un lugar amplio para la realización de la presente actividad.
2. Se debe realizar por lo general en un patio
3. En el patio o lugar amplio los niños y niñas se sientan en ronda
4. Se elige un jugador que inicialmente empezará el juego.
5. El jugador elegido se sienta en el medio y observa rápidamente a todos los niños.
6. Si es posible puede decir los nombres en el orden que empezando por su derecha.
7. Al jugador elegido se le tapa los ojos.
8. Se le ubica frente a un niño y se le pide que adivine quien es.
9. Se le puede dar la posibilidad de preguntar algunas de las características por medio de tarjetas ¿Si es niño o niña y vestimenta que utiliza ¿Color del buzo?

Por supuesto que no podrá preguntar por el nombre de su compañero.

10. Las respuestas las dará los otros participantes por lo que deben poner mucha atención a lo que el otro compañero le diga.

### **Materiales**

- Vendas para ojos
- Tarjetas

### **Evaluación**

<b>Indicadores</b>	<b>Inicio</b>	<b>Proceso</b>	<b>Adquirido</b>
Los niños identifican las características del juego			
Los niños determinan al niño que dirige el juego			

## ACTIVIDAD # 2

### CAZAR AL RUIDOSO DEL COMPAÑERO



#### Objetivo General

Ayudar a los niños a ganar confianza en sus movimientos, aunque no vean nada.

#### Proceso

1. Se agrupa en una circunferencia a los niños en lugares preferentemente cerrados y que no exista peligro de tropezarse con algo.
2. Todos los niños con los ojos vendados menos uno que es el "ruidoso".
3. Los niños vendados los ojos intentan cazar al niño ruidoso.
4. El niño que no está vendado debe hacer todo tipo de ruido para que los demás niños por el ruido que realiza puedan identificar donde se encuentran.
5. El primero que lo hace, pasa a hacer de "ruidoso".
6. El "ruidoso" se desplaza lentamente y haciendo distintos ruidos.
7. Se marca una zona determinada de la que no se puede salir.

#### Materiales

- Pañuelo.
- Estudiantes

#### Evaluación

Indicadores	Inicio	Proceso	Adquirido
Los niños respetan las reglas de la actividad			
Los niños se integran en la actividad			

## ACTIVIDAD # 3

### LA BATALLA DE LOS GLOBOS



#### Objetivo General

Fomentar la libertad de movimiento y la interrelación con los demás compañeros para el fortalecimiento de los lazos de amistad y compañerismo.

#### Proceso.

1. La actividad debe ser realizada en un lugar amplio donde los niños tengan amplitud para la realización de sus movimientos.
2. Se agrupa a todos los estudiantes en una circunferencia.
3. Cada uno de los participantes tendrá un globo inflado amarrado en uno de sus tobillos de forma que quede colgando aprox. 10 cm.
4. El juego consiste en tratar de pisar el globo del contrincante sin que le pisen el suyo.
5. Al participante que le revientan el globo queda eliminado. 6. El niño que se va eliminando se le puede entregar otro globo para que cuide.

#### Materiales

- Globos
- Estudiantes

#### Evaluación

Indicadores	Inicio	Proceso	Adquirido
Los niños respetan las normas establecidas de la actividad			
Los niños colaboran con la ejecución de la actividad			



## ACTIVIDAD # 4

### MATAMOSCAS



#### Objetivo General

Fomentar la cooperación entre los compañeros a través de la ayuda mutua para el desarrollo de su inteligencia interpersonal.

#### Proceso

1. Todos los chicos se ubican en un extremo de un terreno previamente delimitado.
2. El animador nombra a un participante que se ubicará en el medio del terreno, a su indicación todos los participantes deberán correr hacia el otro extremo.
3. Los participantes que sean atrapados por éste deberán tomarse de las manos y, sin soltarse, tratarán de atrapar a los otros jugadores que arrancan por otro lado del terreno.
4. Ganará el jugador que sea el último en ser atrapado.
5. El docente debe procurar que se de toda clase de conflicto cuando es atrapado el niño.
6. Debe poner muy claro las reglas y hacer repetir a los niños para que las tengan claras.

#### Materiales

- Marcadores
- Cartulina

#### Evaluación

Indicadores	Inicio	Proceso	Adquirido
Los niños cooperan con sus compañeros			
Ayuda a los niños con la actividad			

## ACTIVIDAD # 5

### RESCATE DEL TESORO



#### Objetivo General

Fomentar el juego en equipos a través de la colaboración entre compañeros para el desarrollo de su inteligencia interpersonal.

#### Proceso

1. Los equipos atacantes usarán un pañuelo entallado atrás (en el pantalón).
2. Los atacantes deben llegar al tesoro y sacar 1 "ficha" del tesoro para llevarla a su guarida.
3. Deben tratar de que los defensores no les quiten el pañuelo que representa su vida.
4. Al juntar 5 fichas en su guarida los atacantes pueden recuperar una vida.
5. Los defensores entregan a un dirigente las vidas que le quitan a los atacantes, el mismo que está encargado de entregar las vidas que quieran recuperar los atacantes.
6. Los defensores pueden tener una zona de la que no puedan salir.
7. Además debe existir un círculo de +o-2 m. de radio alrededor del tesoro que delimite una zona prohibida para los defensores.
8. El juego termina cuando no quedan fichas, no quedan atacantes vivos o después de ciertos minutos para luego hacer el recuento de puntos (1pto por ficha y 5ptos por vida).

#### Materiales

- Bolsas con materiales
- Monedas

#### Evaluación

Indicadores	Inicio	Proceso	Adquirido
Los niños realizan los juegos en equipo			
Los niños colaboran con la actividad			

## ACTIVIDAD # 6

### JUEGOS CON AROS



#### Objetivo General

Lograr que los niños cooperen entre sí para que se comuniquen y conozcan para el desarrollo de su inteligencia interpersonal.

#### Proceso

1. Se agrupa a los niños en parejas
2. Se debe considerar el tamaño de los niños.
3. A la pareja se le entrega un solo aro.
4. Con el aro podrán utilizarlo como deseen siempre y cuando lo utilicen en pareja.
5. Se debe controlar el uso del aro
6. Si los niños tienen problemas en realizar la actividad en parejas el docente deberá orientar su utilización para evitar una serie de conflictos. **Materiales**

- Aro
- Pelotas
- Estudiantes

#### Evaluación

Indicadores	Inicio	Proceso	Adquirido
Los niños cooperan con los demás compañeros			
Los niños se comunican mientras se ejecuta el juego			

## ACTIVIDAD # 7

### MI NOMBRE ES Y ME GUSTA



#### Objetivo General

Lograr que los niños se conozcan entre sí para que interactúen unos con otros para el desarrollo de su inteligencia interpersonal.

#### Proceso

1. La docente organiza a los niños en ronda.
2. Indica los niños las reglas del juego
3. El juego o dinámica comienza cuando la maestra dice: “Me llamo María y me gusta el color violeta”.
4. Y luego llega el turno de cada niño diciendo: “Me llamo Joaquín y me gusta el helado”.
5. Una vez que los niños se presentan la docente puede preguntar a los niños si alguno recuerda algún nombre de sus compañeros.
6. Dialogar acerca de los gustos en común y buscar la integración de los mismos.

#### Materiales

- Marcadores
- Cartulina

#### Evaluación

Indicadores	Inicio	Proceso	Adquirido
Los niños se reconocen entre sí			
Los niños reconocen los gustos de los demás			

## ACTIVIDAD # 8

### TOCO TU CABEZA



#### Objetivo General

Establecer lazos de confianza entre los niños a través del contacto directo y conocimiento de sus gustos para el desarrollo de su inteligencia interpersonal.

#### Proceso

1. Niños y docente sentados en ronda en el suelo.
2. La maestra nombrará o señalará a un niño, el cual tendrá que decir su nombre y mostrar su juguete favorito, o también, podrá decir sus gustos: “película favorita”, “color preferido”, “comida que más le gusta”.
3. Luego el niño deberá tocar la cabeza de su compañero de al lado (el de la derecha) y este deberá hacer lo mismo.
4. Así hasta que se presenten todos los niños.
5. Y al final se puede hacer al contrario donde el de la izquierda presentará al niño de la derecha.

#### Materiales

- Marcadores
- Cartulina

#### Evaluación

Indicadores	Inicio	Proceso	Adquirido
Los niños se involucran en la actividad			
Los niños identifican los gestos de sus compañeros			

## ACTIVIDAD # 9 PELOTA CALIENTE



### Objetivo General

Iniciar en el conocimiento de los demás compañeros a través de la interacción grupal para el desarrollo de su inteligencia interpersonal.

### Proceso

1. La docente debe escoger un lugar donde se pueda lanzar la pelota y no causar daño alguno algún objeto o bien.
2. Se debe formar una circunferencia con los niños.
3. Los niños deberán estar sentados en el suelo.
4. El juego consiste en ir pasando o lanzando una pelota o cualquier objeto que no lastima entre compañeros
5. Como la pelota “está caliente y quema” el pase debe hacerse lo más rápido posible. 6. Mientras van pasando el objeto, cada uno deberá decir su nombre.

### Materiales

- Pelota
- Estudiantes

### Evaluación

Indicadores	Inicio	Proceso	Adquirido
Los niños reconocen a los demás			
Los niños interactúan con el grupo			



## ACTIVIDAD # 10

### RELATO COMPARTIDO



#### Objetivo General

Iniciar en el conocimiento de los demás compañeros a través de la interacción grupal para el desarrollo de su inteligencia interpersonal.

#### Proceso

1. El juego consiste en ir pasando un instrumento como pitos, silbatos mientras los niños están sentados en ronda.
2. La docente de preescolar comienza contando un relato en el cual los niños son los protagonistas.
3. La narración inicia: “Había una vez una señorita llamada (nombre de la docente) que, caminando por la calle se encontró con muchos niños. Primero se encontró con (nombre del niño), luego siguió caminando y vio a (nombre del niño), ¿y quién vino después? (la docente señalará al niño).
4. A medida que se cuenta el relato, el instrumento va pasando y sonando y los niños deberán ir diciendo su nombre.

#### Materiales

- Instrumentos sonoros

#### Evaluación

Indicadores	Inicio	Proceso	Adquirido
Los niños reconocen a los demás			
Los niños interactúan con el grupo			

## ACTIVIDAD # 11

### ARMAR ROMPECABEZAS



#### Objetivo General

Desarrollar su capacidad de interactuar a través de la participación en equipo para el desarrollo de su inteligencia interpersonal.

#### Proceso

- 1.- Se escoge rompecabezas cuyo nivel de dificultad este acorde a la edad de los niños
- 2.- Se forma grupos de dos niños.
- 3.- Los grupos no deben ser mayores a tres para que puedan participar todos.
- 4.- Luego se reparte rompecabezas por grupos.
- 5.- Se pide que saquen todas las fichas a un lado o volteen el rompecabezas cuidando que no se estropee ni pierdan las piezas.
- 6.- Se pide que de manera colaborativa armen el rompecabezas.

#### Materiales

- Rompecabezas
- Estudiantes

#### Evaluación

Indicadores	Inicio	Proceso	Adquirido
Los niños reconocen a los personajes			
Los niños arman rompecabezas			



## ACTIVIDAD # 12

### DISFRAZA A TU COMPAÑERO



#### Objetivo General

Desarrollar la capacidad de aceptación a los demás a través de la representación de personajes para el desarrollo de su inteligencia interpersonal.

#### Proceso

- 1.- La actividad deberá ser planificada por la docente
- 2.- La docente deberá previamente tener disfraces para los niños, caretas o pinturas para el rostro.
- 3.- Se forma grupos de dos niños.
- 4.-Luego se reparte un conjunto de ropas de disfraces, se reparten las caretas o se pintan los rostros de los niños con motivos diferentes.
- 5.- Se pide que disfracen a un compañero de grupo
- 6.- Luego tendrán que explicar a quién representa.
- 7.- A todos los integrantes del grupo tendrán que disfrazarles y los demás tendrán que explicar el disfraz.

#### Materiales

- Disfraces variados de animalitos

#### Evaluación

Indicadores	Inicio	Proceso	Adquirido
Los niños identifican a los personajes			
Los niños aceptan disfrazarse			

## ACTIVIDAD # 13 SIMÓN DICE



### Objetivo General

Integrar a los niños a través de la disposición de órdenes indistintas para el desarrollo de la inteligencia interpersonal.

### Proceso

- 1.- La docente debe preparar algunas indicaciones para que los niños repitan conforme las diga correctamente
- 2.- El que inicia el juego es la docente que hace de Simón Dice.
- 3.- Da las indicaciones a los niños que deben realizar las acciones que Simón Dice:
- 4.- El docente dará las disposiciones anteponiendo la frase Simón Dice.
- 5.- Puede variar las disposiciones en cuanto se mande acciones donde los niños tengan que realizar acciones que puedan realizarlas en parejas diferentes, como abrazar al otro compañero, saltar con otro compañero tomado de las manos, etc.
- 6.- Se debe evitar disposiciones que puedan causar algún daño físico a los niños.

### Materiales

- Cartulina
- Estudiantes
- Materiales del medio

### Evaluación

Indicadores	Inicio	Proceso	Adquirido
Los niños respetan las reglas del juego			
Los niños se integran con normalidad en la actividad			

## ACTIVIDAD # 14 EL COPIÓN



### Objetivo General

Integrar a los niños a través de la imitación de movimientos segmentarios para el desarrollo de la inteligencia interpersonal.

### Proceso

- 1.- La maestra debe informar sobre las reglas del juego
- 2.- Se organiza a los niños en parejas
- 3.- Uno de los compañeros realiza diferentes movimientos y desplazamientos.
- 4.- El otro debe imitarlo.
- 5.- Pasado un tiempo se intercambian los papeles.
- 6.- Variantes: El que imita, observa un tiempo estimado por el profesor, los movimientos del compañero y después debe intentar realizarlos, usando para ello la memoria.

### Materiales

- Cartulina
- Marcadores
- Objetos del medio

### Evaluación

Indicadores	Inicio	Proceso	Adquirido
Los niños imitan movimientos en la actividad			
Los niños reaccionan a los diferentes movimientos de la actividad			

## ACTIVIDAD # 15 DERECHA O IZQUIERDA



### Objetivo General

Integrar a los niños a través de la percepción auditiva y coordinación dinámica general para el desarrollo de la inteligencia interpersonal.

### Proceso

- 1.- Se recomienda que el docente realice esta actividad al aire libre
- 2.- Se distribuye a los niños en parejas
- 3.- Cogidos de la mano, los dos miembros de la pareja evitarán chocar con otras parejas.
- 4.- A la señal del docente de ¡izquierda!, los jugadores se pararán manteniendo el equilibrio sobre la pierna izquierda.
- 5.- Con una nueva señal se reiniciará el paso hasta otra indicación.
- 6.- Variantes: A nivel organizativo, por tríos o grupos.

### Materiales

- Materiales del medio

### Evaluación

Indicadores	Inicio	Proceso	Adquirido
Los niños perciben las indicaciones del docente			
Los niños coordinan las acciones entre pareja			

## ACTIVIDAD # 16 EL NÚMERO CORPORAL



### Objetivo General

Integrar a los niños a través de la organización en parejas para el desarrollo de la inteligencia interpersonal poniendo en práctica su imaginación y creatividad.

### Proceso

- 1.- La docente deberá preparar una lista de animales que puedan ser representados por los niños, que conozcan sus características como el sonido que producen, las acciones que realizan, entre otras cosas.
- 2.- Se establecen parejas para que realicen esta actividad
- 3.- Se designa a un niño de la pareja que representará un animal con el cuerpo.
- 4.- Su compañero deberá adivinar de qué animal se trata.
- 5.- Intercambio de papeles.
- 6.- Variantes: Representando letras, objetos cotidianos, animales, etc.

### Materiales

- Materiales del medio

### Evaluación

Indicadores	Inicio	Proceso	Adquirido
Los niños se integran a la actividad desarrollada			
Los niños coordinan las actividades a desarrollar			

## ACTIVIDAD # 17 REMOLACHA DE QUE COLOR ES



### Objetivo General

Integrar a los niños a través de una actividad para el desarrollo de la inteligencia interpersonal poniendo en práctica su imaginación y creatividad.

### Proceso

- 1.- Por medio de sorteo, establecer quien la “para”.
- 2.- Todos los jugadores se colocan formando un círculo uniendo sus manos.
- 3.- El que la “para” se sitúa en el centro del círculo.
- 4.- Los jugadores comienzan a dar vueltas cantando lo siguiente: Remolacha, ¿de qué color? Blanco, amarillo o ninguno de los dos.
- 5.- El jugador que la “para” dice un color y todos los demás salen corriendo a tocar el color indicado.
- 6.- Al jugador o jugadores que les pillen sin tocar el color pasarán a pararla.
- 7.- El juego terminará cuando todos los jugadores sean pillados.

### Materiales

- Materiales del medio

### Evaluación

Indicadores	Inicio	Proceso	Adquirido
Los niños se integran a la actividad desarrollada			
Los niños participan activamente siguiendo las reglas			



## ACTIVIDAD # 18

### ZORROS, GALLINAS Y SERPIENTES



#### Objetivo General

Integrar a los niños a través de una actividad donde se tenga que escapar y perseguir para el desarrollo de la inteligencia interpersonal poniendo en práctica su imaginación y creatividad.

#### Proceso

- 1.- Distribuimos a los alumnos en tres grupos.
- 2.- A cada grupo le damos una función: Los zorros: atrapar a las gallinas
- 3.- Las gallinas: picar a las serpientes.
- 4.- Las serpientes: Coger a los zorros.
- 5.- Si cojo a alguno lo llevo a mi casa.
- 6.- Si viene uno de su propio grupo y le toca la mano, está salvado.
- 7.- En mi casa me refugio y no me pueden coger.
- 8.- Ganan dos equipos cuando no queda ningún animal del otro.

#### Materiales

- Materiales del medio

#### Evaluación

Indicadores	Inicio	Proceso	Adquirido
Los niños se integran a la actividad desarrollada			
Los niños participan activamente siguiendo las reglas y decisiones			

## ACTIVIDAD # 19

### COMECOCOS



#### Objetivo General

Integrar a los niños a través de una actividad donde se tenga que escapar y perseguir para el desarrollo de la inteligencia interpersonal poniendo en práctica su imaginación y creatividad.

#### Proceso

- 1.- Se juega entre varios niños.
- 2.- Un niño debe coger a los otros.
- 3.- Si cogen a alguien se convertirá en otro comecocos.
- 4.- Es decir se seguirán acumulando los comecocos mientras se les vaya cogiendo.
- 5.- Todos deben de correr por encima de las líneas pintadas o marcadas en el campo.
- 6.- El que no lo haga pasará a coger.
- 7.- Gana el último en ser cogido.

#### Materiales

- Materiales del medio

#### Evaluación

Indicadores	Inicio	Proceso	Adquirido
Los niños respetan los turnos de los demás Los niños siguen las reglas y cumplen las decisiones			



## ACIVIDAD # 20 INTEGRACIÓN FINAL



### Objetivo General

Integrar a los niños a través de una actividad de clausura, mediante un acto de compartir para el desarrollo de la inteligencia interpersonal.

### Proceso

- Incentivar la participación de los estudiantes
- Asistir con puntualidad a la sesión de trabajo
- Establecer las reglas de la integración
- Motivar a los participantes
- Entrega de los diplomas de participación

### Materiales

- Marcadores
- Cartulina
- Esferos
- Impresiones **Evaluación**

Indicadores	Inicio	Proceso	Adquirido
Los niños respetan los turnos de los demás			
Los niños siguen las reglas y cumplen las decisiones			



**UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO**

**ESCUELA DE POSGRADO  
MAESTRÍA EN PSICOLOGÍA EDUCATIVA**

### **Declaratoria de Autenticidad de los Asesores**

Nosotros, CASTILLO HIDALGO EFREN GABRIEL, docente de la ESCUELA DE POSGRADO MAESTRÍA EN PSICOLOGÍA EDUCATIVA de la UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO SAC - PIURA, asesores de Tesis titulada: "ACTIVIDADES LÚDICAS PARA LA INTELIGENCIA INTERPERSONAL EN NIÑOS DE 7 AÑOS DE UNA U. E DE PLAYA - ECUADOR, 2023.

", cuyo autor es IÑIGA PRECIADO SONIA MARINA, constato que la investigación tiene un índice de similitud de 12.00%, verificable en el reporte de originalidad del programa Turnitin, el cual ha sido realizado sin filtros, ni exclusiones.

Hemos revisado dicho reporte y concluyo que cada una de las coincidencias detectadas no constituyen plagio. A mi leal saber y entender la Tesis cumple con todas las normas para el uso de citas y referencias establecidas por la Universidad César Vallejo.

En tal sentido, asumimos la responsabilidad que corresponda ante cualquier falsedad, ocultamiento u omisión tanto de los documentos como de información aportada, por lo cual nos sometemos a lo dispuesto en las normas académicas vigentes de la Universidad César Vallejo.

PIURA, 13 de Agosto del 2023

<b>Apellidos y Nombres del Asesor:</b>	<b>Firma</b>
CASTILLO HIDALGO EFREN GABRIEL <b>DNI:</b> 00328631 <b>ORCID:</b> 0000-0002-0247-8724	Firmado electrónicamente por: CHIDALGOEG el 16- 08-2023 11:14:21
LINARES PURISACA GEOVANA ELIZABETH <b>DNI:</b> 16786660 <b>ORCID:</b> 0000-0002-0950-7954	Firmado electrónicamente por: LPURISACAG el 16- 08-2023 11:40:00

Código documento Trilce: TRI - 0648950