

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO



FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN

PROGRAMA DE MAESTRÍA EN EDUCACIÓN INICIAL

COHORTE 2022

TEMA: Aplicación de actividades lúdicas en el desarrollo de la inteligencia interpersonal en niños del sub nivel II de educación inicial

Trabajo de Titulación, previo a la obtención del Título de Cuarto Nivel de Magister en Educación Inicial

Modalidad del Trabajo de Titulación: Proyecto de Titulación con componentes de investigación aplicada y de desarrollo

Autora: Licenciada Irene Cecilia Pazmiño Andaluz

Directora: Licenciada Tamara Yajaira Ballesteros Casco, Magister

Ambato – Ecuador

2023

APROBACIÓN DEL TRABAJO DE TITULACIÓN

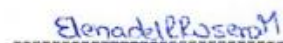
A la Unidad Académica de Titulación de la Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación de la Universidad Técnica de Ambato

El Tribunal receptor del Trabajo de Titulación presidido por: Doctor Segundo Víctor Hernández del Salto, Magister, e integrado por las señoras: Psicóloga Elena del Rocío Rosero Morales, Magister, Licenciada Esmeraldas Geovanna Zapata Mocha, Magister, designados por la Unidad Académica de Titulación de la Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación de la Universidad Técnica de Ambato, para receptor el Trabajo de Titulación con el tema: **Aplicación de actividades lúdicas en el desarrollo de la inteligencia interpersonal en niños del sub nivel II de Educación Inicial**, elaborado y presentado por la señora Licenciada en Ciencias de la Educación Mención Educación Parvularia, Irene Cecilia Pazmiño Andaluz, para optar por el Grado Académico de Magister en Educación Inicial; una vez escuchada la defensa oral del Trabajo de Titulación el Tribunal aprueba y remite el trabajo para uso y custodia en las bibliotecas de la Universidad Técnica de Ambato.



Dr. Segundo Víctor Hernández del Salto, Mg.

Presidente y Miembro del Tribunal



Psc. Elena del Rocío Rosero Morales, Mg.

Miembro del Tribunal



Lcda. Esmeralda Giovanna Zapata Mocha, Mg.

Miembro del Tribunal

AUTORÍA DEL TRABAJO DE TITULACIÓN

La responsabilidad de las opiniones, comentarios y críticas emitidas en el Trabajo de Titulación presentado con el tema: “Aplicación de actividades lúdicas en el desarrollo de la inteligencia interpersonal en niños del sub nivel II de Educación Inicial”, le corresponde exclusivamente a la Licenciada, Irene Cecilia Pazmiño Andaluz, Autora, bajo la Dirección de la Licenciada Tamara Yajaira Ballesteros Casco, Mg, Directora del Trabajo de Investigación; y el patrimonio intelectual a la Universidad Técnica de Ambato.



Lcda. Irene Cecilia Pazmiño Andaluz

AUTORA



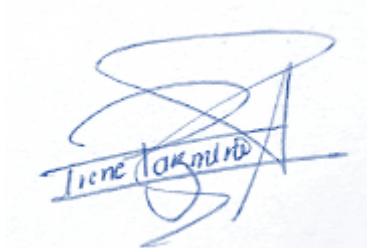
Lcda. Tamara Yajaira Ballesteros Casco, Mg.

DIRECTORA

DERECHOS DE AUTOR

Autorizo a la Universidad Técnica de Ambato, para que el Trabajo de Titulación, sirva como un documento disponible para su lectura, consulta y procesos de investigación, según las normas de la Institución.

Cedo los Derechos de mi Trabajo de Titulación, con fines de difusión pública, además apruebo la reproducción de este, dentro de las regulaciones de la Universidad Técnica de Ambato.



Lcda. Irene Cecilia Pazmiño Andaluz

CC.: 1804024337

AUTORA

INDICE GENERAL

PORTADA.....	i
APROBACIÓN DEL TRABAJO DE TITULACIÓN	ii
AUTORÍA DEL TRABAJO DE TITULACIÓN	iii
DERECHOS DE AUTOR	iv
INDICE GENERAL	v
INDICE DE TABLAS	vii
INDICE DE GRAFICOS	viii
AGRADECIMIENTO	ix
DEDICATORIA	x
RESUMEN EJECUTIVO.....	xi
CAPÍTULO I.....	1
EL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN.....	1
1.1 Introducción	1
1.2 Justificación	1
1.3 Objetivos.....	3
CAPÍTULO II.....	1
MARCO TEÓRICO.....	1
2.1 Antecedentes investigativos.....	1
2.2 Fundamentación teórica	10
CAPÍTULO III.....	19
MARCO METODOLÓGICO.....	19
3.1 Tipo de investigación.....	19
3.2 Población.....	20
3.3 Hipótesis	20
3.4 Recolección de información.....	21
3.5 Procesamiento de la información - análisis estadístico.....	21
CAPÍTULO IV	24
RESULTADOS Y DISCUSIÓN	24
4.1 Análisis de la entrevista aplicada a las docentes.....	24
4.2 Resultados de la investigación de campo.....	26
CAPÍTULO V.....	45
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.....	45
5.1 Conclusiones.....	45
5.2 Recomendaciones.....	46
BIBLIOGRAFÍA	47
ANEXOS	54
Anexo 1 Carta de autorización de realización de la investigación.....	54

Anexo 2 Categorización de las Variables	55
Anexo 3 Validación de instrumentos de recolección	56
Anexo 4 Consentimiento del padre de familia o representante.....	62
CAPÍTULO VI	64
PROPUESTA.....	64

INDICE DE TABLAS

Tabla 1 Población y muestra.....	20
Tabla 2 Resultados del cálculo de Shapiro Wilk	21
Tabla 3 Resultados del cálculo de Wilcoxon.....	23
Tabla 4 Análisis de la entrevista aplicada a las docentes	24
Tabla 5 Participa en juegos grupales y asume roles	26
Tabla 6 Ordena y ubica objetos en su lugar.....	28
Tabla 8 Interrelación con otras personas con facilidad.....	30
Tabla 9 Respeto normas convivencia.....	31
Tabla 10 Colabora en actividades con personas adultas.....	32
Tabla 11 Noción de propiedad con personas y objetos	33
Tabla 12 Relación e interacción con sus pares	34
Tabla 13 Triangulación de datos.....	35

INDICE DE GRAFICOS

Gráfico 1 Participa en juegos grupales y asume roles	27
Gráfico 2 Ordena y ubica objetos en su lugar.....	28
Gráfico 3 Juega y participa en juegos propuestos por el adulto	29
Gráfico 4 Interrelación con otras personas con facilidad	30
Gráfico 5 Respeto normas convivencia	31
Gráfico 6 Colabora en actividades con personas adultas.....	32
Gráfico 7 Noción de propiedad con personas y objetos	33
Gráfico 8 Relación e interacción con sus pares	34

AGRADECIMIENTO

Infinitas gracias a Dios, a la Virgen Santísima por permitirme compartir el día a día en este proyecto educativo y por ser partícipe en una etapa más de mi vida profesional como también a mi familia por el apoyo incondicional en esta fase que será parte de mi vida profesional, a mis adorados hijos Uriel y Gael por ser mi fortaleza para seguir adelante y ser un ejemplo a superar en su vida educativa y a la Universidad Técnica de Ambato, sus directivos y docentes, a mi compañera que ha sido de un aporte inmenso en la consecución de esta meta; asimismo a los Directivos, Docentes y más integrantes de la comunidad educativa de la Institución que apoyó desinteresadamente para realizar y culminar con éxito el presente estudio.

DEDICATORIA

Siempre, a mi familia que es el lugar de sostenimiento y el aliento para seguir escalando peldaños en los que se me vea reflejada como persona y profesional con los que comparto alegrías, tristezas, aventuras y sobre todo el disfrutar en familia, es por esta razón que la dedicatoria del fruto del esfuerzo lo realizo a mi familia, por ser un importante soporte en todas mis actividades que he venido realizando durante este transcurso de estudio.

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO
FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN
MAESTRÍA EN EDUCACIÓN INICIAL
COHORTE 2022

**TEMA: APLICACIÓN DE ACTIVIDADES LÚDICAS EN EL DESARROLLO DE LA
INTELIGENCIA INTERPERSONAL EN NIÑOS DEL SUB NIVEL II DE
EDUCACIÓN INICIAL**

MODALIDAD DE TITULACIÓN: Proyecto de Titulación con componentes de investigación aplicada y de desarrollo

AUTORA: Licenciada Irene Cecilia Pazmiño Andaluz

DIRECTORA: Licenciada Tamara Yajaira Ballesteros Casco, Mg.

FECHA: 12 de octubre 2023

RESUMEN EJECUTIVO

La presente investigación tiene como objetivo realizar los respectivos análisis de los momentos actuales de la educación responden a la realidad tecnológica, científica que se encontraron relacionadas con las innovaciones del proceso enseñanza aprendizaje, de hecho, las estrategias, metodologías que emplearon los docentes se han diversificado y tomaron preponderancia; es así que, los modelos y paradigmas educativos se inclinaron al desarrollo de las habilidades, destrezas de los estudiantes, pero desde la propia experiencia y con el rol protagónico de ellos en el accionar educativo; todo ello desembocó en el planteamiento de actividades recreativas innovadoras, asociadas al juego como elemento de aprendizaje. En este sentido, en el presente trabajo se propuso como objetivo general: analizar las actividades lúdicas innovadoras más adecuadas para el desarrollo de la inteligencia interpersonal en los niños del sub nivel II de Educación Inicial, con la finalidad de cumplir con este propósito, se planteó un estudio investigativo con énfasis en una metodología acorde a la investigación bibliográfica – documental que recabó datos cualitativos y una investigación de campo que proporcionó datos numéricos (cuantitativo); la combinación de esta información arrojó como resultado la incidencia de las variables y esta permitió palpar una realidad que conllevó al planteamiento de una guía que se presentó una propuesta, la cual está compuesta de actividades que

enfaticaron el accionar de los niños y al mismo tiempo generaron un aprendizaje significativo mientras se divirtieron y sintieron emociones creando un impacto positivo, siendo protagonistas de sus aprendizajes de manera interactiva donde estableció un ambiente de socialización con el fin de hacer uso en su día a día, de esta manera los docentes en el marco de lo lúdico como elemento que les facultó a un desarrollo de la inteligencia interpersonal en una etapa de consolidación del vínculo socio – afectivo de interacción de los niños con su entorno.

Palabras clave: creativo, recreativo individual, lúdico, inteligencia interpersonal, socio - afectivo, interacción, niños.

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO
FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN
MAESTRÍA EN EDUCACIÓN INICIAL
COHORTE 2022

**TEMA: APLICACIÓN DE ACTIVIDADES LÚDICAS EN EL DESARROLLO DE LA
INTELIGENCIA INTERPERSONAL EN NIÑOS DEL SUB NIVEL II DE
EDUCACIÓN INICIAL**

DEGREE MODALITY: Degree Project with applied research and development components

AUTHOR: Licenciada Irene Cecilia Pazmiño Andaluz

DIRECTOR: Licenciada Tamara Yajaira Ballesteros Casco, Mg.

DATE: October 12, 2023

EXECUTIVE SUMMARY

The objective of this research is to carry out the respective analyzes of the current moments of education that respond to the technological and scientific reality that were found related to the innovations of the teaching-learning process. In fact, the strategies and methodologies used by teachers have diversified. and they took preponderance; Thus, the educational models and paradigms were inclined towards the development of students' abilities and skills, but from their own experience and with their leading role in educational actions; All of this led to the proposal of innovative recreational activities, associated with play as an element of learning. In this sense, in this work the general objective was proposed: to analyze the most appropriate innovative recreational activities for the development of interpersonal intelligence in children of sublevel II of Initial Education, in order to fulfill this purpose, it was proposed an investigative study with emphasis on a methodology consistent with bibliographic – documentary research that collected qualitative data and a field investigation that provided numerical data (quantitative); The combination of this information resulted in the incidence of the variables and this allowed us to experience a reality that led to the formulation of a guide that presented a proposal, which is composed of activities that emphasized the actions of the children and at the same time generated meaningful learning while they had fun and felt

emotions creating a positive impact, being protagonists of their learning in an interactive way where an environment of socialization was established in order to make use of it in their daily lives, in this way teachers within the framework of what play as an element that enabled the development of interpersonal intelligence in a stage of consolidation of the socio-affective bond of interaction of children with their environment.

Keywords: creative, individual recreational, playful, interpersonal intelligence, socio-affective, interaction, children

CAPÍTULO I

EL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

1.1 Introducción

En la práctica educativa, de todos los factores que se desarrolló, lo lúdico asumió un aporte fundamental en el desarrollo de habilidades de los estudiantes; este aspecto adquirió especial relevancia en el Nivel Inicial; por esta razón se efectuó el presente trabajo de investigación con el propósito de efectuar un análisis bibliográfico documental que conllevó al planteamiento de una propuesta como alternativa de solución.

El problema de investigación que se detectó para el presente estudio investigativo surge de la vivencia cotidiana y de la percepción de los miembros de la comunidad educativa, el interés por siempre innovar y mejorar la situación actual permitió detectar la necesidad de implementar actividades lúdicas innovadoras que propiciaron el desarrollo de la inteligencia interpersonal de los niños. De esto surgió la realización de un estudio sistemático, acorde a los requerimientos de la Universidad Técnica de Ambato que comprendió los siguientes capítulos:

El primero en el que se describió el problema de investigación, la introducción, justificación y objetivos del trabajo de investigación. En el segundo capítulo se presentaron los antecedentes investigativos que corresponde a la compilación de aspectos relevantes de un conjunto de trabajos realizados con anterioridad. En el tercer capítulo se desarrolló el marco metodológico, es decir, se desglosaron los aspectos inherentes a la forma cómo se efectuó el proceso de estudio; luego, en el cuarto capítulo se pasó a presentar los resultados y discusión de lo obtenido de la investigación realizada, lo que condujo al quinto capítulo en el que se pusieron a consideración las conclusiones y recomendaciones que conllevaron al planteamiento de la propuesta de solución que surgió del estudio efectuado.

1.2 Justificación

La presente investigación fue de importancia realizarla porque fue fundamental practicar las actividades lúdicas que favorecieron en el mejoramiento de las interacciones sociales y en el desarrollo de la inteligencia interpersonal que se presentó en los niños del sub nivel II dentro

del entorno que les rodeaba; constituyó un tema de estudio necesario para el análisis de la importancia que conllevó que los docentes integren este tipo de actividades en la educación de los infantes a su cargo, tomando en cuenta el mejoramiento del desarrollo social de los mismos.

Fue factible el presente estudio porque hubo acceso a la información que permitió el reconocimiento de una problemática de investigación en el contexto educativo, el acceso a información suficiente para el sustento teórico adecuado, así como la población o grupo focal en el que se encontró información suficiente de las dos variables para el debido sustento que se centró en la indagación, con ello, se contó con elementos de relevancia que permitieron fundamentar y se obtuvieron resultados claros y precisos acerca del tema planteado.

El interés en efectuar el trabajo investigativo se dio por profundizar en la lúdica, que fue considerada como el conjunto de acciones enfocadas en el juego o en actividades direccionadas al disfrute de los infantes a través del arte, la fiesta, la manipulación de materiales, la música, los bailes, entre otros, requirió ser direccionada adecuadamente por parte de los docentes para el alcance de objetivos en la enseñanza, el aprendizaje, así como el desarrollo de interacciones sociales de unos niños con otros, propiciando la generación de experiencias que permitieron el goce al establecer relaciones de amistad o compañerismo (Peña 2020).

En las últimas décadas, la educación inicial sufrió cambios, en los que la docencia debió adaptarse para propiciar el empleo de juegos educativos tradicionales, en los que estuvieron inmersas las actividades lúdicas como acción principal para el desarrollo social y la formación de relaciones interpersonales entre los infantes, esta práctica dió origen a la creación de una educación individualista, debido a las múltiples reformas curriculares que limitó los aspectos estéticos propios de la educación. El dejar de lado las actividades lúdicas en este nivel, provocó alteraciones en el desarrollo personal de los niños, al no demostrar empatía por los demás, así como dificultades tanto en el establecimiento como en la mantención de la inteligencia interpersonal, e incluso en la convivencia con otros niños de su misma edad, esto limitó su interacción social con el entorno que lo rodeaba, lo que conllevaba a la formación de niños y en un futuro adultos individualistas (Salazar 2018).

Otra de las causas por las que se realizó la investigación y generó un gran impacto es porque se identificó la carencia de un manual de actividades lúdicas que estaban orientadas a la identidad cultural, al afianzamiento de las habilidades sociales adaptadas al contexto y realidad

de los niños de la Unidad Educativa; de la carencia surgió la elaboración de un material disponible que resultó después de haber realizado el estudio tanto bibliográfico como de campo y acorde a las necesidades de cumplimiento de los objetivos de aprendizaje en base a lo que se observó y sobre la experiencia que se vivió así como el consenso en diálogos con los docentes del nivel

El trabajo produjo impacto también supliendo la falta de inserción de actividades lúdicas en la educación inicial de los infantes, quienes no afianzaron adecuadamente su identidad personal, vulnerando o alterando la convivencia armónica consigo mismo y los individuos que los rodearon, fueron incapaces de establecer vínculos comunicativos que facilitaron interacciones sociales, de ahí la necesidad de efectuar el estudio en el contexto de los niños en general y en particular en la realidad que se desarrollaban los infantes que desembocó en el desarrollo de una propuesta de solución que parte del planteamiento de la siguiente pregunta de investigación: ¿Cuáles son las actividades lúdicas innovadoras más adecuadas para el desarrollo de la inteligencia interpersonal en los niños del sub nivel II de Educación Inicial?

1.3 Objetivos

1.3.1 Objetivo General

Analizar las actividades lúdicas innovadoras más adecuadas para el desarrollo de la inteligencia interpersonal en los niños del sub nivel II de Educación Inicial.

1.3.2 Objetivos Específicos

- Sustentar teóricamente las actividades lúdicas y su influencia en las interacciones sociales de los niños.
- Determinar el tipo de interacciones sociales entre los niños del sub nivel II de Educación Inicial.
- Seleccionar las actividades lúdicas innovadoras para el desarrollo de la interacción social de los niños del sub nivel II de Educación Inicial.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1 Antecedentes investigativos

A nivel mundial, la educación pre escolar, de acuerdo a lo señalado en el estudio de (Treviño 2019), surge como un movimiento, de la escuela de párvulos, que comenzó con la formación de la primera escuela de este tipo en New Lanark, Gran Bretaña, creada por Robert Owen en 1816 (p. 23). Incluye, en la práctica, una mezcla de guarderías, preescolares, círculos infantiles, jardines de infancia, clases de preprimaria, programas asistenciales, entre otros, presentes en gran parte de los países del mundo y que procuran el cuidado de los infantes; con el pasar de los años y la evolución de la sociedad, se constituyen en espacios que propician el afianzamiento de habilidades cognitivas, procedimentales y actitudinales sobre la base de actividades lúdicas y cultivo de las relaciones interpersonales.

En Latinoamérica, en materia de desarrollo de las actividades asociadas a juegos en niños en sus primeros años de vida, se destaca, entre otros casos el de Chile, en donde la educación preescolar toma relevancia a principios de los años 2000; reformas legislativas y curriculares se han establecido a fin de darle protagonismo y, fundamentalmente la notoriedad que adquiere es por la puesta en práctica de un conjunto de iniciativas formativas diseñadas para entregar diversas herramientas a los profesionales de la educación de modo de permitirles enfrentar los desafíos pedagógicos que se presentaron en la pandemia y posterior a ella; se destacan por la práctica de actividades lúdicas motivadoras, participativas que propician la interacción personal y los aspectos físico, psicológico como prioridad que sienta las bases para los futuros años de escolaridad (Alarcón y Gallardo 2019, 39).

En Ecuador, se toma como base el estudio de (Acuña y Quiñonez 2020), en su investigación titulada “Educación inicial lúdica para fortalecer habilidades cognitivas en niños escolarizados”, plantean como objetivo determinar la importancia de la educación lúdica para el fomento de habilidades cognitivas en niños de 4 años, el estudio, que toma como metodología la investigación – acción y enmarcada en un enfoque cualitativo realiza una

revisión de la práctica docente que se orienta al desarrollo de habilidades cognitivas, sobre la base de lo lúdico. Como resultado, la investigación plantea el rediseño de los procesos de educación en la primera infancia y propone orientaciones para docentes de educación inicial, considerando la etapa en la que atraviesan los niños desde su hogar hasta la interrelación con sus compañeros de nivel lo que posibilita identificar las habilidades sociales que se refuerzan desde la aplicación de juegos (p.77).

En base a un estudio de Benavides y Candela (2020) en su investigación titulada “Actividades lúdicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes de Básica Superior”, plasma que su objetivo fue evaluar la incidencia de las actividades lúdicas en el pensamiento de los niños, para lo cual se aplica una metodología de campo, obteniendo como resultados que los docentes juegan un papel sumamente importante en el desarrollo del pensamiento de los niños, pues son los responsables de impartirles actividades lúdicas que faciliten dicho desarrollo, permitiéndoles entablar relaciones interpersonales adecuadas, mostrando una alta incidencia de relación entre las actividades lúdicas con el desarrollo de pensamiento de los niños (p.108).

Dentro de una indagación fundada por (Bravo, Quito y Fernández 2022) con el tema “Habilidades sociales: desarrollo desde lo lúdico, en niños de etapa pre escolar”, se aplica una metodología no experimental, descriptiva, propositiva de corte transversal, tomando como muestra 50 estudiantes de entre 3 a 4 años, los cuales fueron sometidos a un test de desarrollo social, demostrando que las actividades lúdicas mejoran de forma significativa el desarrollo psicológico y motor de los niños, mejorando su desempeño, actitud y establecimiento de relaciones con otros niños de su misma edad (p.26).

Paredes (2020) realiza un estudio de “Importancia del factor lúdico en el proceso enseñanza-aprendizaje Propuesta de un manual de actividades lúdicas para la asignatura de Estudios Sociales” con un objetivo basado en determinar la influencia de este tipo de talleres en las habilidades sociales de los niños, aplicando un diseño metodológico cuasi experimental en 60 niños, identificando en los resultados que los talleres de actividades lúdicas presentan una relación estadísticamente significativa con el mejoramiento en el desarrollo de habilidades sociales en los niños.

Además, (Guerra 2018) en su investigación de “Programa de actividades lúdicas en el desarrollo de habilidades sociales en niños de 5 años I.E.I. UGEL 05 San Juan de Lurigancho, 2016”, buscando aplicar el programa de actividades lúdicas para mejorar las habilidades sociales de los niños, aplicando un enfoque cuantitativo, experimental, longitudinal en 51 niños, incrementando en un 21.37% las habilidades sociales de los menores, mejorando su comportamiento, integración y comunicación con las personas de su entorno.

Por otro lado, (Reyna 2020) plantea la temática “Estrategias lúdicas y aprendizaje en estudiantes de nivel inicial”, determinando la importancia de la aplicación de las estrategias lúdicas en el desarrollo del aprendizaje en niños, cuyos métodos incluyen la revisión bibliográfica que muestra que las estrategias lúdicas más relevantes, que generan mejores resultados son, el juego, las actividades lúdicas matemáticas, de comunicación y de representación visual.

La investigación titulada "Desarrollo de la autonomía a través de actividades lúdicas en niños y niñas de 4 a 5 años," tiene como objetivo central el diseño de un blog educativo que promueva la autonomía en niños y niñas de 4 a 5 años en el Centro de Educación Inicial "Alberto Astudillo Montesinos." Se enfoca en el ámbito de la autonomía emocional, moral y personal, y se sustenta en teorías de autores como Maldonado, Fernández, Méndez, Vela, Diaz, y el Ministerio de Educación Inicial para respaldar el desarrollo de la autonomía. La metodología utilizada se basa en un enfoque socio-crítico con alcance descriptivo y un diseño de investigación-acción.

La investigación se desarrolla en un contexto de prácticas preprofesionales del octavo y noveno ciclo, donde se recopila información mediante prácticas preprofesionales, entrevistas y observación directa. Se establecen varios objetivos específicos, entre ellos, fundamentar teóricamente el desarrollo de la autonomía en la infancia, analizar el desarrollo de la autonomía basado en el Ámbito Identidad y Autonomía y la metodología Montessori, diseñar un blog educativo con actividades lúdicas basadas en la metodología Montessori, evaluar y reflexionar sobre el diseño de las actividades lúdicas. Los resultados de la investigación revelan que, en relación a la autonomía emocional, los infantes enfrentan dificultades para controlar sus emociones en diversas situaciones. En cuanto a la autonomía moral y personal, tienen dificultades para reconocer peligros y actuar en consecuencia, mientras que, en términos de independencia, los infantes encuentran dificultades para resolver actividades por sí mismos. La investigación concluye en la validación de expertos y la creación de un blog educativo con

actividades lúdicas diseñadas desde una perspectiva cotidiana para fomentar la autonomía e independencia de los niños y niñas en su entorno familiar, social y escolar. La propuesta se basa en la metodología Montessori y busca mejorar la capacidad de los infantes para tomar decisiones, reconocer peligros y desenvolverse de manera autónoma en diversas situaciones. Se resalta la importancia de fomentar la autonomía desde edades tempranas y se enfatiza en la colaboración entre el contexto familiar y escolar para lograr un desarrollo integral en los niños y niñas.

La tesis titulada "Actividades lúdicas en el desarrollo de la autonomía en los niños de 4 a 5 años," realizada por Génesis Nicole Balón Cruz y Melissa Carolina Vera Pozo en 2023, se propone explorar la relevancia del empleo de actividades lúdicas para fomentar la autonomía en niños de esta edad. Basada en un enfoque constructivista y en teorías de desarrollo sociocultural, como las de Vygotsky y Erickson, la investigación adopta un enfoque cualitativo de campo, con un diseño de estudio documental y descriptivo. Para recolectar datos, se emplearon técnicas de observación y entrevistas semiestructuradas, enfocándose en una muestra de 12 niños y su docente en el nivel Inicial 2 de la Escuela de Educación Básica Particular "El Barquito del Saber". Los resultados obtenidos revelan que las actividades lúdicas desempeñan un papel crucial en la formación de relaciones sociales entre los niños y su independencia, permitiéndoles desenvolverse en sus rutinas diarias. La implementación de actividades lúdicas como estrategia pedagógica en el aula influye significativamente en el desarrollo de la autonomía, al empoderar a los niños con la habilidad de tomar decisiones basadas en un pensamiento crítico. Estas experiencias tempranas facilitan la resolución de situaciones cotidianas y la adaptación a su entorno. En conclusión, se destaca la importancia de las actividades lúdicas como herramienta fundamental para fomentar la autonomía en niños de 4 a 5 años. Se subraya que la autonomía se convierte en un factor determinante en las relaciones sociales y en la capacidad del niño para afrontar desafíos y tomar decisiones. Este estudio resalta la necesidad de empezar a desarrollar habilidades de autonomía desde edades tempranas, reconociendo la influencia positiva que ejercen las actividades lúdicas en este proceso.

El artículo "Actividades lúdicas como estrategias para el desarrollo de lenguaje oral en niños de educación inicial" de Lucía Beltrán Álvarez (2023) explora la importancia de las estrategias lúdicas en el progreso de la comunicación entre niños de educación inicial en la Escuela de Educación Básica "Mercedes Noboa" en Quito. Se emplea una metodología cualitativa y

descriptiva, con un enfoque mixto, para analizar la relación entre las actividades lúdicas y el desarrollo del lenguaje. Se utilizan diferentes técnicas, como la revisión bibliográfica y online en repositorios digitales, la observación y encuestas a estudiantes y docentes, y entrevistas con la vicerrectora de la institución. Los resultados y discusión resaltan la importancia de las actividades lúdicas en el aula y cómo estas afectan positivamente el desarrollo del lenguaje oral en los niños.

Se enfatiza la relación entre la lúdica y el aprendizaje, así como la interacción y exploración que el juego brinda para mejorar la comunicación verbal y no verbal. Se concluye que la lúdica es esencial para el aprendizaje significativo en la educación inicial, fomentando el desarrollo cognitivo, habilidades sociales y emocionales. Las estrategias lúdicas, como cuentos, canciones y juegos grupales, permiten una comunicación efectiva y un entorno seguro para la práctica del lenguaje. Se destaca la importancia de la implementación adecuada de estas estrategias por parte de los docentes y la colaboración de la institución y las familias para un desarrollo integral exitoso.

El trabajo de investigación titulado "Actividades lúdicas para el aprendizaje" de Gladis Esther Caballero (2021) se enfoca en la crucial importancia de las actividades lúdicas en el proceso de aprendizaje de los estudiantes, especialmente en los niveles iniciales y de primaria. El estudio resalta que, a pesar de su contribución al desarrollo físico, motriz, cognitivo, afectivo, social, emocional y moral de los niños, el juego ha sido descuidado tanto en el hogar como en la escuela en los últimos años. La investigación se basa en la recopilación de información de diversas fuentes, incluyendo bases de datos como Scielo y Redalyc, utilizando el gestor de referencias Mendeley. Tanto fuentes primarias como secundarias fueron empleadas para extraer datos precisos y cumplir con los objetivos del estudio. Los resultados y conclusiones obtenidos subrayan que el juego es una herramienta esencial para facilitar el aprendizaje y desencadena efectos significativos en la vida del niño. A través del juego, se fomenta la creatividad, el pensamiento crítico y las habilidades básicas de resolución de problemas.

Además, se destaca el rol del juego en el desarrollo de competencias, particularmente en el ámbito de las matemáticas, así como en la comunicación y la socialización. Los maestros son llamados a aprovechar el juego como una herramienta pedagógica fundamental para el logro de aprendizajes superiores. Se enfatiza la importancia de renovar y aplicar estrategias lúdicas en el proceso de enseñanza para hacerlo más atractivo y dinámico para los estudiantes. Se

concluye que la acción lúdica contribuye al desarrollo integral del estudiante, abordando facetas cognitivas, psicomotoras, afectivas y estéticas. El juego también se considera esencial para establecer patrones de comportamiento, relaciones y habilidades de socialización durante la etapa de la infancia.

El estudio titulado "Programa de Actividades Lúdicas en el Desarrollo de Habilidades Sociales en Niños de 5 años I.E.I. UGEL 05 San Juan de Lurigancho, 2016" realizado por Marlene Sayuri Guerra Rojas en 2018 tiene como objetivo principal determinar la aplicación de un programa de actividades lúdicas en la mejora de las habilidades sociales en niños de 5 años en una institución educativa. El enfoque cuantitativo de la investigación se desarrolló mediante un diseño experimental de tipo longitudinal, utilizando un muestreo aleatorio simple no probabilístico. Los resultados del post-test, después de aplicar el programa, mostraron niveles de habilidades sociales en los niños: deficientes (11.76%), regulares (31.37%), buenos (35.29%) y excelentes (21.37%).

Asimismo, los resultados de la comunicación con pares y docentes también fueron evaluados, revelando niveles similares de mejora en las habilidades de comunicación. El estudio concluye que se lograron los objetivos planteados y se confirma la influencia directa y significativa entre las variables de estudio. Se destaca que la aplicación del programa de actividades lúdicas mejora las habilidades sociales y la comunicación en niños de 5 años. Además, se menciona que los resultados son coherentes con investigaciones previas que muestran cómo las actividades lúdicas pueden tener un impacto positivo en el comportamiento y la socialización de los niños.

En el estudio "Desarrollo de Habilidades Sociales a través de Actividades Lúdicas en Niños de 3 años en el Centro Infantil Cumbayá Valley" realizado por Marigina del Carmen Guzmán en 2018, se resalta la importancia de las habilidades sociales en la interacción y relaciones interpersonales de los niños.

El enfoque se basa en el desarrollo de la inteligencia emocional mediante actividades recreativas lúdicas, donde el juego se presenta como una herramienta esencial. El estudio concluye que el juego no solo brinda diversión, sino que también facilita la interacción y cooperación, promoviendo habilidades como la empatía y la comunicación, esenciales para el crecimiento personal y social de los niños. En este contexto, el Centro Infantil Cumbayá Valley

se destaca como un entorno para fomentar estas habilidades sociales y contribuir al desarrollo positivo de los niños en su entorno.

En el estudio "La Lúdica como Herramienta Pedagógica para Fortalecer el Desarrollo Socio-Afectivo de los Estudiantes de Transición de la Institución Educativa Distrital Cristo Rey" llevado a cabo por Ana Marcela Martínez González y Patricia Inés Rosales Pertuz en 2020, se examina el uso de la lúdica como enfoque pedagógico para mejorar el desarrollo socio-afectivo de estudiantes de transición en la Institución Educativa Distrital Cristo Rey. El estudio se basa en una metodología descriptiva cualitativa, utilizando observaciones y entrevistas a docentes y estudiantes.

Los resultados indican que, aunque se reconoce la importancia de la lúdica en el desarrollo socio-afectivo, no siempre se implementan actividades lúdicas en las clases debido a enfoques tradicionales. Sin embargo, se encuentra que las actividades lúdicas promueven la autoestima, el autoconcepto, las habilidades sociales y el relacionamiento positivo entre estudiantes, contribuyendo al desarrollo emocional y social en la educación preescolar. En conclusión, se sugiere que la lúdica puede enriquecer significativamente el proceso educativo y el bienestar de los estudiantes en la etapa de transición.

En el año 2023, Noroña Guanochanga Dayanna Lisbeth y Saquinga López Evelyn Estefanía llevaron a cabo un proyecto de investigación titulado "Actividades Lúdicas para el Desarrollo de la Autonomía en los Niños de Preparatoria" con el propósito de diagnosticar y promover el uso de actividades lúdicas para fomentar la autonomía en niños de preparatoria en la Unidad Educativa "Juan Abel Echeverría". El proyecto se basa en un enfoque cuantitativo, empleando modalidades de investigación de campo y bibliográfica para recolectar datos y establecer referentes teóricos sobre la importancia de la autonomía en la educación. Los objetivos incluyeron la determinación de dimensiones, indicadores, técnicas e instrumentos para el diagnóstico de autonomía en los niños, así como la generación de recomendaciones para abordar las problemáticas identificadas. Los resultados revelaron que el 80% de los niños tenía un desarrollo adecuado de autonomía, mientras que el 20% estaba en proceso, sugiriendo que las actividades lúdicas podrían ser una estrategia efectiva para el desarrollo autónomo. En resumen, este estudio enfocado en actividades lúdicas y autonomía en niños de preparatoria busca entender y mejorar la formación personalizada para fomentar el desarrollo autónomo en la educación temprana.

La investigación “Narración de cuentos lúdicos para el desarrollo de valores interpersonales en niños de 4-5 Años de una institución educativa de Guayaquil-2020” realizada por Ana Rivera en 2020 se enfoca en determinar cómo las narraciones de cuentos lúdicos pueden contribuir al desarrollo de valores interpersonales en niños de 4-5 años en una Institución Educativa de Guayaquil en el año 2020. El estudio utiliza un enfoque cuantitativo con un diseño experimental preexperimental, involucrando a una población de 25 niños. La técnica de observación y una lista de cotejo se utilizan para evaluar los valores interpersonales de los niños. Los resultados demuestran que la narración de cuentos lúdicos tiene un efecto significativo en el desarrollo de valores interpersonales en niños, como se evidencia en las dimensiones de Soporte y Conformidad, Liderazgo y Reconocimiento, Optimismo e Independencia, y Benevolencia. Los porcentajes muestran mejoras significativas en estos valores después de la intervención. Estos hallazgos respaldan la hipótesis de que la narración de cuentos lúdicos puede ser una herramienta eficaz para fomentar valores interpersonales en niños de 4-5 años.

El estudio titulado " Estrategias para Desarrollar el Pensamiento Creativo en los Estudiantes" fue realizado por Chimoy en el año 2021. El objetivo de esta investigación fue evaluar la influencia del programa "Conociéndonos" en el desarrollo de las habilidades sociales en niños de 5 años.

El problema abordado en el estudio se enfoca en determinar la influencia del programa "Conociéndonos" en el desarrollo de habilidades sociales en niños de 5 años de la Institución Educativa 2053 Francisco Bolognesi Cervantes, ubicada en el distrito de Independencia. El diseño de la investigación fue de tipo aplicado, utilizando un diseño preexperimental en un enfoque cuantitativo. La población de estudio estuvo compuesta por 23 niños de 5 años que cursaban el nivel inicial en dicha institución. Los resultados estadísticos fueron analizados mediante la prueba de Wilcoxon. Los datos mostraron un valor de significancia calculado de 0,0034, lo cual es menor que el nivel de significancia establecido (0,05). Esto sugiere que la aplicación del programa "Conociéndonos" tuvo un impacto significativo en la mejora de las habilidades sociales de los niños de 5 años en la Institución Educativa 2053 Francisco Bolognesi Cervantes, distrito de Independencia, en el año 2019.

El trabajo de investigación efectuado por (Manrique, 2020) planteó como propósito principal “determinar la relación que existe entre la inteligencia interpersonal y la psicomotricidad en

niños de cinco años” (p. 16). Se enmarcó en un enfoque cuantitativo, investigación tipo básico y con un diseño no experimental de corte transversal; en cuanto al nivel la investigación fue descriptiva – correlacional. Se realizó el estudio a una población de 52 infantes de cinco años, como técnicas se empleó la observación con su respectivo instrumento la lista de cotejo. Se presentan resultados del análisis de la inteligencia interpersonal en tablas descriptivas que hacen notar que en un 63% los niños están en proceso; 25,9% en logrado y un 11,1% en nivel inicial. También se obtienen los resultados de la variable psicomotricidad en la que un 63% los niños están en proceso La variable psicomotricidad se demostró con un 63,0% de los niños en el nivel de proceso, 35% en el nivel logrado y el restante 1,9% en el nivel de inicio. Llega a la conclusión que con una significancia bilateral de 0,97 se rechaza la hipótesis alterna y se acepta la hipótesis nula, se aplicó el coeficiente de Spearman que arrojó un resultado de 0,004 con lo que se tiene la interpretación que no hay relación entre las variables estudiadas, pero se presenta un grado de correlación positivo, muy bajo.

Por su parte (Ramírez, 2019) plantea un estudio cuyo objetivo fue “analizar el impacto de la inteligencia intrapersonal en el rendimiento académico de los estudiantes en la Unidad Educativa Particular “Inti Raymi”, ubicada en el cantón Santo Domingo de Los Colorados” (p.17). Realizó un estudio descriptivo, con diseño mixto debido al que el cumplimiento de los objetivos específicos da lugar a una investigación de campo y documental. Hubo la aplicación de un cuestionario estructurado personalizado y diseñado en ámbitos, cada uno de los cuales presenta un grupo de 15 preguntas producto de tres ámbitos de los que se diseñó 5 preguntas: de desarrollo social, 5 de autoestima y 5 de apatía. Se obtuvo como resultado que los estudiantes tanto de Sexto EGB como Séptimo EGB tienen en mayor proporción poca autonomía e la toma de decisiones, comportamientos negativos y, a pesar que los docentes manejan conceptos asociados al paradigma constructivista no se hacen acciones para potenciar la inteligencia y se continúa empleando estrategias que caen en lo conductista con lo que no mejora el rendimiento académico. Fue posible plantear una propuesta innovadora que propicie el desarrollo de la inteligencia intrapersonal, la propuesta consiste en “facilitar material informativo para impartir los contenidos y propiciar el desarrollo de la inteligencia intrapersonal, luego se establece un diseño de estrategias a docentes para incentivar el desarrollo de la inteligencia intrapersonal” (p.97).

Asimismo, Villacís (2019) plantea un estudio cuyo objetivo estaba orientado a la validación de estrategias basadas en lo lúdico para potenciar el vínculo entre actividades lúdicas con la potenciación de la relación de aprendizajes significativos en los diferentes rincones de

aprendizaje de los niños de pre escolar. Después de detectar el problema se desarrolla una investigación cuantitativa, basada en un diseño cuasi experimental, los instrumentos de recolección de información, después de diseñarlos se validaron con el Alpha de Cronbach y se obtuvo que existe la suficiente confiabilidad para recopilar y procesar información. La investigación se realiza en referencia a las actividades lúdicas ejecutadas en los diversos rincones de aprendizaje orientadas a incrementar el aprendizaje significativo, “toma como población a estudiantes del nivel de inicial II paralelos “C” matutina y vespertina de la unidad educativa “Luis A Martínez”. Mediante el programa SPSS se procesa la información y con el modelo estadístico de Wilcoxon” (p.45). Los resultados permiten comprobar la hipótesis de que con mayor uso de actividades lúdicas se obtienen mejores rendimientos y aprendizaje significativo con soporte de los rincones de aprendizaje. La investigación concluye que entre los factores que perjudican el desarrollo del aprendizaje se destaca el escaso e inadecuado empleo de la metodología trabajo – juego en los rincones de aprendizaje; no se promueve el juego libre dejando inexistente la creatividad de los niños y con desperdicio del espacio físico.

2.2 Fundamentación teórica

Didáctica

La didáctica es "una parte de la pedagogía que tiene como objeto de estudio el proceso de enseñanza – aprendizaje" (Addine, y otros 2019. p. 76). Con esta definición, se tiene la facilidad de denominar a esta disciplina dentro de las que se insertan en el campo de la Pedagogía que tiene como objetivo de estudio afianzar las prácticas de enseñanza sostenidas en la intención explícita de generar aprendizajes; una de sus principales características es crear un sistema de categorías, definiciones y leyes que integradas dan lugar a potenciar y dirigir su desarrollo para conseguir estudiantes y futuros profesionales creadores y autónomos que se comprometan al verdadero engrandecimiento de la sociedad.

La didáctica es una disciplina fundamental para la formación de docentes y para la mejora de la calidad educativa en cualquier nivel. En su esencia, la didáctica se encarga del estudio de los procesos de enseñanza y aprendizaje, así como de las estrategias y metodologías que pueden utilizarse para mejorarlos. Es importante destacar la relevancia de la didáctica en el contexto actual de la educación. Como señala (Cassasola 2020) “la didáctica se ha convertido en una

herramienta fundamental para afrontar los retos actuales de la educación, tales como la diversidad cultural y la incorporación de nuevas tecnologías en el aula” (p.47).

La didáctica es una disciplina fundamental para la mejora de la calidad educativa en cualquier nivel. En la actualidad, es necesario seguir investigando y reflexionando sobre la didáctica, con el objetivo de seguir mejorando los procesos de enseñanza y aprendizaje (Morocho y Paidá 2021).

Dentro de la didáctica, existen diversas teorías y modelos que ofrecen enfoques y herramientas para la planificación y la implementación de procesos de enseñanza y aprendizaje eficaces. El enfoque constructivista es especialmente útil para el desarrollo de habilidades y competencias, ya que permite al estudiante ser el protagonista activo de su propio aprendizaje (Mera y Vera 2022).

Como señala (Aguilera, y otros 2019), es importante mencionar la importancia de la diversificación de estrategias en la didáctica, uno de ellos el de la “clase invertida” la cual consiste en invertir el orden tradicional de la enseñanza, de manera que “los estudiantes adquieren los conceptos teóricos a través de materiales multimedia y actividades online antes de acudir a clase, y el tiempo en el aula se dedica a la resolución de dudas y la realización de actividades prácticas” (p.76). Este modelo puede ser muy efectivo orientado al fomento de la participación de los docentes en el proceso de enseñanza - aprendizaje.

Las teorías y modelos didácticos ofrecen enfoques y herramientas para la planificación y la implementación de procesos de enseñanza y aprendizaje eficaces. No existe una única teoría o modelo didáctico que sea válido para todas las situaciones, sino que cada uno debe ser seleccionado y adaptado en función de las características del contexto, del contenido y de los destinatarios, en este sentido se asume lo que señala Piaget asumiendo que cada individuo (de acuerdo a su etapa de evolución) es capaz de generar con una adecuada guía de los docentes (Abreu *et al.*, 2019).

Estrategias Didácticas

Las estrategias didácticas centradas en el estudiante son fundamentales para promover el aprendizaje activo y autónomo. De acuerdo con (Villegas 2022) “estas estrategias tienen como

objetivo principal que el estudiante sea el protagonista de su propio proceso de aprendizaje, y para ello se utilizan técnicas como el aprendizaje basado en problemas, el aprendizaje cooperativo y el trabajo por proyectos” (p.48); y además promueven el afianzamiento de habilidades entre las que está la resolución de problemas, la creatividad y el pensamiento crítico, lo que contribuye a formar estudiantes más autónomos y preparados para hacer frente a los problemas del mundo contemporáneo.

Por otro lado, las estrategias didácticas para el fomento de la inclusión educativa también son fundamentales en el proceso de enseñanza-aprendizaje. De lo descrito por (López y Cedeño 2022), “la inclusión educativa es el proceso de atender a la diversidad de necesidades y características de los estudiantes para garantizar que todos tengan acceso a una educación de calidad” (p.76). Para ello, se pueden implementar estrategias didácticas como la adaptación curricular, la atención a la diversidad, el trabajo por rincones, entre otras.

Las estrategias de enseñanza que toman como centro al docente han cobrado una gran relevancia en los últimos años, ya que se han demostrado eficaces para promover el aprendizaje significativo y el desarrollo integral de los estudiantes. “La educación centrada en el estudiante se enfoca en el aprendizaje como un proceso activo y participativo en el que el estudiante es el protagonista de su propio proceso de aprendizaje” (Barberán y Vélez 2022, 76). En este sentido, las estrategias de enseñanza centradas en el estudiante son aquellas que buscan involucrar al estudiante en su propio proceso de aprendizaje, fomentando la autonomía, la colaboración y la creatividad.

De lo manifestado por (Delgado, 2022) “las estrategias centradas en el estudiante permiten que los estudiantes sean los responsables de su propio aprendizaje, promoviendo la reflexión y el pensamiento crítico” (p. 98). Por otro lado, Pérez *et al*, 2021). Señalan que “estas estrategias fomentan la motivación y el interés de los estudiantes en el aprendizaje, ya que les brindan la oportunidad de participar activamente y tomar decisiones en su propio proceso educativo” (p. 77).

Las estrategias de enseñanza centradas en el estudiante son fundamentales para el aprendizaje significativo, ya que promueven la autonomía, la colaboración y la creatividad de los estudiantes. El Aprendizaje Basado en Proyectos y el Aprendizaje Colaborativo son dos ejemplos de estrategias eficaces que facultan a los docentes “desarrollar habilidades y

competencias necesarias para enfrentar los desafíos del mundo actual. Por lo tanto, es importante que los docentes utilicen estas estrategias en sus prácticas educativas para garantizar una educación de calidad y centrada en el estudiante” (Godoy, 2021. p. 48).

Aplicación de estrategias didácticas para el desarrollo de competencias

Las estrategias generan competencias en los estudiantes, éstas últimas son habilidades y destrezas que permiten a los estudiantes enfrentar los desafíos del mundo actual, en este sentido y con soporte del paradigma crítico constructivista las estrategias se orienta a que los estudiantes sean los protagonistas generadores de sus propios conocimientos y habilidades; por ello, se hace énfasis en el uso de estrategias dinámicas, innovadoras, participativas y que respondan a los objetivos de aprendizaje, criterios e indicadores de evaluación del currículo; entre estas están: clase invertida; gamificación; realidad aumentada, entre otras que requieren una planificación previa y ejecución guiada por los docentes (Alvarez 2018).

Una de las estrategias didácticas más relevantes para el desarrollo de competencias, a más de las señaladas en el párrafo anterior, es el Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP). El ABP se enfoca en el trabajo en equipo y diseño y ejecución de proyectos y la resolución de problemas, lo que permite a los estudiantes desarrollar habilidades para la comunicación, la creatividad y el pensamiento crítico, lo que compone una competencia, entendida como el comportamiento evidenciable de lo asimilado como conocimientos, procedimientos y actitudes (Lara 2021).

“Otra estrategia didáctica relevante para el desarrollo de competencias es el aprendizaje cooperativo que se enfoca en el trabajo en equipo y la colaboración, lo que permite a los estudiantes desarrollar habilidades para la resolución de conflictos y la empatía” (Reynosa *et al.*, 2019, p.60). El aprendizaje cooperativo promueve el desarrollo de competencias como la competencia social y ciudadana, la competencia emocional y la competencia en conciencia y expresiones culturales.

La aplicación de estrategias parte de la planificación micro curricular que responde a la meso y macro planificación dispuestas desde el Ministerio de Educación, es imprescindible que la institución adapte a su realidad el desarrollo del proceso, conscientes de la realidad de los niños y del entorno de la Unidad Educativa se deben prever las estrategias más adecuadas que orienten en lo lúdico como aporte a lo cognitivo, procedimental y actitudinal en aras de alcanzar

un aprendizaje holístico y con significado (López, et al, 2021).

Actividades Lúdicas

Las actividades lúdicas son una estrategia pedagógica que ha sido ampliamente utilizada en el contexto educativo debido a su efectividad en la promoción del aprendizaje significativo. Según (Calderón, 2021) “las actividades lúdicas permiten a los estudiantes aprender de manera autónoma, construyendo su propio conocimiento a través de la exploración, la reflexión y el juego” (p. 32).

Uno de los principales beneficios de las actividades lúdicas es su capacidad para el desarrollo del pensamiento, la criticidad y creatividad en los dicentes. Según afirman (González & Almada, 2021) el juego es una actividad que “estimula la imaginación y la capacidad de los estudiantes para encontrar soluciones a situaciones problemáticas. Además, las actividades lúdicas pueden mejorar el rendimiento académico al fomentar la retención de información y la comprensión profunda de los conceptos” (p. 39).

Para diseñar y aplicar actividades lúdicas en el aula, es importante tener en cuenta las características y necesidades de los estudiantes. Según (García y Ramírez 2020), las actividades lúdicas deben ser “diseñadas con objetivos claros y con una metodología adecuada para cada grupo de estudiantes. Además, es importante proporcionar un ambiente seguro y libre de juicios para que los estudiantes se sientan cómodos participando en las actividades lúdicas” (p.80).

“Las actividades lúdicas se han convertido en una estrategia pedagógica importante, ya que promueven la participación activa de los estudiantes en el proceso de aprendizaje, fomentan la creatividad y el pensamiento crítico, y ayudan a desarrollar habilidades socio afectivas y motoras” (Vega, 2019, p. 84). Las actividades lúdicas permiten a los estudiantes aprender jugando, lo que puede resultar más atractivo e interesante que el aprendizaje tradicional, y, por lo tanto, aumentar su motivación por aprender.

Una estrategia importante para integrar las actividades lúdicas en el currículo escolar es identificar los objetivos de aprendizaje que se quieren alcanzar y seleccionar las actividades lúdicas que sean más adecuadas para lograrlos. Otra estrategia para integrar las actividades lúdicas en el currículo escolar es diseñar actividades que fomenten la participación activa de

los estudiantes. Como señala (Rodríguez *et al.* 2019), “la participación de los estudiantes en las actividades lúdicas es fundamental para que se logren los objetivos de aprendizaje” (p. 24).

Es importante integrar las actividades lúdicas de manera coherente en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Como señala (Báez *et al.* 2021), “las actividades lúdicas deben estar integradas en el proceso de enseñanza-aprendizaje y no ser vistas como una actividad aislada” (p. 34). La conjunción de actividades lúdicas con el proceso enseñanza – aprendizaje, permite obtener mejores resultados de aprendizaje siempre que se parta de la previsión articulada con lo curricular.

Teorías del aprendizaje

Desde hace varios años el aprendizaje se ha tomado como objeto de estudio, de ello se han derivado propuestas de varias teorías para explicar cómo las personas adquieren y retienen conocimientos. De todas, una teoría de las con mayor influencia en educación es la teoría denominada “del aprendizaje social” de Bandura, que sostiene que las personas aprenden a través de la observación y la imitación de los demás. Según (Vega, y otros 2019) "el aprendizaje no se limita a un proceso de estímulo-respuesta, sino que es un proceso complejo que involucra factores cognitivos, afectivos y sociales" (p. 47). Esta teoría enfatiza la importancia de la modelación y el refuerzo en el proceso de aprendizaje, y destaca la necesidad de proporcionar modelos adecuados y de refuerzos efectivos para fomentar el aprendizaje.

Otra teoría importante es la teoría del aprendizaje que enfatiza en lo cognitivo, toma como centro de su accionar el hecho de explicar la forma en que los individuos realizan el procesamiento, almacenamiento y uso de la información. “De acuerdo con esta teoría, el aprendizaje ocurre cuando se establecen nuevas conexiones entre los conocimientos existentes y los nuevos conocimientos” (Collins y Kapur, 2019, p. 65). En este sentido, el aprendizaje no es solo una cuestión de adquirir información, sino también de procesarla y usarla de manera efectiva.

La teoría del aprendizaje experiencial, por otro lado, se centra en la importancia de la experiencia práctica y la reflexión en el proceso de aprendizaje. Según (Ayarza, 2019) el aprendizaje experiencial implica "un ciclo continuo de experiencia, reflexión, conceptualización y experimentación" (p. 26). Esta teoría destaca la importancia de

proporcionar experiencias auténticas y significativas a los estudiantes, y de alentar la reflexión y la conceptualización para fomentar el aprendizaje profundo. Existen varias teorías importantes del aprendizaje que pueden ayudar a los educadores a entender cómo las personas adquieren y retienen conocimientos. Es así que, la teoría del aprendizaje social pone de relieve la limitación de los demás y la observación, mientras que la teoría del aprendizaje cognitivo enfatiza la necesidad de establecer nuevas conexiones entre los conocimientos existentes y los nuevos conocimientos.

Las nuevas tendencias paradigmáticas en educación se ven reflejadas en teorías del aprendizaje orientadas al constructivismo, en el cual el eje del proceso son los estudiantes quienes asimilan la información y la emplean en su cotidianidad; los docentes son guías, orientadores que planifican, ejecutan dicho procedimiento, en este escenario, no se desvincula a la familia como el eje integrador, motivador y seno en el que se forja la personalidad, conocimientos, valores y procedimientos de los infantes desde los primeros años de vida (Gavilanes, y otros 2020).

Pedagogía de Gardner

La pedagogía de Gardner es una teoría del aprendizaje que se enfoca en las diferentes inteligencias que poseen las personas. Esta teoría propone que cada individuo tiene distintas formas de aprender y de procesar la información, y que el éxito en el aprendizaje dependerá de la identificación y el desarrollo de esas inteligencias Según (Luna, 2019) existen ocho inteligencias: “lingüística, lógico-matemática, espacial, musical, corporal-kinestésica, interpersonal, intrapersonal y naturalista. Cada una de ellas es independiente y se puede desarrollar de manera individual” (p. 76). En consecuencia, la pedagogía de Gardner propone una educación que se adapte a las necesidades de cada alumno y que tenga en cuenta las distintas formas de aprender.

En este sentido, (Martínez, 2019) destaca la importancia de la pedagogía de Luna en la educación, ya que “esta teoría permite que el docente pueda adaptar su enseñanza a las diferentes inteligencias de los alumnos. De este modo, se puede personalizar la educación y garantizar que cada estudiante tenga la oportunidad de desarrollar al máximo su potencial” (p. 39).

Por otro lado, la pedagogía de Gardner se ha sometido a crítica y debate desde hace pocos años.

Algunos expertos en educación han cuestionado la aplicabilidad y validez de lo planteado por Gardner en su teoría de las inteligencias múltiples. Por ejemplo, (Rodríguez, 2019) “plantea que la pedagogía de Gardner es una teoría incompleta que no tiene en cuenta otros factores que pueden influir en el aprendizaje, como las emociones o la motivación” (p. 75).

Uno de los aspectos más importantes de la pedagogía de Gardner es su énfasis en la diversidad de las formas de aprendizaje. Como señala el experto en educación (Santos, 2019) "la teoría de las inteligencias múltiples nos recuerda que cada persona tiene un perfil único de capacidades y habilidades y, por tanto, una forma diferente de aprender" (p. 12). Esto implica que los docentes deben diseñar estrategias de enseñanza que sean adecuadas para las necesidades individuales de sus estudiantes.

Según la teoría de las inteligencias múltiples, las personas pueden tener diferentes tipos de inteligencia, como la lingüística, lógico-matemática, espacial, musical, kinestésica, interpersonal e intrapersonal (Reyes, 2019). Estas inteligencias no están relacionadas entre sí, y cada persona puede tener diferentes fortalezas en cada una de ellas.

La evaluación de los estudiantes es un campo donde se puede aplicar esta pedagogía. En lugar de centrarse únicamente en la evaluación de la inteligencia lingüística y lógico-matemática, se pueden desarrollar diferentes tipos de evaluaciones que tengan en cuenta las diferentes inteligencias de los estudiantes. En este sentido, (Pérez & Alfonso, 2020) en su estudio sobre la evaluación de los estudiantes desde la perspectiva de las inteligencias múltiples, afirman que "la evaluación basada en la teoría de las inteligencias múltiples puede ser más justa y precisa, ya que tiene en cuenta las fortalezas y debilidades de cada estudiante" (p. 105).

Inteligencia interpersonal

Este tipo de inteligencia (interpersonal) es uno de los que plantea en su teoría Gardner, está referido a la posibilidad de desarrollar la comprensión y desarrollo efectivo de relaciones con otros individuos. La inteligencia interpersonal se considera fundamental para adquirir éxito en la vida personal y social, incluyendo relaciones interpersonales, negociaciones, liderazgo y trabajo en equipo (Trujillo, 2020, p.39).

Según la teoría de las inteligencias múltiples, la inteligencia interpersonal se define como "la

capacidad para entender a otras personas: qué les motiva, cómo trabajan, cómo cooperar con ellas" (Gala & Vasti, 2020, p. 39). La inteligencia interpersonal implica habilidades como la empatía, la comprensión social, la cooperación y la capacidad de liderazgo. Estas habilidades se relacionan estrechamente con la capacidad de comunicarse y relacionarse efectivamente con otras personas, lo que es esencial para el éxito en la vida personal y profesional.

En el ámbito educativo, la inteligencia interpersonal es una habilidad fundamental para el aprendizaje y el desarrollo social de los estudiantes. Esta inteligencia es importante en el aprendizaje porque permite a los estudiantes interactuar de manera efectiva con sus pares, maestros y otros miembros de la comunidad educativa. Según la psicóloga educativa María Antonia Casanova, "el desarrollo de la inteligencia interpersonal contribuye al aprendizaje y a la resolución de problemas en el aula, así como a la prevención de la violencia escolar" (Casanova, 2019).

La inteligencia interpersonal también es importante para el desarrollo de habilidades sociales y emocionales en los estudiantes. De acuerdo con el psicólogo educativo Daniel Goleman, "la inteligencia interpersonal es esencial para la educación emocional, ya que permite a los estudiantes entender y regular sus propias emociones, así como las emociones de los demás" (Goleman, 2019, p. 56). La educación emocional es una parte importante del aprendizaje, ya que puede mejorar la salud mental y el bienestar de los estudiantes. La implementación de estrategias didácticas como el trabajo en grupo, la enseñanza de habilidades sociales y la utilización de juegos educativos pueden ser efectivas para lograr este objetivo.

CAPÍTULO III

MARCO METODOLÓGICO

3.1 Tipo de investigación

La investigación se aplicó en el marco del enfoque mixto que describieron tanto las características del objeto de estudio, se analizó teóricamente y se determinó los aspectos que permitieron comprender a cabalidad; esta comprensión conllevó a sugerir alternativas de solución y redactar las conclusiones y recomendaciones en concordancia con los objetivos previamente planteados y la triangulación de datos de la entrevista aplicada a las docentes; así como también se hizo uso de datos provenientes de una ficha de observación cuantificable con la siguiente escala de valoración: Iniciada(1), En proceso (2) y Adquirida (3).

El estudio a efectuar fue de tipo cuasi experimental, es un enfoque científico que, en primera instancia escogió a los sujetos de investigación previamente como el caso del presente trabajo, fue una forma de investigación experimental muy utilizada en las ciencias sociales y la psicología. La metodología de la investigación cuasi experimental se caracterizó por ser descriptiva, la cual consistió en observar el comportamiento de los individuos y de las diferentes variables sociales en los que se registró datos cualitativos y cuantitativos (Conejero, 2020).

Este tipo de investigación tuvo como objetivo abordar cuestiones concretas y ofrecer soluciones tangibles por lo que adquirió relevancia y utilidad en el estudio (Albán, *et, al*, 2020). Se enfocó en la identificación del mecanismo en el que se relacionan las variables objeto de estudio (independiente y dependiente) y el efecto que se generó de ello. En cuanto al estudio investigativo cuasi experimental se ejecutó en el lugar de los hechos, en un escenario en el que el sujeto de estudio se desarrolló naturalmente, lo que disminuyó el efecto en el control de la reacción de las variables.

El alcance del estudio fue explicativo – de campo pues abarcó el análisis e investigación detallada de las variables en estudio y realizó el análisis del contexto general y particular de la Institución Educativa en la que se desarrolló, asimismo, se revisó la información proveniente de fuentes escritas actualizadas y válidas que sustentaron teóricamente las variables y dieron

confiabilidad al estudio efectuado que se complementó con la recolección de información a las personas involucradas en el estudio.

La investigación fue de corte transversal porque se realizó dos estudios con la misma variable al inicio y al final, es decir, se trabajó con dos test en momentos diferentes, pre y post intervención. Adicionalmente es un tipo de diseño de estudio que se utilizó en el proceso investigativo para recopilar datos a lo largo del tiempo de un mismo grupo de sujetos o participantes. En este tipo de diseño, los participantes fueron seguidos y evaluados en múltiples ocasiones a lo largo de un período prolongado, lo que permitió observar y analizar los cambios y las tendencias que ocurrieron dentro del grupo a lo largo del tiempo. En esencia, una investigación de corte longitudinal fue como tomar "instantáneas" periódicas de un grupo de personas para analizar cómo cambiaron en diferentes momentos (Bardales, 2021).

3.2 Población

La población a investigar fueron los niños del Sub Nivel II de Educación Inicial que comprende 30 niños, además 2 docentes del Nivel Inicial

Tabla 1 Población y muestra

POBLACION	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Población docente	2	6,25%
Niños de 4 años	30	93.75%
Total	32	100%

3.3 Hipótesis

En concordancia con la pregunta de investigación: ¿Qué actividades lúdicas innovadoras son las más adecuadas para el desarrollo de la inteligencia interpersonal en los niños del sub nivel II de Educación Inicial?, se plantean las hipótesis de trabajo:

Hipótesis alterna

Hi: Las actividades lúdicas innovadoras mejoran el desarrollo de la inteligencia interpersonal en los niños del sub nivel II de Educación Inicial

Hipótesis nula

Ho: Las actividades lúdicas innovadoras no mejoran el desarrollo de la inteligencia interpersonal en los niños del sub nivel II de Educación Inicial

3.4 Recolección de información

En cuanto a las técnicas empleadas, para el enfoque cualitativo se emplea la entrevista, que consiste en un diálogo entre dos o más personas para obtener datos de forma directa, mediante la entrevista se recopila información de las docentes de nivel inicial; por otro lado, para el enfoque cuantitativo se hace uso de la técnica de la observación que consiste en la percepción, a través de los sentidos, del desenvolvimiento de los niños.

La recolección de información referente a la temática planteada partirá de la aplicación de los instrumentos de recolección de información, un cuestionario de preguntas, acorde con los temas de mayor relevancia y cuyo guion de preguntas se encuentra en el Anexo 1 (para la entrevista); a esto se suma la ficha de observación, para recabar datos relacionados al objeto de investigación y registrarlos.

3.5 Procesamiento de la información - análisis estadístico

Se realiza, en primera instancia la prueba de normalidad, para este caso se emplea el ejercicio denominado de Shapiro Wilk que se emplea para poblaciones inferiores a 50 casos, como el presente estudio; se ingresan los datos en SPSS, se escoge la opción analizar y se identifican las variables pre (I01, I02, etc.) y post test (I1, I2, etc.) que se tomaron a los niños. Los resultados se muestran en la siguiente tabla:

Tabla 2 Resultados del cálculo de Shapiro Wilk

	Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.
PRETEST	,951	30	,182
POSTEST	,958	30	,280

Pruebas de normalidad^b

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Estadístico	Gl	Sig.	Estadístico	Gl	Sig.
I01	,473	30	,000	,526	30	,000
I02	,503	30	,000	,452	30	,000
I03	,442	30	,000	,592	30	,000
I04	,494	30	,000	,471	30	,000
I05	,503	30	,000	,452	30	,000
I06	,517	30	,000	,404	30	,000
I07	,517	30	,000	,404	30	,000
I08	,528	30	,000	,347	30	,000
I1	,537	30	,000	,275	30	,000
I3	,537	30	,000	,275	30	,000
I4	,537	30	,000	,275	30	,000
I5	,528	30	,000	,347	30	,000
I6	,539	30	,000	,180	30	,000
I7	,539	30	,000	,180	30	,000
I8	,537	30	,000	,275	30	,000

a. Corrección de la significación de Lilliefors

b. I2 es una constante y se ha desestimado.

Nota: La tabla 1a muestra que en la columna estadístico de la tabla se aprecia que hay variación de los resultados por encima de 0,05 por lo tanto, se trata de una distribución normal, de ahí que, si se desea realizar comparación de los resultados en la verificación de la hipótesis se deben usar pruebas estadísticas no paramétrica, para este caso se aplica la prueba de Wilcoxon.

La prueba de contraste de hipótesis no paramétrica de Wilcoxon para comprobar la diferencia entre pre y post test. En primer lugar, se ingresan los datos para que se realice la comprobación de si la puntuación mediana del pre test es igual o diferente a la del post test, 0.04 es inferior a 0.05 por lo que se rechaza la hipótesis nula

Tabla 3 Resultados del cálculo de Wilcoxon

Rangos				
		N	Rango promedio	Suma de rangos
Condicion2Post - Condicion1Pre	Rangos negativos	2 ^a	2,25	4,50
	Rangos positivos	11 ^b	7,86	86,50
	Empates	17 ^c		
	Total	30		

a. Condicion2Post < Condicion1Pre

b. Condicion2Post > Condicion1Pre

c. Condicion2Post = Condicion1Pre

Estadísticos de contraste^a

	Condicion2P ost - Condicion1P re
Z	-2,893 ^b
Sig. asintót. (bilateral)	,004

a. Prueba de los rangos con signo de Wilcoxon

b. Basado en los rangos negativos.

Resumen de prueba de hipótesis

	Hipótesis nula	Test	Sig.	Decisión
1	La mediana de las diferencias entre PRETEST y POSTEST es igual a 0.	Prueba de Wilcoxon de los rangos con signo de muestras relacionadas	,004	Rechazar la hipótesis nula.

Se muestran las significancias asintóticas. El nivel de significancia es ,05.

Nota: La tabla 3 muestra los resultados del cálculo de la prueba no paramétrica de Wilcoxon, además, se aprecia que el p valor o significancia es inferior al 0,05, lo que indica que existe diferencia significativa en los resultados entre el pre y post test, esto hace que se rechace la hipótesis nula y se acepte la hipótesis alternativa:

Hi: Las actividades lúdicas innovadoras son las más adecuadas para el desarrollo de la inteligencia interpersonal en los niños del sub nivel II de Educación Inicial

CAPÍTULO IV

RESULTADOS Y DISCUSIÓN

4.1 Análisis de la entrevista aplicada a las docentes

Tabla 4 Análisis de la entrevista aplicada a las docentes

Docente	Docente 1	Docente 2
Pregunta		
1. ¿Cuáles son las principales dificultades en la aplicación de actividades lúdicas en el Nivel de Educación Inicial?	Las dificultades que se presentan al aplicar las actividades lúdicas son con los niños sobreprotegidos, no participan.	Integración entre estudiantes. Siguen reglas de juego
Análisis: La integración, adaptación son elementos claves en la dificultad de aplicación de actividades lúdicas, se entiende que este problema se da al inicio del periodo y se va resolviendo en casi todos los niños.		
2. ¿Cuáles son las principales ventajas en la aplicación de actividades lúdicas?	Los niños aprenden jugando y las actividades lúdicas ayudan en la enseñanza – aprendizaje	Socialización entre niños. Seguir normas y reglas de juego
Análisis: Como ventajas se consigue la mejor socialización e integración en el grupo a través de la correcta aplicación de las actividades lúdicas con el grupo.		
3. ¿Con qué recursos cuenta Usted para la aplicación de actividades lúdicas con los niños?	Legos, rompecabezas, uñas, sogas.	Rompecabezas, tangram, dominó, legos, bingo
Análisis: Hay recursos del medio y recursos didácticos, así como juegos o juguetes que favorecen la aplicación de las actividades lúdicas porque atraen la atención y captan el interés en los niños.		
4. ¿Qué estrategias realiza para potenciar el	Mantener empatía con cada niño brindando atención a	Establecer indicaciones mediante pictogramas

desarrollo de la inteligencia interpersonal en los niños a su cargo?	los niños que más necesitan	indicando reglas del juego, coordinando tiempos en el juego
Análisis: Las respuestas de las docentes se enfocan en la integración y manutención de interés y la empatía de la docente y entre pares a fin de potenciar el desarrollo de la inteligencia interpersonal, en ello es fundamental el aporte de los padres de familia, representantes.		
5. ¿Cómo se consolida la Inteligencia Interpersonal en la primera infancia?	El momento en que los niños comprenden las emociones y habilidades de cada niño	Desarrollo afectivo y socialización, interrelación entre ellos
Análisis: Las docentes responden que la comprensión de la evolución de cada niño, así como lo afectivo en socializar entre su familia y entre pares es importante desarrollarlos.		
6. ¿Qué relación tiene las actividades lúdicas y la inteligencia interpersonal?	Es la manera en la que se puede desarrollar la inteligencia interpersonal porque es con el juego como ellos se relacionan.	En desarrollar en los niños hábitos de respeto, socialización e integración entre los niños
Análisis: Las respuestas que registran las docentes coinciden en manifestar una relación entre las variables de estudio como determinantes en el desarrollo del proceso de interaprendizaje		
7. ¿Qué resultado obtiene en sus clases, la preparación y aplicación de actividades lúdicas para el desarrollo de la inteligencia interpersonal en los niños?	Positivo ya que ahí comienzan a respetar el criterio y creencia de cada niño.	Desarrollo de ciertas destrezas Desarrollo del razonamiento lógico en ciertos juegos
Análisis: Las docentes responden que hay resultados positivos con la aplicación de actividades lúdicas que, obviamente deben ser planificadas adecuadamente.		
8. ¿Qué actividades lúdicas	Juegos tradicionales,	Juegos del agua de limón.

le permiten un mayor desarrollo la inteligencia interpersonal en los niños?	armando con legos en equipos y con consignas	Ronda de pan y canela que les permiten socializarse y el desarrollo socio afectivo
Análisis: Las respuestas se enfocan en los juegos tradicionales, actividades lúdicas cooperativas como aportes para un mayor desarrollo de la inteligencia interpersonal en los niños.		
9. ¿Con qué frecuencia planifica actividades lúdicas para el desarrollo de la inteligencia interpersonal?	Siempre	Si para un mejor desarrollo en actividades en las que adquieren conocimientos nuevos y fáciles de adquirir
Análisis: Las Docentes entrevistadas responden a la interrogante que la planificación favorece tanto para lo individual como colectivo en los niños.		

4.2 Resultados de la investigación de campo

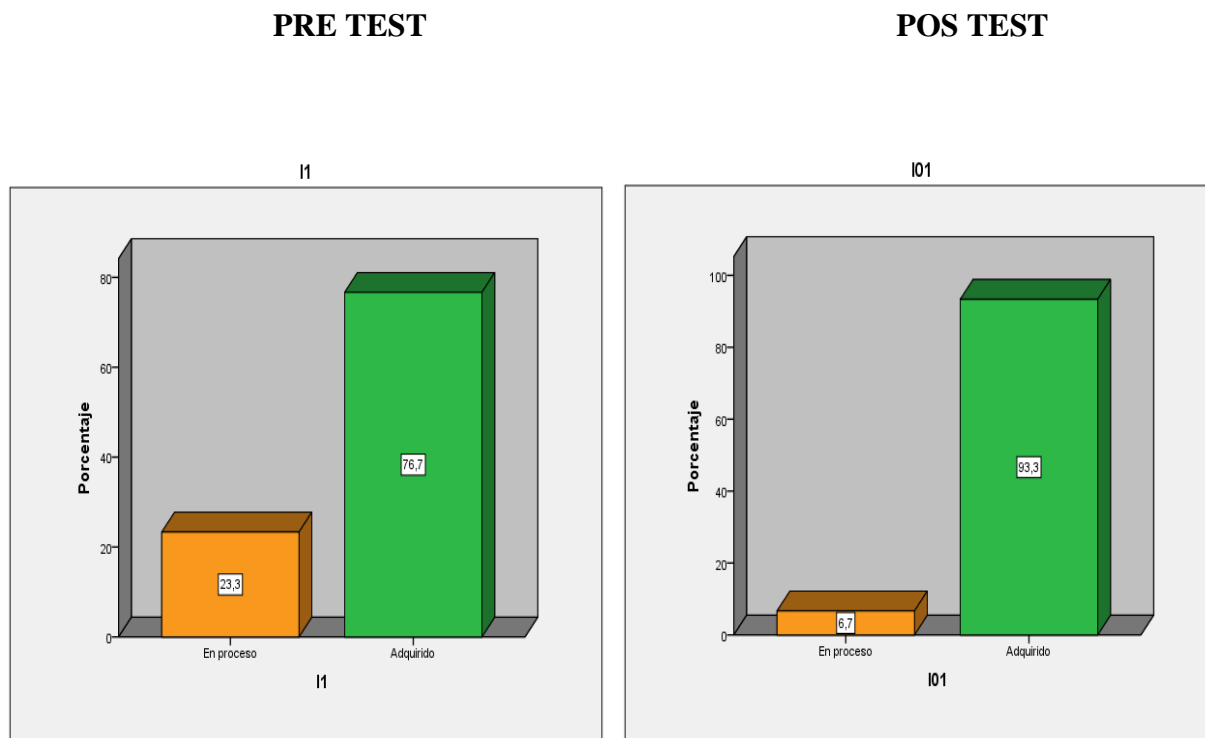
Ítem 1:

Participa en juegos grupales siguiendo las reglas y asumiendo roles que le permitan mantener un ambiente armónico con sus pares.

Tabla 5 Participa en juegos grupales y asume roles

	PRETEST		POSTEST	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
Inicio	0	0	0	0
En Proceso	7	23,3	2	6,7
Adquirido	23	76,7	28	93,3
Total	30	100,0	30	100,0

Gráfico 1 Participa en juegos grupales y asume roles



Nota: Resultados obtenidos del software SPSS

Análisis: Las respuestas muestran que en proceso está el 23,3% de casos observados y adquirido 76,7%, no se tienen casos en inicio. En el post test el 6,7% de casos observados y adquirido 93,3%, no se tienen casos en inicio

Interpretación: Sobre la participación en juegos grupales siguiendo las reglas y asumiendo roles que le permitan mantener un ambiente armónico con sus pares hay diferencias entre la primera y segunda recopilación de información; la mayor parte de niños han adquirido este nivel, sin embargo, hay un porcentaje que debe llegar a este parámetro con las actividades previamente planteadas por los Docentes.

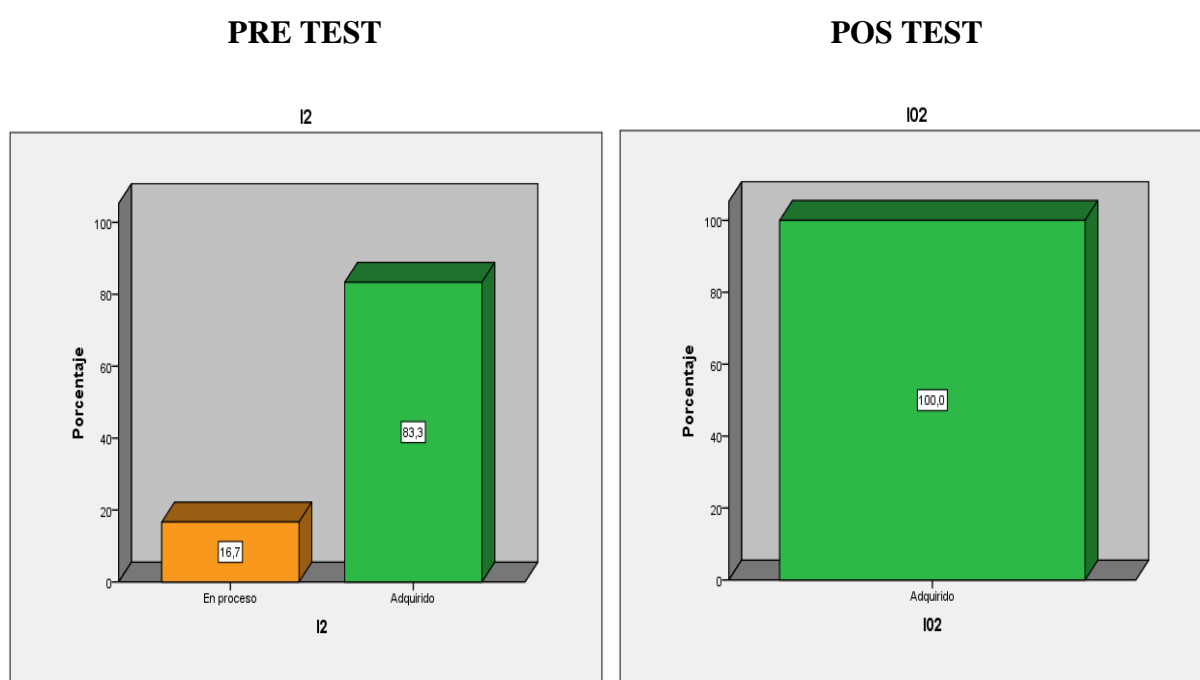
Ítem 2:

Colabora con el orden de los espacios ubicando los objetos y juguetes en el lugar que les ubica habitualmente

Tabla 6 Ordena y ubica objetos en su lugar

	PRETEST		POSTEST	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
Inicio	0	0	0	0
En Proceso	5	16,7	0	0
Adquirido	25	83,3	30	100,0
Total	30	100,0	30	100,0

Gráfico 2 Ordena y ubica objetos en su lugar



Nota: Resultados obtenidos del software SPSS

Análisis: Las respuestas muestran que en proceso está el 16,7% de casos observados y adquirido 83, 3%; en el post test el 100% está en el nivel adquirido

Interpretación: Sobre la colaboración con el orden de los espacios ubicando los objetos y juguetes en el lugar que les ubica habitualmente la mayor parte de niños han adquirido este nivel, sin embargo, para el post test la totalidad se ubica en el 100% con lo que se tiene éxito en la intervención.

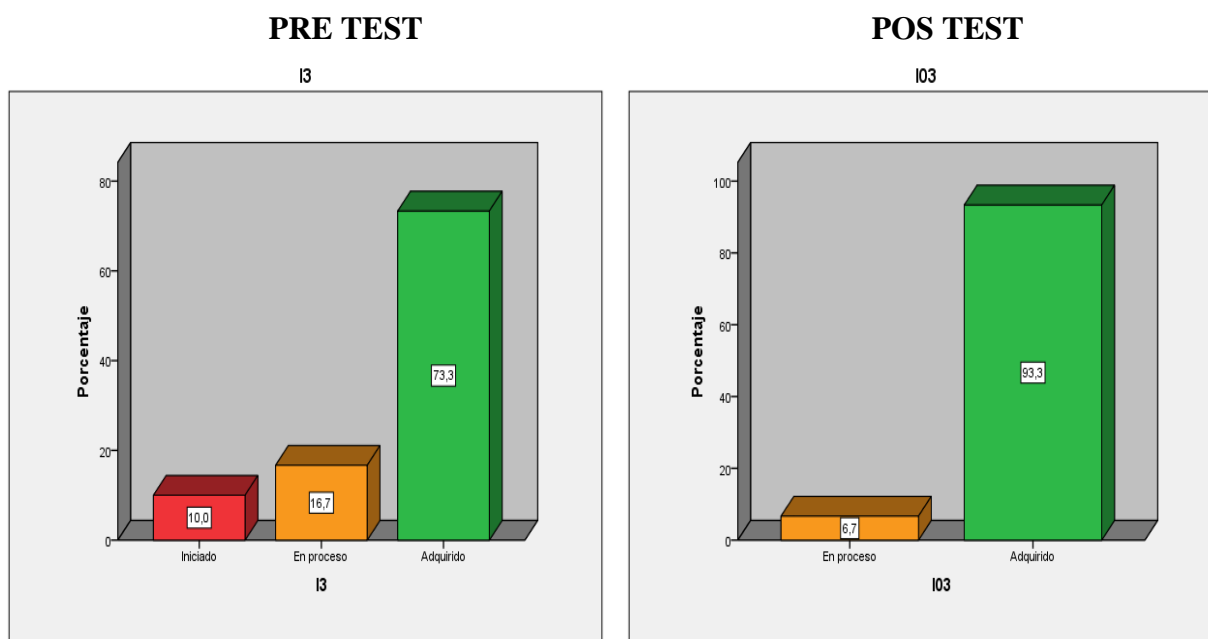
Ítem 3:

Se une en parejas para jugar y participar en juegos grupales propuestos por el adulto

Tabla 7 Juega y participa en juegos propuestos por el adulto

	PRETEST		POSTEST	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
Inicio	3	10,0	0	0
En Proceso	5	16,7	2	6,7
Adquirido	22	73,3	28	93,3
Total	30	100,0	30	100,0

Gráfico 3 Juega y participa en juegos propuestos por el adulto



Nota: Resultados obtenidos del software SPSS

Análisis: Las respuestas muestran que en el nivel iniciado está el 10%; en proceso está el 16,7% de casos observados y adquirido 73, 3%; para el post test en el nivel iniciado está el 0%; en proceso está el 6,7% de casos observados y adquirido 93, 3%.

Interpretación: Sobre si se une en parejas para jugar y participar en juegos grupales propuestos por el adulto se mantiene la tendencia de resultados diferentes entre el pre y post

test, se nota una mejoría de los desempeños en la segunda recolección de información lo que evidencia la eficiencia del procedimiento adoptado.

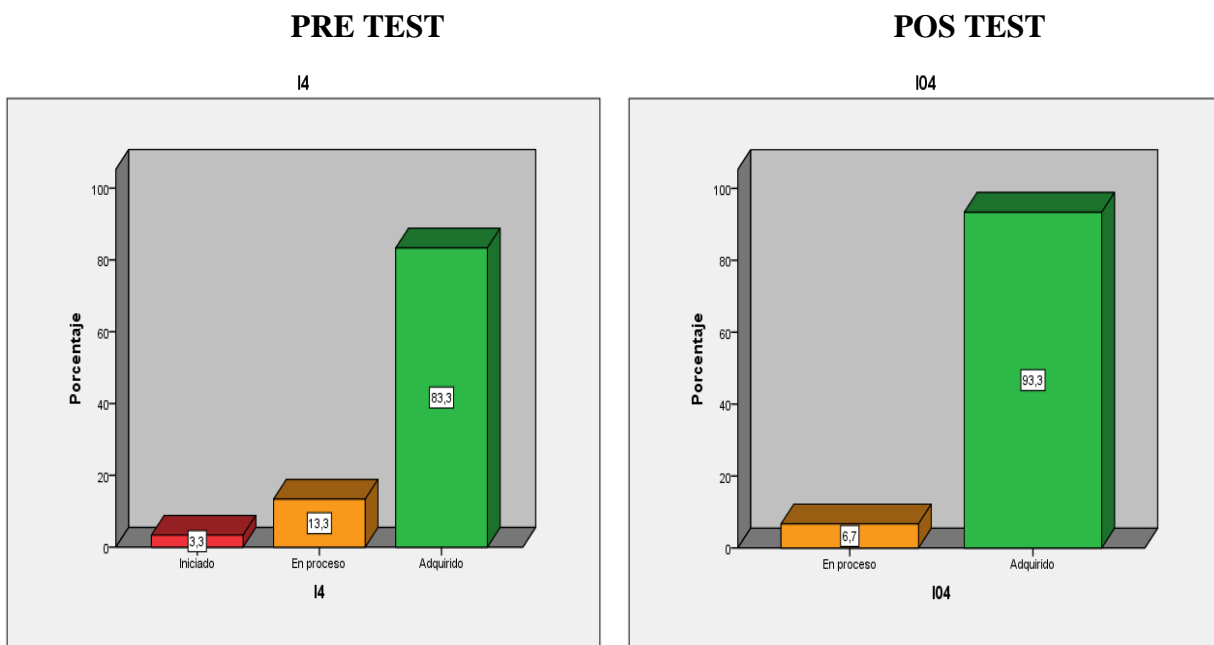
Ítem 4:

Incrementa su campo de interrelación con otras personas a más del grupo familiar y escolar interactuando con mayor facilidad.

Tabla 8 Interrelación con otras personas con facilidad

	PRETEST		POSTEST	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
Inicio	1	3,3	0	0
En Proceso	4	13,3	2	6,7
Adquirido	25	83,3	28	93,3
Total	30	100,0	30	100,0

Gráfico 4 Interrelación con otras personas con facilidad



Nota: Resultados obtenidos del software SPSS

Análisis: Las respuestas muestran que en el nivel iniciado está el 3,3%, en proceso está el 13,3% de casos observados y adquirido 83,3%; en el post test en el nivel iniciado está el 0%, en proceso está el 6,7% de casos observados y adquirido 93,3%

Interpretación: Sobre si incrementa su campo de interrelación con otras personas a más del grupo familiar y escolar interactuando con mayor facilidad hay una diferencia significativa entre el pre y post test coincidiendo que hay mejor desempeño de los niños en la segunda recolección de información.

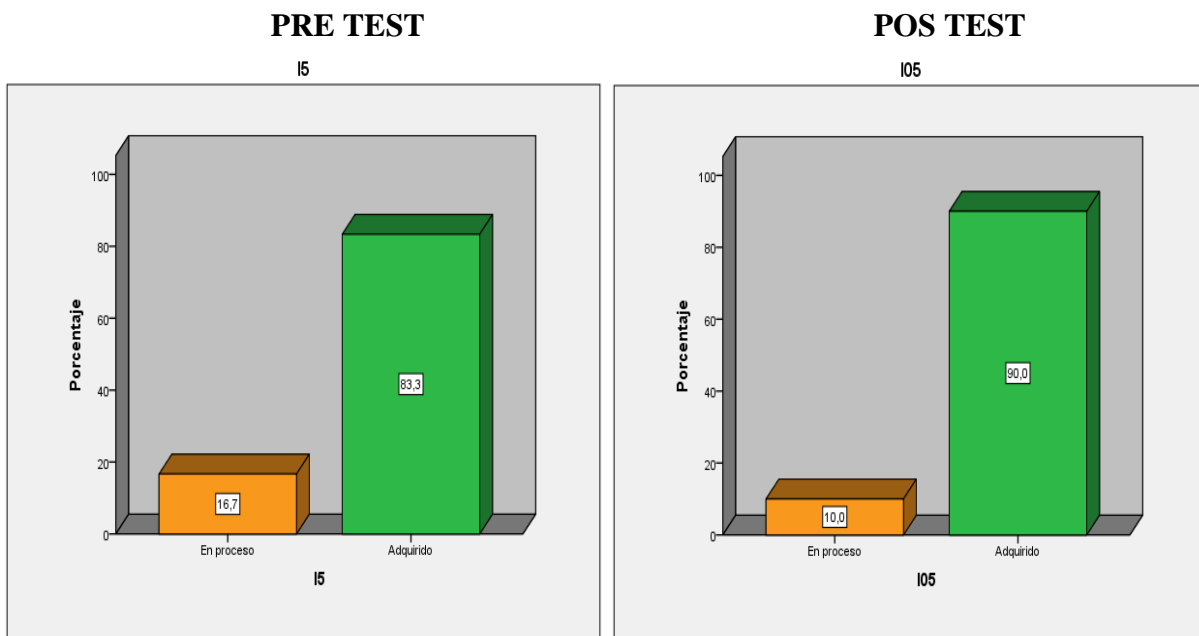
Ítem 5:

Asume y respeta normas de convivencia en el centro de educación inicial y en el hogar acordadas con el adulto.

Tabla 9 Respeta normas convivencia

	PRETEST		POSTEST	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
Inicio	0	0	0	0
En Proceso	5	16,7	3	10,0
Adquirido	25	83,3	27	90,0
Total	30	100,0	30	100,0

Gráfico 5 Respeta normas convivencia



Nota: Resultados obtenidos del software SPSS

Análisis: Las respuestas muestran que en inicio hay 0%; en proceso está el 16,7% de casos observados y adquirido 83,3%; en el post test en el nivel iniciado está el 0%, en proceso está el 10% de casos observados y adquirido 90%.

Interpretación: Las respuestas respecto a si asume y respeta normas de convivencia en el centro de educación inicial y en el hogar acordadas con el adulto demuestran que se mejora en el desempeño cuando se interviene y aplica el post test, esto evidencia que hay incidencia en el comportamiento después de la aplicación de las actividades previstas.

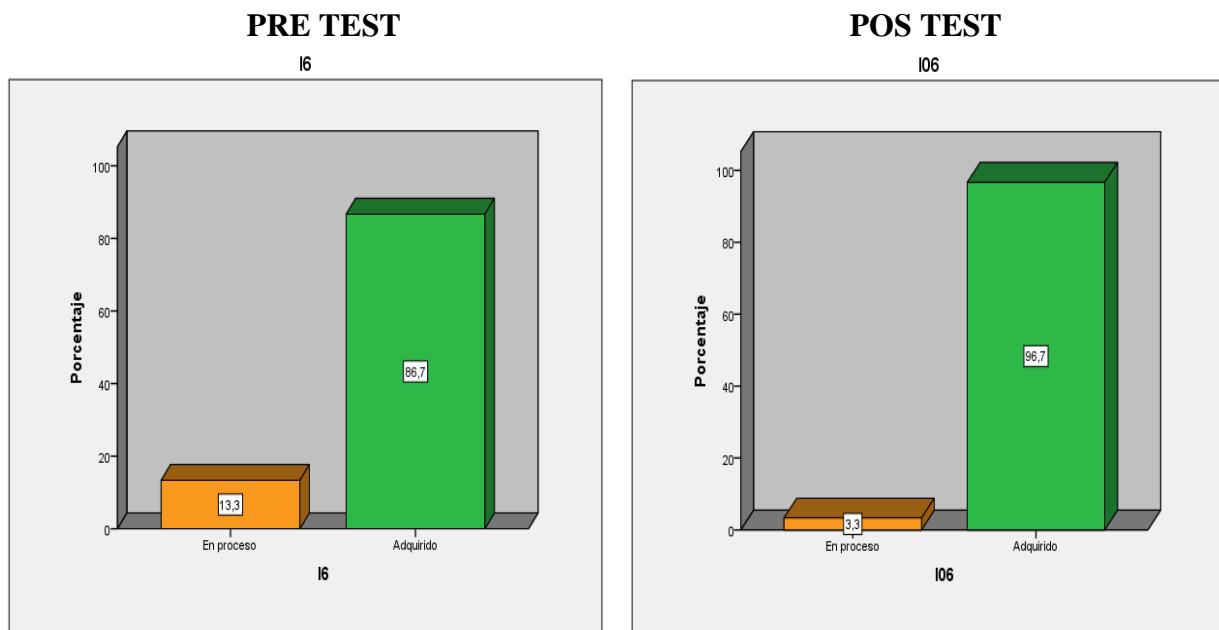
Ítem 6:

Demuestra interés en colaborar en actividades que realizan las personas mayores en su entorno.

Tabla 10 Colabora en actividades con personas adultas

	PRETEST		POSTEST	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
Inicio	0	0	0	0
En Proceso	4	13,3	1	3,3
Adquirido	26	86,7	29	96,7
Total	30	100,0	30	100,0

Gráfico 6 Colabora en actividades con personas adultas



Nota: Resultados obtenidos del software SPSS

Análisis: Las respuestas muestran que en inicio hay 0%; en proceso está el 13,3% de casos observados y adquirido 86,7%; en el post test en el nivel iniciado está el 0%, en proceso está el 3,3% de casos observados y adquirido 96,7%.

Interpretación: Las respuestas respecto a si demuestra interés en colaborar en actividades que realizan las personas mayores en su entorno hacen notar que se mejora el desempeño en lo posterior; hay diferencia entre los resultados del pre y post test teniendo mejora en el desempeño de los estudiantes.

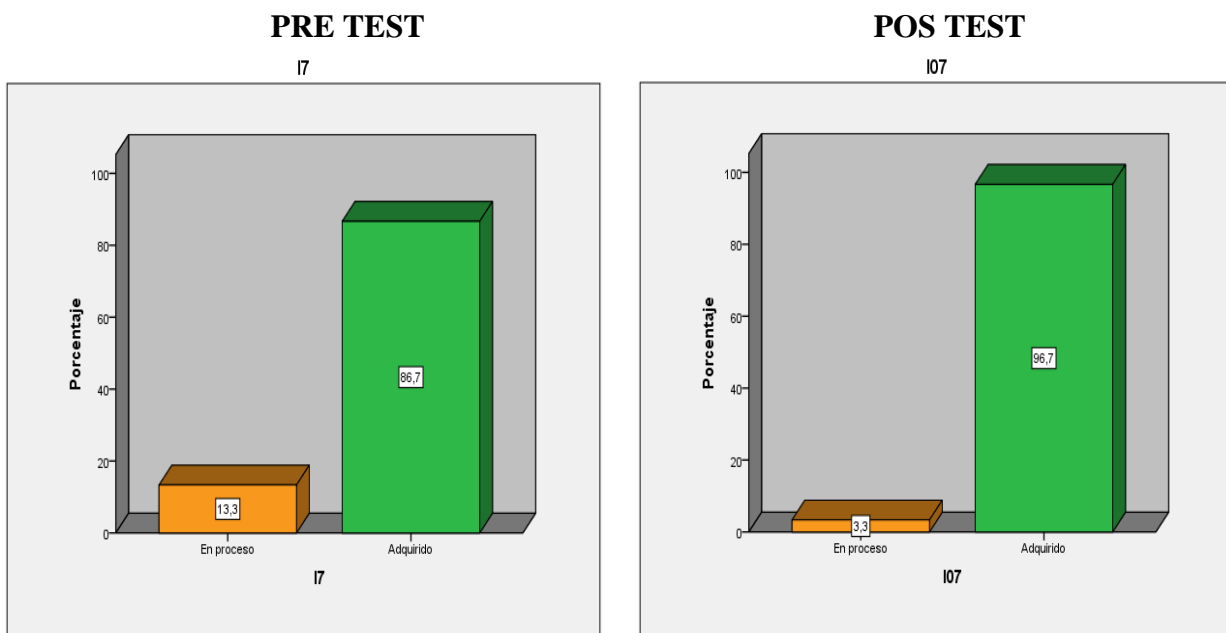
Ítem 7:

Demuestra nociones de propiedad hacia las personas y objetos con los que genera relación de pertenencia, utilizando palabras y acciones.

Tabla 11 Noción de propiedad con personas y objetos

	PRETEST		POSTEST	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
Inicio	0	0	0	0
En Proceso	4	13,3	1	3,3
Adquirido	26	86,7	29	96,7
Total	30	100,0	30	100,0

Gráfico 7 Noción de propiedad con personas y objetos



Nota: Resultados obtenidos del software SPSS

Análisis: Las respuestas muestran que en inicio hay 0%; en proceso está el 13,3% de casos observados y adquirido 86,7%; en el post test en el nivel iniciado está el 0%, en proceso está el 3,3% de casos observados y adquirido 96,7%.

Interpretación: Las respuestas respecto a si demuestra nociones de propiedad hacia las personas y objetos con los que genera relación de pertenencia, utilizando palabras y acciones muestran que se obtiene una diferencia favorable entre la primera y segunda recolección, mejorando de forma ostensible los resultados después de la intervención.

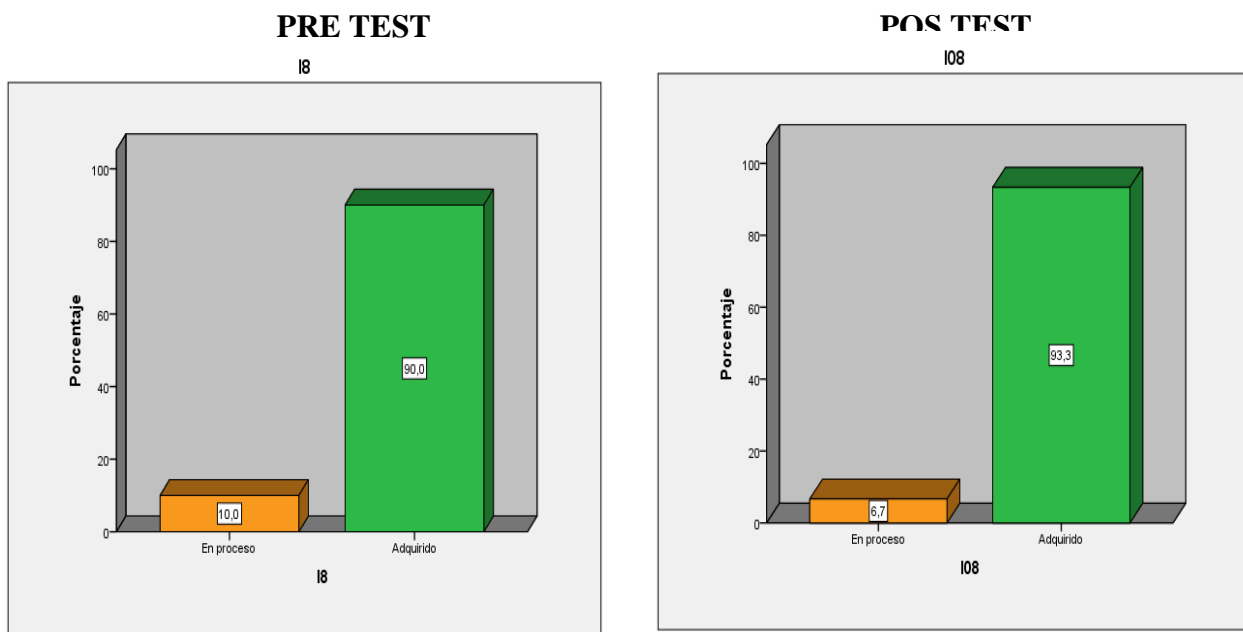
Ítem 8:

Se relaciona con sus pares ampliando su campo de interacción con ellos.

Tabla 12 Relación e interacción con sus pares

	PRETEST		POSTEST	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
Inicio	0	0	0	0
En Proceso	3	10	2	6,7
Adquirido	27	90,0	28	93,3
Total	30	100,0	30	100,0

Gráfico 8 Relación e interacción con sus pares



Nota: Resultados obtenidos del software SPSS

Análisis: Las respuestas muestran que en inicio hay 0%; en proceso está el 10% de casos observados y adquirido 90%; en el post test en el nivel iniciado está el 0%, en proceso está el 6,7% de casos observados y adquirido 93.3%.

Interpretación: Las respuestas respecto a si se relaciona con sus pares ampliando su campo de interacción con ellos hacen notar que hay mejores resultados al momento de intervenir con las actividades propuestas, ya que en el post test se tienen resultados favorables y mejor desempeño de los niños.

Tabla 13 Triangulación de datos

ENCUESTA A DOCENTES SOBRE ACTIVIDADES LÚDICAS INNOVADORAS PARA EL DESARROLLO DE LA INTELIGENCIA INTERPERSONAL				
PREGUNTA	Docente1.	Docente2.	AUTORES	ANÁLISIS
1. ¿Cuáles son las principales dificultades en la aplicación de actividades lúdicas en el Nivel de Educación Inicial?	Las dificultades que se presentan al aplicar las actividades lúdicas, son con los niños sobreprotegidos, no participan.	Integración entre estudiantes. Sigam reglas de juego	Aplicar actividades lúdicas en tempranas edades tiene beneficios, pero, las principales dificultades se dan en la heterogeneidad del grupo, los individuos a tempranas edades vienen con cargas emocionales y afectivas desde el hogar que son un	Se puede apreciar que tanto la teoría científica como las respuestas identifican dificultades, la principal es la referente a la adaptación a la diversidad de cada estudiante y las situaciones personales como el hecho de desprenderse del hogar que imposibilita la adaptación, así como. la secuencia del

			obstáculo inicial (y en algunos casos permanente) para una adecuada participación (Caballero, 2021)	proceso.
2. ¿Cuáles son las principales ventajas en la aplicación de actividades lúdicas?	Los niños aprenden jugando y las actividades lúdicas ayudan en la enseñanza – aprendizaje.	Socialización entre niños. Seguir normas y reglas de juego	Imeida y Cerezo (2020) afirman que es sumamente importante en los procesos educativos, porque en ellos se asimila lo cognitivo, lo moral, y lo físico. Puchaicela (2018) por su parte hace notar que, constituye el primer acto de creatividad mostrado por el docente, en el se exploran desde una diversidad de	Se pueden identificar dos elementos fundamentales que se encuentran en las respuestas de las docentes entrevistadas como ventajas, el primero es el juego y el segundo la interrelación personal. No se descartan aspectos inherentes a lo lúdico (juegos) que favorecen a la formación de conocimientos, procedimientos y valores morales (actitudinal);

			<p>situaciones altamente significativas con objetivos que dan lugar a aprender con amabilidad y estabilidad porque la experiencia del docente es indispensable “para desarrollarlo como estrategia cognitiva para el aprendizaje” (p.34).</p>	<p>aspectos que coincidentemente señalan los autores investigados.</p>
<p>3. ¿Con qué recursos cuenta Usted para la aplicación de actividades lúdicas con los niños?</p>	<p>Legos, rompecabezas, ulas, sogas.</p>	<p>Rompecabezas, tangram, dominó, legos, bingo</p>	<p>Se destaca que como maestros se conozcan no solamente los recursos o estrategias didácticas que se pueden obtener para ejecutar la labor en éste ámbito, “sino cómo evoluciona el</p>	<p>Una vez receptadas las respuestas de las docentes entrevistadas, estas hacen notar que cuentan con recursos didácticos, elementos individuales y que pueden aplicarse de manera colectiva en la</p>

			<p>pensamiento del niño para adaptar los procesos de enseñanza-aprendizaje y conseguir verdaderos aprendizajes significativo, la importancia que tiene en la etapa de enseñanza infantil sentar las bases de las capacidades de interrelación personal” (Reyes, 2019. p. 67)</p>	<p>aplicación de actividades lúdicas. Por su parte la información de los autores consultados enfatiza en la importancia de diversificar estrategias para conseguir y afianzar las interrelaciones personales.</p>
<p>4 ¿Qué estrategias realiza para potenciar el desarrollo de la inteligencia interpersonal en los niños a su cargo?</p>	<p>Mantener empatía con cada niño brindando atención a los niños que más necesitan</p>	<p>Establecer indicaciones mediante pictogramas indicando reglas del juego, coordinando tiempos en el juego</p>	<p>Para el desarrollo de la inteligencia interpersonal se debe potenciar las intenciones, motivaciones, incluso el estado de ánimo de los individuos,</p>	<p>La actividad docente es multidimensional, por ello, en las respuestas e información auscultada, de manera coincidente, se considera que la planificación es fundamental,</p>

			<p>facilitar la habilidad de tener una comunicación efectiva que permita adquirir la capacidad de influir en un determinado conjunto de individuos (Hernández, 2020)</p>	<p>partiendo de la interrelación docente – niño y entre pares en el diseño y aplicación de estrategias que potencien el desarrollo de la inteligencia interpersonal.</p>
<p>5. ¿Cómo se consolida la Inteligencia Interpersonal en la primera infancia?</p>	<p>El momento en que los niños comprenden las emociones y habilidades de cada niño</p>	<p>Desarrollo afectivo y socialización, interrelación entre ellos</p>	<p>Para consolidar las habilidades de la inteligencia interpersonal, una excelente opción es hacer juegos colaborativos y dinámicas grupales participativas, inclusivas y con previa planificación (Flores, 2021).</p>	<p>La información científica consultada, así como la percepción de las docentes entrevistadas afirman que la etapa del Nivel Inicial es decisiva para consolidar elementos que son básicas en la formación individual, de ello se desprende que la interrelación, interacción social, cooperación son</p>

				elementos que consolidan la inteligencia interpersonal en esta etapa muy importante de la vida.
6. ¿Qué relación tiene las actividades lúdicas y la inteligencia interpersonal?	Es la manera en la que se puede desarrollar la inteligencia interpersonal porque es con el juego como ellos se relacionan.	En desarrollar en los niños hábitos de respeto, socialización e integración entre los niños	Los maestros al propiciar el juego en el proceso de aprendizaje están también favoreciendo el desarrollo de habilidades cognitivas, entre ellas la inteligencia y la interacción social (inteligencia interpersonal) con lo que se consolida la integralidad en el aprendizaje (Quiroga, 2020)	Las respuestas hacen prever que se identifica una intrínseca relación entre las actividades lúdicas y la inteligencia interpersonal, que se afianza en el desarrollo de las habilidades personales enfocadas en actividades relacionadas con el juego que propician la inteligencia interpersonal y más habilidades.
7. ¿Qué resultado obtiene en sus clases, la	Positivo ya que ahí comienzan a respetar el criterio y	Desarrollo de ciertas destrezas Desarrollo del	La aplicación de las actividades lúdicas,	Las respuestas coinciden que hay un resultado positivo como

<p>preparación y aplicación de actividades lúdicas para el desarrollo de la inteligencia interpersonal en los niños?</p>	<p>creencia de cada niño.</p>	<p>razonamiento lógico en ciertos juegos</p>	<p>orientadas al desarrollo de la inteligencia interpersonal permite mejorar las relaciones sociales entre los individuos de una sociedad; fomentar el sentido de interacción de las personas; mejorar la capacidad de comprensión (López, 2021)</p>	<p>producto de la adecuada planificación y ejecución de actividades relacionadas con las estrategias que se enfocan en el desarrollo de la inteligencia interpersonal.</p>
<p>8. ¿Qué actividades lúdicas le permiten un mayor desarrollo la inteligencia interpersonal en los niños?</p>	<p>Juegos tradicionales, armando con legos en equipos y con consignas</p>	<p>Juegos del agua de limón. Ronda de pan y canela que les permiten socializarse y el desarrollo socio afectivo</p>	<p>Las actividades lúdicas que requieren trabajo colaborativo y consecución de metas individuales y colectivas son pertinentes para el desarrollo de la inteligencia interpersonal</p>	<p>Las docentes entrevistadas consideran que las actividades que implican roles, persecución, competitividad son las más adecuadas para el desarrollo de la inteligencia interpersonal, estas aseveraciones son</p>

			<p>en la primera infancia; juegos de roles, juegos de persecución, actividades de razonamiento a nivel pre escolar son adecuadas (Quiroga, 2020)</p>	<p>corroboradas por la información de los autores investigados que también consideran lo lúdico como un aporte positivo en el desarrollo de la inteligencia interpersonal.</p>
--	--	--	--	--

<p>9. ¿Con qué frecuencia planifica actividades lúdicas para el desarrollo de la inteligencia interpersonal?</p>	<p>Siempre</p>	<p>Siempre, para un mejor desarrollo en actividades en las que adquieren conocimientos nuevos y fáciles de adquirir</p>	<p>La planificación docente proporciona una estructura clara y organizada en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Esto ayuda a los docentes a mantener el control sobre el contenido, los objetivos y el tiempo de enseñanza lo que facilita la gestión del aula y el cumplimiento de los planes educativos. (Flores, 2021).</p>	<p>La información recabada en la entrevista y en la información investigada, de forma similar; consideran que es muy positivo planificar actividades lúdicas para el desarrollo de la inteligencia interpersonal de forma continua y coherente con la realidad de cada niño.</p>
--	----------------	---	--	--

Análisis General

Después de realizar un examen reflexivo de las respuestas emitidas por las docentes entrevistadas se aprecia que hay elementos de análisis fundamentales. El juego (actividades lúdicas) son pertinentes y útiles en el desarrollo de todas las tareas que se ejecutan en el Nivel Inicial, este debe ser planificado debidamente y con el soporte de recursos didácticos pertinentes, deben propiciar lo individual, pero, enfatizando en lo colectivo como elemento de interrelación que faculta a los niños a desarrollar sus habilidades, entre las que se destaca la inteligencia interpersonal. Hay una relación entre las variables del estudio y es imperativo

que las docentes reflexionen sobre la responsabilidad de planear, ejecutar, evaluar y realimentar las acciones para aplicando el juego, conseguir una eficiente inteligencia interpersonal.

Contraste

Lo lúdico es útil, siempre que sea debidamente planificado; involucra recursos y actividades que incluyen a todos los niños del Nivel Inicial; en este sentido, el currículo de Educación Inicial, basado en ambientes de aprendizaje da las orientaciones metodológicas que deben adaptarse al contexto y particularidades de los niños con los que se trabaja en la presente investigación para diseñar actividades, estrategias, recursos y evaluación cualitativa que potencie la inteligencia interpersonal desde la ejecución de juegos con participación individual y colectiva.

Elaborado por: La Investigadora, (2023)

CAPÍTULO V

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

5.1 Conclusiones

- Las actividades lúdicas tienen un impacto positivo en las interacciones sociales al fomentar la comunicación, fortalecer las relaciones, propiciar la cooperación y desarrollar una variedad de habilidades sociales (Quiroga, 2020); esto se evidencia en la información recopilada y descrita en el sustento teórico. La adecuada interrelación entre lo lúdico y la inteligencia interpersonal permite conseguir objetivos de aprendizaje claros y específicos con lo que se favorece a los docentes a definir lo que quieren que los estudiantes logren producto de la selección de estrategias de enseñanza y evaluación.

- Se concluye que la consolidación de habilidades de interacción social parte del hogar pero se afianza en la etapa de pre escolaridad y se las concibe como un aspecto fundamental de la vida humana, es por ello que, de la investigación se determina que éstas pueden manifestarse de diversas maneras como son mediante conversaciones, el intercambio de información que puede incluir procesos cognitivos cada vez más complejos y que son importantes de desarrollar con los niños del Nivel Inicial para su desenvolvimiento actual y futuro.

- Las actividades lúdicas se convierten en una forma efectiva y divertida de fomentar la interacción social, por lo que producto de esta investigación se plantearon un conjunto de actividades contextualizadas con la realidad de la Institución y los niños de Nivel Inicial ya que responden a la realidad del grupo, así como de la Institución y se fundamentan en el estudio bibliográfico y de campo efectuados a lo largo del proceso investigativo.

5.2 Recomendaciones

- Al proporcionar un medio para romper barreras culturales y promover la inclusión, las actividades lúdicas se convierten en una herramienta valiosa para mejorar la interacción, en tal virtud se recomienda a los docentes propiciarlas en todo momento del proceso de enseñanza – aprendizaje considerando una adecuada planificación que contemple los objetivos del currículo del Nivel Inicial y los logros evidenciables a alcanzar en cada niño.
- Los diferentes tipos de interacciones se asocian a las personalidades y entorno en el que se desenvuelven los niños, es por esta razón que se recomienda que los docentes incorporen actividades específicas para desarrollar la inteligencia interpersonal y se fomenten las adecuadas interacciones sociales sobre la base de lo lúdico, con ello se obtienen datos relevantes que aportan al presente y futuro desempeño de los infantes, además de evaluar los procesos se desea que formen parte dentro del campo educativo.
- Es importante que se adopte la propuesta planteada y se recomienda la aplicación de las actividades presentes es este trabajo investigativo; con soporte de las familias y más miembros de la comunidad educativa a fin de propiciar aprendizajes significativos en los niños combinando actividades lúdicas, de desarrollo individual, integración que conduzcan al desarrollo de su inteligencia, en específico la interpersonal, muy necesaria en la etapa evolutiva en la que se encuentran.

BIBLIOGRAFÍA

- Abreu, O. Gallegos, M. C., Jácome, J. G., y Martínez, R. J. (2019). La Didáctica: Epistemología y Definición en la Facultad de Ciencias Administrativas y Económicas de la Universidad Técnica del Norte del Ecuador. *Formación Universitaria*, 10(3), 81-92.
- Addine, F., Recarey, S., Fuxá, M., y Fernández, S. (2020). *Didáctica: teoría y práctica*. Editorial Pueblo y Educación.
- Aguilera, C., Manzano, A., Martínez, I., Lozano, M., y Casiano, C. (2019). El modelo flipped classroom. *International Journal of Developmental and Educational Psychology*, 4(1), 261-266.
- Alban, G. P. G., Arguello, A. E. V., & Molina, N. E. C. (2020). Metodologías de investigación educativa (descriptivas, experimentales, participativas, y de investigación-acción). *Recimundo*, 4(3), 163-173.
- Álvarez, M. (2018). Estrategias didácticas centradas en el estudiante para el aprendizaje significativo. *Revista de Educación en Ciencias*, 18(2), 21-28.
- Arredondo, M., & Quito, J. (2022). Desarrollo de la autonomía en el Ámbito Identidad y Autonomía en infantes de 4 - 5 años del Centro de Educación Inicial Alberto Astudillo Montesinos. En *repositorio.unae.edu.ec*.
<http://repositorio.unae.edu.ec/handle/56000/2755>
- Ayarza, J. (2019). Teorías del aprendizaje en la educación preescolar. Desarrollo de habilidades.
- Báez, T. (2021). Estrategias de aprendizaje metacognitivas en la educación superior: Una revisión de la literatura. *Revista de Investigación Académica*, 20, 1-12.
- Barberán, T. P. S., & Vélez, M. E. M. (2022). Estrategia didáctica para el desarrollo de la expresión oral en infantes de Educación Inicial II. *Revista Cognosis. ISSN 2588-0578*, 7(2), 13-26.

- Bardales, J. M. D. (2021). La investigación científica: su importancia en la formación de investigadores. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 5(3), 2385-2386.
- Beltrán, L. (2023). Actividades lúdicas como estrategias para el desarrollo de lenguaje oral en niños de educación inicial. En *dspace.ups.edu.ec*. <http://dspace.ups.edu.ec/handle/123456789/25006>
- Benavides, B. y Candela, J (2020) Actividades lúdicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes de Básica Superior. *Revista de Ciencias Humanísticas y Sociales*. 100-121.
- Calderón, G. E. C. (2021). Las actividades lúdicas para el aprendizaje. *Polo del Conocimiento: Revista científico-profesional*, 6(4), 861-878.
- Caballero, G. (2021). Las actividades lúdicas para el aprendizaje. *Revista Polo del Conocimiento*, 6(4), 861-878. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7926973>
- Casasola, W. (2020). El papel de la didáctica en los procesos de enseñanza y aprendizaje. *Comunicación*, 29(1), 38–51. <https://doi.org/10.18845/rc.v29i1-2020.5258>
- Casanova, M. A. (2019). Desarrollo de la inteligencia interpersonal en el aula. *Revista Iberoamericana de Educación*, 76(1), 85-100.
- Chimoy, E. (2021) Estrategias para Desarrollar el Pensamiento Creativo en los Estudiantes. *Revista Polo del conocimiento*. <http://polodelconocimiento.com/ojs/index.php/es>
- Collins, J., y Kapur, M. (2019). Aprendizaje cognitivo. En R. K. Sawyer (Ed.), *The Cambridge handbook of the learning sciences* (pp. 12-32). Cambridge, Reino Unido: Cambridge University Press.
- Conejero, J. C. (2020). Una aproximación a la investigación cualitativa. *Educativa Pediátrica*, 15(1), 242-244.

- Córdova, R. (2019). Talleres de Actividades lúdicas en el desarrollo de habilidades sociales en niños de 3 años I.E.I. Angelitos de María 208, Ate-Vitarte, 2019. Perú: Universidad César
- Choez, M. (2019). *La lúdica en el desarrollo personal y social en niños y niñas de educación inicial de la Unidad Educativa Fiscal Cultura Machalilla*. Quito: Universidad Central del Ecuador. Obtenido de <http://www.dspace.uce.edu.ec/bitstream/25000/12585/1/T-UCE-0010-080-2019.pdf>
- Delgado, C. (2022). Estrategias didácticas para fortalecer el pensamiento creativo en el aula. Un estudio meta-analítico. *Revista innova educación*, 4(1), 51-64.
- Del Valle, M. (2020). Actividades Lúdicas como Estrategias de Transición Educativa. *Revista Scientific*, 5(17), 143-163. Obtenido de https://www.indteca.com/ojs/index.php/Revista_Scientific/article/view/498/1128
- Gala, H., & Vasti, H. (2020). Inteligencia intrapersonal e interpersonal en estudiantes del quinto grado de secundaria de la Institución Educativa Emblemática Centenaria “Santa Isabel”.
- García, I., y Ramírez, M. (2020). Enseñanza de la resolución de conflictos en la educación: Una revisión de la literatura. *Revista de Psicología Educativa*, 25, 53-68.
- Gavilanes, T. C., Moncayo, C. T., Pinos, M. G. P., & Gavilanes, Y. D. L. N. C. (2020). La teoría de aprendizaje que más se adapte al nuevo proceso de enseñanza-aprendizaje. *Dominio de las Ciencias*, 6(4), 339-357.
- Godoy Naranjo, J. V. (2021). Estrategias didácticas para el desarrollo de la motricidad fina en niños y niñas de 3 a 4 años del Centro de Educación Inicial “Alberto Astudillo Montesinos”, Cuenca–Ecuador (Bachelor's thesis, Universidad Nacional de Educación).
- González, M. A., y Almada C. (2021). La atención como factor en el aprendizaje virtual: una revisión sistemática. *Revista de Investigación Académica*, 71, e1102.

- Guerra, M. (2018). Programa de actividades lúdicas en el desarrollo de habilidades sociales en niños de 5 años I.E.I. UGEL 05 San Juan de Lurigancho, 2016. Perú: Universidad César
- Hernández, R. (2014). Metodología de la Investigación. México: Mc Graw Hill Education. Obtenido de <https://www.uca.ac.cr/wp-content/uploads/2017/10/Investigacion.pdf>
- Lara, M. (2021). Aprendizaje Basado en Problemas. *Revista de Investigación Académica*. 30-49
- López Fernández, R., Nieto Almeida, L. E., Vera Zapata, J. A., & Quintana Álvarez, M. R. (2021). Modos de aprendizaje en los contextos actuales para mejorar el proceso de enseñanza. *Revista Universidad y Sociedad*, 13(5), 542-550.
- López, M. & Cedeño, L. (2022). Estrategia didáctica para mejorar la expresión oral en los niños y niñas del nivel preescolar. *Revista EDUCARE-UPEL-IPB-Segunda Nueva Etapa 2.0*, 26(Extraordinario), 175-192.
- Lara, T. Y. B. (2021). Estado de arte de la investigación sobre la incidencia de las estrategias didácticas en el proceso de enseñanza-aprendizaje. *Revista Lengua y Literatura*, 7(2), 29-37.
- Luna, E. C. (2019). Bases epistemológicas que sustentan la teoría de las inteligencias múltiples de Howard Gardner en la pedagogía. *Revista de Investigaciones*, 8(4), 1331-1340.
- Manrique, S. (2020). Inteligencia interpersonal y la psicomotricidad en niños de cinco años de una Institución Educativa del distrito del Rímac, Lima. repositorio@ucv.edu.pe
- Mera, P. P., & Vera, Z. J. A. (2022). Estrategia didáctica para favorecer el proceso de enseñanza-aprendizaje virtual en niños de educación inicial. *Revista de Investigación en Tecnologías de la Información: RITI*, 10(20), 16-25.
- Morocho, T., & Paidá, C. (2021). Los recursos didácticos aportan una metodología activa al docente de niños de tres a cuatro años.

- Paredes, E. (2020). *Importancia del factor lúdico en el proceso enseñanza-aprendizaje Propuesta de un manual de actividades lúdicas para la asignatura de Estudios Sociales*. Quito: Universidad Andina Simón Bolívar. Obtenido de <https://repositorio.uasb.edu.ec/bitstream/10644/8119/1/T3508-MINE-Paredes-Importancia.pdf>
- Pérez, E., Ruiz, M y Sánchez, C (2021). El uso del juego como estrategia didáctica en el proceso de enseñanza y aprendizaje. *Teoría de la Educación. Educación y Cultura en la Sociedad de la Información*, 20(2), 1-20.
- Pérez, C., y Alfonso, F. (2020). Aprendizaje cooperativo: una estrategia de enseñanza centrada en el estudiante. *Revista de Investigación Académica*, 23, 1-15.
- Piedra, S. (2018). Factores que aportan las actividades lúdicas en los contextos educativos. *Revista Cognosis*, 3(2), 93-108. Obtenido de <https://revistas.utm.edu.ec/index.php/Cognosis/article/view/1211/1403>
- Posligua, J., Chenche, W., & Vallejo, B. (2017). Incidencia de las actividades lúdicas en el desarrollo del pensamiento creativo en estudiantes de educación general básica. *Revista Científica Dominio de las Ciencias*, 3(3), 1020-1052. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6244047>
- Ramírez, I. (2019). Desarrollo de la creatividad en Educación Infantil. Obtenido de *Creatividad y Sociedad*: <http://creatividadysociedad.com/articulos/12/Creatividad%20y%20Sociedad.%20Desarrollo%20de%20la%20creatividad%20en%20Educacion%20Infantil.pdf>
- Reyes, M. (2019). Las inteligencias múltiples como modelo educativo del siglo XXI. *Almoraima: revista de estudios campogibraltareños*, (50), 205-213.

Reyna, D. (2020). *Estrategias lúdicas y aprendizaje en estudiantes de nivel inicial*. Piura: Universidad Nacional de Tumbes. Obtenido de <https://repositorio.untumbes.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12874/2655/TRABAJO%20ACADEMICO%20-%20REYNA%20PEREZ.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Reynosa, E., Serrano, A., Ortega, A., Navarro, O., Cruz, J. y Salazar, E. (2019). Estrategias didácticas para investigación científica: relevancia en la formación de investigadores. *Universidad y Sociedad*, 12(1), 259-266.

Rodríguez *et al.*, (2019). Teoría social cognitiva del aprendizaje. En J. Hattie y G. M. Donoghue (Eds.), *Aprendizaje visible para profesores* (pp. 40-49). Barcelona: Ediciones SM.

Santos, M. P. (2019). Los retos de la pedagogía actual. Una reflexión a partir de la mirada de Paulo Freire. *Revista Interuniversitaria de Formación del Profesorado*, 33(1), 79-92.

Trujillo Coloma, F. P. (2020). Desarrollo de la inteligencia intrapersonal en la etapa de educación básica (Master's thesis, Quito, EC: Universidad Andina Simón Bolívar, Sede Ecuador).

Unuzungo, M., Balladares, C., Bravo, B., Gordon, C., Quito, L., & Fernández, G. (2022). Habilidades sociales: desarrollo desde lo lúdico, en niños de etapa pre escolar. *Revista Multidisciplinar Ciencia Latina*, 6(1), 544-557. Obtenido de <https://ciencialatina.org/index.php/cienciala/article/view/1517>

Vallejo. Obtenido de https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/16095/Guerra_RMS.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Vega, N; Flores R.; Hurtado; Rodríguez, J. (2019). Teorías del aprendizaje. *XIKUA boletín científico de la Escuela Superior de Tlahuelilpan*, 7(14), 51-53.

Vega, A. (2019). El juego en la educación infantil: una herramienta de aprendizaje

significativo. *Revista Electrónica Interuniversitaria de Formación del Profesorado*, 21(2), 13-25.

Villacís, A. (2019). Actividades lúdicas para el aprendizaje significativo en los rincones de aprendizaje del Nivel Inicial II. Quito. UTI.

Villegas, E. (2022). Estrategias didácticas para promover el pensamiento creativo en aulas. *Revista Innova Educación*, 4(1), 109-119.

ANEXOS

Anexo 1 Carta de autorización de realización de la investigación



CARTA DE COMPROMISO



Ambato, 03 de marzo de 2023



Doctor
Víctor Hernández
Presidente de la Unidad de Titulación de Posgrado
Maestría en Educación Inicial
Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación.

Yo Enrique David Proaño Infante en mi calidad de Rector de la Unidad Educativa "Luis A. Martínez, me permito poner en su conocimiento la aceptación y respaldo para el desarrollo (Proyecto de Desarrollo/ Proyecto de Titulación con componentes de investigación aplicada y Desarrollo) bajo el Tema: "APLICACIÓN DE ACTIVIDADES LÚDICAS EN EL DESARROLLO DE LA INTELIGENCIA INTERPERSONAL EN NIÑOS DEL SUB NIVEL II DE EDUCACIÓN INICIAL" propuesto por el/la estudiante Pazmiño Andaluz Irene Cecilia, portador/a de la Cédula de Ciudadanía 1804024337, estudiante de la Maestría de Educación Inicial de la Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación de la Universidad Técnica de Ambato.

A nombre de la Institución a la cual represento, me comprometo a apoyar en el desarrollo del proyecto.

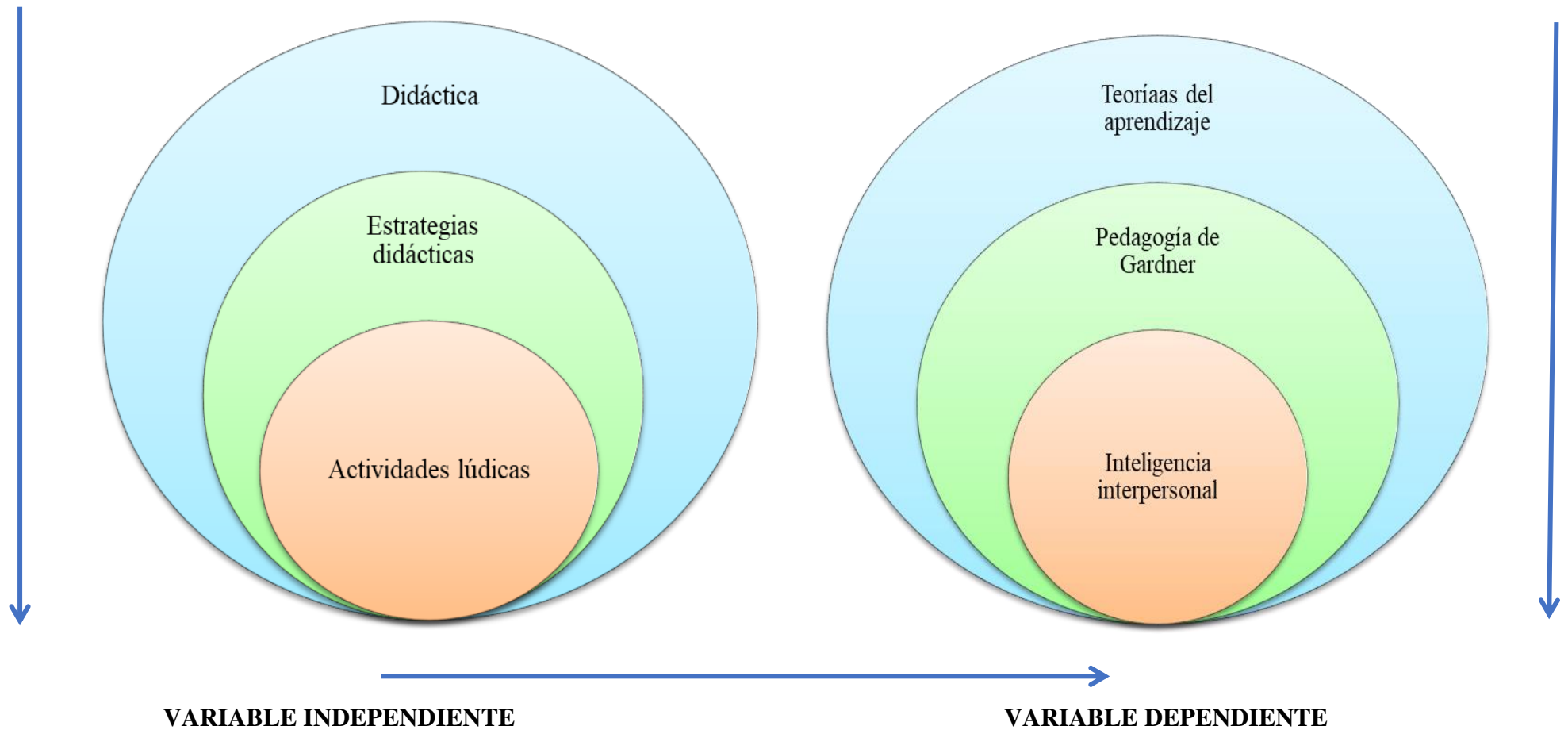
Particular que comunico a usted para los fines pertinentes.

Atentamente.



Dr. Enrique David Proaño Infante
1801957356
0995672558
david.proano@educacion.gob.ec

Anexo 2 Categorización de las Variables



Anexo 3 Validación de instrumentos de recolección



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO
FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN
 POSGRADO
MAESTRÍA EN EDUCACIÓN, COHORTE 2022
 Avda. Los Chasquis y Río Payamín, Ambato - Ecuador

VALIDACIÓN DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO "FICHA DE OBSERVACION" PERTENECIENTE A LA INVESTIGACIÓN:
Aplicación de actividades lúdicas en el desarrollo de la inteligencia interpersonal en niños del sub nivel II de Educación Inicial
AUTOR/A: Irene Cecilia Pazmiño Andaluze

Señale mediante un ✓, según la validación para cada pregunta:

ITEMS	2R- REGULAR				3B- BUENO				4O- ÓPTIMO			
	Pertinencia de las preguntas del instrumento con los objetivos				Pertinencia de las preguntas del instrumento con las variables y enunciados				Calidad técnica y representatividad			
	1D	2R	3B	4O	1D	2R	3B	4O	1D	2R	3B	4O
Ítem 1				✓				✓				✓
Ítem 2				✓				✓				✓
Ítem 3				✓				✓				✓
Ítem 4				✓				✓				✓
Ítem 5				✓				✓				✓
Ítem 6				✓				✓				✓
Ítem 7				✓				✓				✓
Ítem 8				✓				✓				✓

Observaciones:

 Realizado por: Lic. Irene Pazmiño	 Validado por: Mgs. Gina Isabel Proaño Yanes CI: 1802921443



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO
FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN
POSGRADO

MAESTRÍA EN EDUCACIÓN, COHORTE 2022
 Avda. Los Chasquis y Río Payamín, Ambato - Ecuador

VALIDACIÓN DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO "ENTREVISTA PARA DOCENTES" PERTENECIENTE A LA INVESTIGACIÓN:

Aplicación de actividades lúdicas en el desarrollo de la inteligencia interpersonal en niños del sub nivel II de Educación Inicial

AUTOR/A: Irene Cecilia Pazmiño Andaluze

Señale mediante un ✓, según la validación para cada pregunta:

ID- DEFICIENTE	2R- REGULAR				3B- BUENO				4O- ÓPTIMO							
	Pertinencia de las preguntas del instrumento con los objetivos				Pertinencia de las preguntas del instrumento con las variables y enunciados				Calidad técnica y representatividad				Redacción y lenguaje de las preguntas			
PARÁMETROS	1D	2R	3B	4O	1D	2R	3B	4O	1D	2R	3B	4O	1D	2R	3B	4O
Pregunta 1				✓				✓				✓				✓
Pregunta 2				✓				✓				✓				✓
Pregunta 3				✓				✓				✓				✓
Pregunta 4				✓				✓				✓				✓
Pregunta 5				✓				✓				✓				✓
Pregunta 6				✓				✓				✓				✓
Pregunta 7				✓				✓				✓				✓
Pregunta 8				✓				✓				✓				✓
Pregunta 9				✓				✓				✓				✓

Observaciones:

Irene Pazmiño
 Lic. Irene Pazmiño

Gina Proaño
 Validado por:

Mgs. Gina Isabel Proaño Yanes
 CI: 1802921443



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO
FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN
POSGRADO

MAESTRÍA EN EDUCACIÓN, COHORTE 2022
 Avda. Los Chasquis y Río Payamín, Ambato - Ecuador

VALIDACIÓN DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO "FICHA DE OBSERVACION" PERTENECIENTE A LA INVESTIGACIÓN:

Aplicación de actividades lúdicas en el desarrollo de la inteligencia interpersonal en niños del sub nivel II de Educación Inicial

AUTOR/A: Irene Cecilia Pazmiño Andaluz

Señale mediante un ✓, según la validación para cada pregunta:

1D- DEFICIENTE	2R- REGULAR				3B- BUENO				4O- ÓPTIMO							
	Pertinencia de las preguntas del instrumento con los objetivos				Pertinencia de las preguntas del instrumento con las variables y enunciados				Calidad técnica y representatividad				Redacción y lenguaje de las preguntas			
ITEMS	1D	2R	3B	4O	1D	2R	3B	4O	1D	2R	3B	4O	1D	2R	3B	4O
Ítem 1				✓				✓				✓				✓
Ítem 2				✓				✓				✓				✓
Ítem 3				✓				✓				✓				✓
Ítem 4				✓				✓				✓				✓
Ítem 5				✓				✓				✓				✓
Ítem 6				✓				✓				✓				✓
Ítem 7				✓				✓				✓				✓
Ítem 8				✓				✓				✓				✓

Observaciones: _____

Lic. Irene Pazmiño

Msc. Bolivia Carina Solís López

Realizado por:

Lic. Irene Pazmiño

Validado por:

Msc. Bolivia Carina Solís López

CI: 1802469425



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO
FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN
POSGRADO

MAESTRÍA EN EDUCACIÓN, COHORTE 2022
 Avda. Los Chasquis y Río Payamín, Ambato - Ecuador

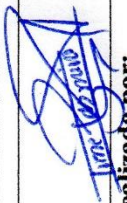

**VALIDACIÓN DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO "ENTREVISTA PARA DOCENTES" PERTENECIENTE A LA INVESTIGACIÓN:
 Aplicación de actividades lúdicas en el desarrollo de la inteligencia interpersonal en niños del sub nivel II de Educación Inicial**

AUTOR/A: Irene Cecilia Pazmiño Andaluz

Señale mediante un ✓, según la validación para cada pregunta:

ID- DEFICIENTE	2R- REGULAR				3B- BUENO				4O- ÓPTIMO							
	Pertinencia de las preguntas del instrumento con los objetivos				Pertinencia de las preguntas del instrumento con las variables y enunciados				Calidad técnica y representatividad				Redacción y lenguaje de las preguntas			
PARÁMETROS	1D	2R	3B	4O	1D	2R	3B	4O	1D	2R	3B	4O	1D	2R	3B	4O
PREGUNTAS																
1. Pregunta 1				✓				✓				✓				✓
2. Pregunta 2				✓				✓				✓				✓
3. Pregunta 3				✓				✓				✓				✓
4. Pregunta 4				✓				✓				✓				✓
5. Pregunta 5				✓				✓				✓				✓
6. Pregunta 6				✓				✓				✓				✓
7. Pregunta 7				✓				✓				✓				✓
8. Pregunta 8				✓				✓				✓				✓
9. Pregunta 9				✓				✓				✓				✓

Observaciones:

 Realizado por: Lic. Irene Pazmiño	 Validado por: Msc. Bolivia Carina Solís López CI: 1802469425
--	--



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO
FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN
POSGRADO

MAESTRÍA EN EDUCACIÓN, COHORTE 2022
 Avda. Los Chasquis y Río Payamín, Ambato - Ecuador

VALIDACIÓN DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO “ENTREVISTA PARA DOCENTES” PERTENECIENTE A LA INVESTIGACIÓN:
Aplicación de actividades lúdicas en el desarrollo de la inteligencia interpersonal en niños del sub nivel II de Educación Inicial

AUTOR/A: Irene Cecilia Pazmiño Andaluz

Señale mediante un ✓, según la validación para cada pregunta:

PARÁMETROS PREGUNTAS	2R- REGULAR				3B- BUENO				4O- ÓPTIMO					
	1D	2R	3B	4O	1D	2R	3B	4O	1D	2R	3B	4O	Redacción y lenguaje de las preguntas	
Pregunta 1				✓				✓				✓		✓
Pregunta 2				✓				✓				✓		✓
Pregunta 3				✓				✓				✓		✓
Pregunta 4				✓				✓				✓		✓
Pregunta 5				✓				✓				✓		✓
Pregunta 6				✓				✓				✓		✓
Pregunta 7				✓				✓				✓		✓
Pregunta 8				✓				✓				✓		✓
Pregunta 9				✓				✓				✓		✓

Observaciones:

 Realizado por: Lic. Irene Pazmiño	 Validado por: Mg. María Cristina Salazar Garcés CI: 1803615093
---	---



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO
FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN
POSGRADO

MAESTRÍA EN EDUCACIÓN, COHORTE 2022
Avda. Los Chasquis y Río Payamín, Ambato - Ecuador

VALIDACIÓN DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO "FICHA DE OBSERVACION" PERTENECIENTE A LA INVESTIGACIÓN:

Aplicación de actividades lúdicas en el desarrollo de la inteligencia interpersonal en niños del sub nivel II de Educación Inicial



AUTOR/A: Irene Cecilia Pazmiño Andaluz

Señale mediante un ✓, según la validación para cada pregunta:

1D- DEFICIENTE 2R- REGULAR 3B- BUENO 4O- ÓPTIMO

ITEMS	Pertinencia de las preguntas del instrumento con los objetivos				Pertinencia de las preguntas del instrumento con las variables y enunciados				Calidad técnica y representatividad				Redacción y lenguaje de las preguntas			
	1D	2R	3B	4O	1D	2R	3B	4O	1D	2R	3B	4O	1D	2R	3B	4O
Ítem 1				✓				✓				✓				✓
Ítem 2				✓				✓				✓				✓
Ítem 3				✓				✓				✓				✓
Ítem 4				✓				✓				✓				✓
Ítem 5				✓				✓				✓				✓
Ítem 6				✓				✓				✓				✓
Ítem 7				✓				✓				✓				✓
Ítem 8				✓				✓				✓				✓

Observaciones: _____

 Realizado por: Lic. Irene Pazmiño	 Validado por: Mg. Maria Cristina Salazar CI: 1803615093
--	---

Anexo 4 Consentimiento del padre de familia o representante

Carta de consentimiento informado para padres de familia o representantes

Estimado/a padre de familia

Soy estudiante de la maestría de Educación Inicial cohorte 2022 de la Universidad Técnica de Ambato y estoy llevando a cabo una investigación sobre las: “Aplicación de actividades lúdicas en el desarrollo de la inteligencia interpersonal en niños del sub nivel II de Educación Inicial”. El objetivo del estudio es: Analizar las actividades lúdicas innovadoras más adecuadas para el desarrollo de la inteligencia interpersonal en los niños del sub nivel II de Educación Inicial

Solicito comedidamente su autorización para su participación en este estudio que consiste en aplicar una ficha de observación misma que contiene consignas a evaluar sobre las consecuencias en el desarrollo de la inteligencia interpersonal en los niños del sub nivel II de Educación Inicial

El proceso será estrictamente confidencial y el nombre de los participantes no será utilizado para divulgación ni otros aspectos solo para procesamiento estadístico de información. La participación o no participación en el estudio no afectará situación alguna a su persona.

La misma es libre y voluntaria, el estudio no conlleva ningún riesgo ni recibe ningún beneficio. Los resultados grupales estarán disponibles una vez que se culmine el trabajo de investigación si así desea solicitarlos a la docente investigadora y los resultados ayudarán a conocer cuáles son las consecuencias que obtuvieron en el desarrollo de la inteligencia interpersonal en los niños del sub nivel II de Educación Inicial

Si tiene preguntas sobre esta investigación, se puede comunicar con la investigadora, al número 099-794-0656, o al correo ipazmino4337@uta.edu.ec

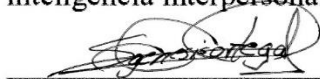
Irene Pazmiño

Investigadora

Autorización

He leído el procedimiento descrito arriba. La investigadora me he explicado el estudio y ha contestado mis preguntas. Voluntariamente doy mi consentimiento

Nombres y apellidos Genesis Anahi Ortega Pilo, para participar en el estudio sobre: (“Aplicación de actividades lúdicas en el desarrollo de la inteligencia interpersonal en niños del sub nivel II de Educación Inicial”)



Firma del padre o madre

Anexo 5 Evidencias fotográficas de la propuesta



CAPÍTULO VI

PROPUESTA

Título

ACTIVIDADES LÚDICAS INNOVADORAS PARA EL DESARROLLO DE LA INTELIGENCIA INTERPERSONAL

Introducción

Posterior al análisis investigativo bibliográfico documental y de campo se complementa la investigación con el diseño de una propuesta coherente con la realidad de los niños del Nivel Inicial de la Institución Educativa investigada; se plantea como propósito principal la selección y adaptación de actividades basadas en el juego y que tengan la característica de innovar el procedimiento.

La propuesta se elabora con actividades que enfatizan en el juego, pero con un fin eminentemente orientado a la obtención del desarrollo de habilidades en los niños de Nivel Inicial; cada actividad tiene un desglose que va desde la denominación, objetivo, explicación del procedimiento, tiempo de duración.

Todas las actividades son valoradas de manera cualitativa, como es el procedimiento en el Nivel Inicial, pero evidencian el desarrollo de las habilidades; con esto, el estudio no se queda en lo teórico, sino que avanza a la práctica con el planteamiento de una alternativa para mejorar la situación detectada en la investigación.

Objetivo General

Seleccionar y adaptar actividades lúdicas innovadoras para el desarrollo de la inteligencia interpersonal en niños de Nivel Inicial.

Índice de actividades

INDICE

Actividad 1 La silla caliente	666
Actividad 2 ¿Adivina quién es?	677
Actividad 3 Identificando valores	688
Actividad 4 Todos compartiendo en armonía	699
Actividad 5 La varita mágica	700
Actividad 6 La búsqueda del tesoro de la empatía	711
Actividad 7 Identificando emociones-resolviendo conflictos	733
Actividad 8 Respetando la diversidad	755
Actividad 9 Palabras de poder.....	766
Actividad 10 Teatro de la reflexión y escucha	777
Valoración de la propuesta.....	788

Actividad 1

Tema: La silla caliente



Desarrollo del juego

- 1. Se coloca a los niños sentados en el piso**
- 2. Al frente del aula medio se coloca una silla**
- 3. Uno a uno se lo coloca en la silla del medio**
- 4. El resto van diciendo cosas positivas de él, se les preguntara, por ejemplo: ¿qué le gusta o qué le hace sentir bien al compañero que se encuentra en la silla?**
- 5. Luego, seguirá el turno de otro niño hasta finalizar con todos**

Recursos que se utiliza para dicho juego

Aula de clase

Sillas

Tiempo: 60 minutos

Actividad 2

Tema: ¿Adivina quién es?



Desarrollo del juego

- 1. Se coloca a los niños sentados en círculo al centro del aula**
- 2. Se da instrucciones sobre la actividad**
- 3. La docente irá describiendo a un niño del aula, por sus características físicas**
- 4. Solicitarán la palabra para adivinar de quién se trata la descripción**
- 5. Se felicitará si adivinaron de quién se trata y se pedirá que digan el nombre y apellido del niño que se está describiendo.**
- 6. Con la actividad quedará claro el derecho de los ecuatorianos a tener un nombre y se hará énfasis en las características que lo hacen especial y único, mismas que hay que respetarlas.**

Recursos que se utiliza para dicho juego

Aula de clase

Tiempo: 60 minutos

Actividad 3

Tema: Identificando los valores



Desarrollo del juego

1. Se imprimen imágenes sobre valores, cada valor tiene una imagen que representa (respeto, amor, solidaridad, tolerancia, honestidad, compartir)
2. La maestra explica cada uno de los valores
3. Los niños se ubican en círculo y se les solicita que nombren indistintamente valores y su significado
4. Se les presentan las imágenes y van relatando qué valor es y cómo practicarlo
5. La docente irá escogiendo niños indistintamente para que representen los valores en una “dramatización” guiada
6. Se va reforzando en cada presentación la importancia de la práctica de valores

Recursos que se utiliza para dicho juego

Aula de clase

Fotografías

Tiempo: 60 minutos

Actividad 4

Tema: Todos compartiendo en armonía



Desarrollo del juego

- 1. La docente invita a compartir experiencias mediante la descripción de características físicas ayudada de imágenes proyectadas en la pizarra**
- 2. Se designan parejas de trabajo al azar**
- 3. La maestra menciona a las parejas de niños para que pasen al frente**
- 4. El uno menciona si alguna de esas características mencionadas posee el compañero/a**
- 5. Los estudiantes identifican una característica que los identifican y lo diferencia por ser únicos**
- 6. Le entrega la mano móvil de compartimiento de amistad del mismo color**
- 7. Se va afianzando la diversidad, el respeto y el compartir con los demás**

Recursos que se utiliza para dicho juego

Aula de clase

Imágenes

Tiempo: 60 minuto

Actividad 5

Temat: La Varita Mágica



Desarrollo del juego

- 1. La docente reúne a los niños en el centro del patio**
- 2. Se da instrucciones sobre la actividad “Solidaridad”**
- 3. Solicita voluntarios sucesivamente**
- 4. Se presenta la varita mágica y se describe el papel que va a realizar en la actividad**
- 5. Se colocan en el centro una tela y se coloca a la varita mágica**
- 6. Cada uno pensará ¿Qué desearía hacer sobre la solidaridad por alguien?**
- 7. Se levantará, tomará la varita y señalará al compañero/a, mencionará su deseo compartido**
- 8. Continuará la participación del deseo con los demás**
- 9. Al final nos abrazaremos, rodearemos la varita mágica y realizaremos un deseo de solidaridad de amigos en el Inicial.**
- 10. Harán uso de la varita mágica**

Recursos que se utiliza para dicho juego

Patio

Venda

Tiempo: 60 minutos


Actividad 6

Tema: La búsqueda del tesoro de la empatía



Desarrollo del juego

- 1. Se da instrucciones sobre la actividad**
- 2. La docente forma grupos de cuatro estudiantes**
- 3. Se los traslada al patio y se señala que hay un tesoro que encontrar, en el tesoro está la EMPATÍA**
- 4. La maestra explica a los estudiantes el significado de empatía previamente**
- 5. Anticipadamente se esconde en una parte del patio un cofre con imágenes sobre empatía**
- 6. Se indica que deben encontrarlo; previamente deben consensuar y diseñar un plan por donde recorrerán, cada niño deberá dar su opinión, el resto debe escuchar.**

- 
- 7. Se fomenta la interacción para el cumplimiento del objetivo y el respeto por la opinión de sus compañeros.**
 - 8. Una vez que encuentren el tesoro se socializa la importancia de la empatía para todas las actividades de la vida**

Recursos que se utiliza para dicho juego

Patio de cemento

Patio de césped

Cofre de cartón

Conos delimitando por donde no deben dirigirse

Tiempo: 90 minutos

Actividad 7

Tema: Identificando emociones – resolviendo conflictos



Desarrollo del juego

- 1. Se muestra a los estudiantes imágenes de emociones: alegre, triste, enojado**
- 2. Se deberán imprimir tantas imágenes como niños haya en el salón.**
- 3. La maestra sintetiza cada una de las emociones ejemplificando cada una.**
- 4. Se entrega una imagen a cada niño para que la observa discretamente y no avise a los demás lo que significa cada emoción.**
- 5. Se ubican en círculo en el aula de clase.**
- 6. Luego, cada niño pasa al frente en 30 segundos deberá imitar la imagen que le asigna la maestra y describir cuando una persona siente esa emoción.**
- 7. El resto debe identificar a qué emoción se refiere**
- 8. Se hace énfasis en el enojo para identificar las causas**



9. Se llegan a consensos para resolver los enojos de la forma más cordial

Recursos que se utiliza para dicho juego

Aula

Imágenes de emociones

Tiempo: 90 minutos

Actividad 8

Tema: Respetando la diversidad



Desarrollo del juego

- 1. Se da instrucciones sobre la actividad**
- 2. La docente imprime a todos imágenes de personas niños, jóvenes, adultos, ancianos de diversas razas y culturas.**
- 3. Se colocan las imágenes en el centro y alrededor para que todos las observan detenidamente.**
- 4. Se solicita que indistintamente tomen una imagen.**
- 5. Se pide que pasen al frente y hallen al menos 2 características que encuentre similar entre la imagen elegida y el niño.**
- 6. Se valora la interacción y el respeto a los demás**

Recursos que se utiliza para dicho juego

Aula

Imágenes

Tiempo :60 minutos

Actividad 9

Tema: Palabras de poder



Desarrollo del juego

1. **Se forman grupos de 4 estudiantes**
2. **A cada grupo se asigna una muy corta frase sobre las palabras mágicas (por favor, gracias) para compartir a sus compañeros/as**
3. **Se pide a los niños que se dirija a un compañero/a solicitar un juguete utilizando las palabras mágicas (por favor, gracias)**
4. **Luego de esto los grupos pasan al frente y manifiestan que es importante utilizar las palabras mágicas**
5. **La maestra pregunta, ¿Cómo se sintieron a utilizar estas palabras?**
6. **Se hace énfasis en la utilización de las palabras mágicas que debemos tener ante situaciones que se nos presenta a diario.**
7. **Incorporar a su vocabulario el uso de las palabras mágicas porque son parte de una adecuada convivencia y se demuestra una buena educación.**

Recursos que se utiliza para dicho juego

Aula

Tiempo: 60 minutos

Actividad 10

Tema: Teatro de la reflexión y escucha



Desarrollo del juego

1. Se arma un teatrín
2. Se identifican dos personajes y la docente cuenta una historia relacionada a un tema de conflicto entre compañeros/as
3. Cada niño escucha con atención y luego se realiza un conversatorio
4. Se pregunta en base a títeres de cómo actuar frente a una problemática entre pares “reflexión”
5. Explicar que la otra parte va actuar como escucha para llegar a un acuerdo o resolver el conflicto
6. Se pide que presenten ideas respecto a la historia y se reflexionen sobre la importancia del diálogo
7. La maestra permite que usen un títere para crear un conversatorio entre los demás.

Recursos que se utiliza para dicho juego

Teatrín

Títeres

Tiempo: 60 minutos

Valoración de la propuesta

Mediante la siguiente matriz se valora el impacto de la propuesta.

Aspectos	Inicial	En proceso	Avanzado
Participación			
Asimilación de habilidades			
Práctica de habilidades			
Desarrollo de la inteligencia interpersonal			
Desempeño académico			