



**UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO**  
**FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN HUMANAS Y**  
**TECNOLOGÍAS**

**UNIDAD DE FORMACIÓN ACADÉMICA Y PROFESIONALIZACIÓN**

**CARRERA DE EDUCACIÓN PARVULARIA E INICIAL**

**TÍTULO**

**“LA ACTIVIDAD LÚDICA COMO ESTRATEGIA PARA EL DESARROLLO DE LA INTELIGENCIA INTERPERSONAL EN LOS NIÑOS DE INICIAL 2 DEL CENTRO DE EDUCACIÓN INICIAL (CARITAS ALEGRES) DE LA PARROQUIA AUGUSTO N. MARTÍNEZ, DEL CANTÓN AMBATO, PROVINCIA DE TUNGURAHUA, PERÍODO ACADÉMICO 2014 - 2015”**

**Trabajo presentado como requisito para obtener el título de Licenciada en Ciencias de la Educación, Profesora de Educación Parvularia e Inicial.**

**Autora:**

Pérez López Ligia Mercedes

**Tutor:**

Msc. Miguel Guadalupe P.

**Riobamba - Ecuador**

2016

## CERTIFICACIÓN

Magister

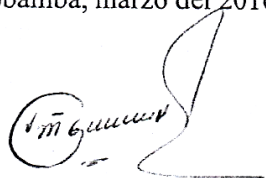
Miguel Guadalupe P.

TUTOR DE TESIS Y DOCENTE DE LA FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, HUMANAS Y TECNOLOGÍAS DE LA UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO.

### **Certifica:**

Que el presente trabajo: “LA ACTIVIDAD LÚDICA COMO ESTRATEGIA PARA EL DESARROLLO DE LA INTELIGENCIA INTERPERSONAL EN LOS NIÑOS DE INICIAL 2 DEL CENTRO DE EDUCACIÓN INICIAL (CARITAS ALEGRES) DE LA PARROQUIA AUGUSTO N. MARTÍNEZ, DEL CANTÓN AMBATO, PROVINCIA DE TUNGURAHUA, PERÍODO ACADÉMICO 2014 - 2015” de autoría de la señora PÉREZ LÓPEZ LIGIA MERCEDES, ha sido dirigido y revisado durante todo el proceso de investigación, cumple con todos los requisitos metodológicos y lineamientos esenciales exigidos por las normas generales para graduación; en tal virtud, autoriza la presentación del mismo con su calificación correspondiente.

Riobamba, marzo del 2016



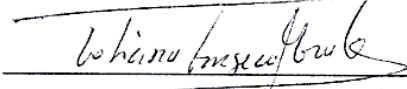
Msc. Miguel Guadalupe P.

**TUTOR**

## CERTIFICACIÓN DEL TRIBUNAL

Los miembros del tribunal examinador revisan y aprueban el informe de investigación, con el título: “LA ACTIVIDAD LÚDICA COMO ESTRATEGIA PARA EL DESARROLLO DE LA INTELIGENCIA INTERPERSONAL EN LOS NIÑOS DE INICIAL 2 DEL CENTRO DE EDUCACIÓN INICIAL (CARITAS ALEGRES) DE LA PARROQUIA AUGUSTO N. MARTÍNEZ, DEL CANTÓN AMBATO, PROVINCIA DE TUNGURAHUA, PERÍODO ACADÉMICO 2014 - 2015” trabajo de tesis de Licenciatura en Educación Parvularia e Inicial, aprobado en nombre de la Universidad Nacional de Chimborazo por el siguiente tribunal examinador del estudiante Pérez López Ligia Mercedes.

Mgs. Tatiana Fonseca  
**PRESIDENTE DEL TRIBUNAL**



**FIRMA**

Msc. Nancy Valladares  
**MIEMBRO DEL TRIBUNAL**



**FIRMA**

Msc. Miguel Guadalupe P.  
**TUTOR DE TESIS**



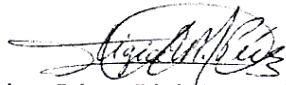
**FIRMA**

**NOTA FINAL:** \_\_\_\_\_

## DERECHO DE AUTORÍA

El trabajo de investigación presentado como proyecto de grado, previo a la obtención el título de Licenciada en Ciencias de la Educación, Profesora en Educación Parvularia e Inicial; el mismo que es original y basado de acuerdo a los parámetros establecidos en la normativa legal de la Facultad de Ciencias de la Educación, Humanas y Tecnologías, de acuerdo al proceso de investigación.

Por tal razón, los fundamentos teóricos, científicos y resultados obtenidos son de exclusiva responsabilidad del autor y los derechos le corresponden a la Universidad Nacional de Chimborazo.



Pérez López Ligia Mercedes

C.I.: 180164706-4

## DEDICATORIA

A **Dios**, por su infinita bondad en otorgarme la salud y voluntad suficiente para culminar con esta meta que tanto he deseado alcanzar.

A mi **familia**, cuyo sacrificio inmenso y comprensión absoluta de las actividades que he tenido que llevar a cabo, sabiendo que son ellos el sentido de mi vida y por ellos realiza cualquier sacrificio para darles lo mejor de mí.

A mis **hijos** Fabricio y Alejandro, quienes son el sentido de mi vida, mi orgullo, dedicación diaria y por cuyo amor he decidido cada día seguir adelante.

Pérez López Ligia Mercedes

## RECONOCIMIENTO

A la **Universidad Nacional de Chimborazo** por ser gestora de nuevas carreras, otorgando a jóvenes y profesionales la posibilidad de continuar las aspiraciones de preparación académica, forjando nuevos profesionales cada vez con mayor calidad y dando cumplimiento a las expectativas sociales y requerimientos de las instituciones tanto públicas como privadas.

A los **docentes** que nos brindaron sus conocimientos y apoyo en el transcurso de nuestra carrera, gracias su paciencia en sus explicaciones de tantas dudas interesantes que han surgido de lo que se ha ido aprendiendo.

Al **Msc. Miguel Guadalupe P.** Tutor de la Tesis que con su prolijidad y consejos ha llevado que el presente trabajo sea producto de una ardua investigación y aplicación de aspectos relacionados al trabajo escrito.

Pérez López Ligia Mercedes

# ÍNDICE

PORTADA	i
CERTIFICACIÓN	ii
APROBACIÓN	iii
DERECHOS DE AUTORÍA	iv
DEDICATORIA	v
RECONOCIMIENTO	vi
ÍNDICE	vii
ÍNDICE DE CUADROS	x
ÍNDICE DE GRÁFICOS	xi
RESUMEN	xii
SUMMARY	xiii
INTRODUCCIÓN	1

## CAPÍTULO I

<b>1. MARCO REFERENCIAL</b>	<b>3</b>
1.1. Planteamiento del problema	3
1.2. Formulación del problema.	4
1.3. Objetivos de la investigación	4
1.3.1. General	4
1.3.2. Específicos	5
1.4. Justificación e importancia del problema	5

## CAPÍTULO II

<b>2. MARCO TEÓRICO</b>	<b>7</b>
2.1. Antecedentes de la investigación	7
2.2. Fundamentación científica	8
2.2.1. Fundamentación filosófica	8
2.2.2. Fundamentación epistemológica	9
2.2.3. Fundamentación psicológica	10
2.2.4. Fundamentación pedagógica	11

2.2.5.	Fundamentación axiológica	12
2.2.6.	Fundamentación legal	12
2.3.	FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA	14
2.3.1.	Actividad Lúdica	14
2.3.1.1.	Importancia de la lúdica	16
2.3.1.2.	La lúdica como actitud docente	17
2.3.2.	La actividad lúdica	18
2.3.3.	Estrategia	20
2.3.3.1.	Importancia	21
2.3.3.2.	La actividad lúdica como estrategia	21
2.3.4.	La inteligencia	22
2.3.4.1.	Importancia	23
2.3.4.2.	Inteligencias múltiples	24
2.3.5.	Inteligencia interpersonal	26
2.3.5.2.	Características de la inteligencia interpersonal	26
2.3.5.3.	Aspectos biológicos	28
2.4.	Definiciones de términos básicos.	28
2.5.	Variables	29
2.5.1.	Independiente	29
2.5.2.	Dependiente	29
2.6.	Operacionalización de las variables	30
2.6.1.	Operacionalización de la variable Independiente: La actividad lúdica como estrategia	30
2.6.2.	Operacionalización de la variable dependiente: El desarrollo de la inteligencia interpersonal	31
 <b>CAPÍTULO III</b>		
<b>3.</b>	<b>METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN</b>	<b>32</b>
3.1.	Métodos	32
3.2.	Tipo de investigación	33
3.3.	Diseño de la investigación	33
3.4.	Población y muestra	33
3.4.1.	Población	33



3.4.2.	Muestra	33
3.5.	Técnicas e instrumentos de recolección de datos	34
3.5.1.	Técnicas	34
3.5.2.	Instrumentos	34
3.6.	Técnicas de procesamiento para el análisis de datos	34

## **CAPÍTULO IV**

<b>4.</b>	<b>ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS</b>	<b>35</b>
4.1.	Resultados de la observación del desarrollo de la inteligencia interpersonal.	35

## **CAPÍTULO V**

<b>5.-</b>	<b>CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES</b>	<b>53</b>
5.1.	Conclusiones	53
5.2.	Recomendaciones	54

## **CAPÍTULO VI**

<b>6.-</b>	<b>PROPUESTA ALTERNATIVA</b>	<b>55</b>
6.1.	Título	55
6.2.	Presentación	55
6.3.	Introducción	56
6.4.	Objetivos	57
6.4.1.	General	57
6.4.2.	Específicos	57
6.5.	Fundamentación	57
6.5.1.	Guía	57
6.5.2.	Actividades lúdicas	58
6.5.3.	Inteligencia interpersonal	58

<b>BIBLIOGRAFÍA</b>	<b>59</b>
---------------------	-----------

<b>ANEXOS</b>	<b>60</b>
---------------	-----------

ANEXO 1: Ficha de observación	61
-------------------------------	----

ANEXO 2: Guía de actividades lúdicas para el desarrollo de la inteligencia interpersonal	64
--	----

## ÍNDICE DE CUADROS

CUADRO N. 1:	Imita acciones	35
CUADRO N. 2:	Interioriza el conocimiento	36
CUADRO N. 3:	Demuestra seguridad	37
CUADRO N. 4:	Se relacionan con los demás	38
CUADRO N. 5:	Participa activamente	39
CUADRO N. 6:	Coopera con los demás	40
CUADRO N. 7:	Predisposición por las actividades en el patio	41
CUADRO N. 8:	Actividades en el aula	42
CUADRO N. 9:	Actividades en los periodos de clase	43
CUADRO N. 10:	Actividades en los periodos de clase	44
CUADRO N.11:	Actividades en parejas	45
CUADRO N. 12:	Actividades en parejas	46
CUADRO N. 13:	Desarrollo de capacidades de involucramiento	47
CUADRO N. 14:	Es emotivo con los demás	48
CUADRO N. 15:	Motivado en compañía de sus compañeros	49
CUADRO N. 16:	Es organizado en actividades grupales	50
CUADRO N.17:	Se integra en las actividades grupales	51
CUADRO N. 18:	Respeto las reglas y a los demás compañeros	52

## ÍNDICE DE GRÁFICOS

GRÁFICO N. 1:	Imita acciones	35
GRÁFICO N. 2:	Interioriza el conocimiento	36
GRÁFICO N. 3:	Demuestra seguridad	37
GRÁFICO N. 4:	Se relacionan con los demás	38
GRÁFICO N. 5:	Participa activamente	39
GRÁFICO N. 6:	Coopera con los demás	40
GRÁFICO N. 7:	Predisposición por las actividades en el patio	41
GRÁFICO N. 8:	Actividades en el aula	42
GRÁFICO N. 9:	Actividades en los periodos de clase	43
GRÁFICO N. 10:	Actividades en los periodos de clase	44
GRÁFICO N.11:	Actividades en parejas	45
GRÁFICO N. 12:	Actividades en parejas	46
GRÁFICO N. 13:	Desarrollo de capacidades de involucramiento	47
GRÁFICO N. 14:	Es emotivo con los demás	48
GRÁFICO N. 15:	Motivado en compañía de sus compañeros	49
GRÁFICO N. 16:	Es organizado en actividades grupales	50
GRÁFICO N.17:	Se integra en las actividades grupales	51
GRÁFICO N. 18:	Respeto las reglas y a los demás compañeros	52



**UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO**  
**FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN HUMANAS Y**  
**TECNOLOGÍAS**

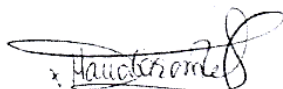
“LA ACTIVIDAD LÚDICA COMO ESTRATEGIA PARA EL DESARROLLO DE LA INTELIGENCIA INTERPERSONAL EN LOS NIÑOS DE INICIAL 2 DEL CENTRO DE EDUCACIÓN INICIAL (CARITAS ALEGRES) DE LA PARROQUIA AUGUSTO N. MARTÍNEZ, DEL CANTÓN AMBATO, PROVINCIA DE TUNGURAHUA, PERÍODO ACADÉMICO 2014 - 2015”

**RESUMEN**

El presente trabajo se inició con el planteamiento del problema cuyo enunciado expresa ¿De qué manera incide la actividad lúdica como estrategia en el desarrollo de la inteligencia interpersonal en los niños de inicial 2 del Centro de Educación Inicial (Caritas Alegres) de la parroquia Augusto N. Martínez, del cantón Ambato, provincia de Tungurahua, período académico 2014 - 2015? para luego plantear los objetivos tanto general como específicos mismos que involucran la identificación de los juegos que las docentes utilizan para posteriormente interrelacionar con el desarrollo de su inteligencia en este caso interpersonal, considerando la necesidad e importancia del tema al involucrar a los niños que requieren mayor atención en cuanto al desarrollo de habilidades y destrezas en sus relaciones interpersonales. A la vez se consideró las fundamentaciones como, la filosófica, epistemológica, psicológica, pedagógica, axiológica. En el marco teórico constan los temas y subtemas de las dos variables independiente y dependiente con su respectiva operacionalización. En la metodología de la investigación se encuentran los métodos como es el deductivo e inductivo con sus respectivos procesos analítico y sintético, tipos y diseño de la investigación. Se ha trabajado con una población de estudiantes para ello se ha utilizado las técnicas e instrumentos adecuados, posteriormente se realizó toda la tabulación, el análisis e interpretación de resultados llegando a la formulación de las conclusiones y recomendaciones donde las actividades lúdicas llevadas a cabo con el objetivo de obtener aprendizajes más significativos contribuye directamente en la obtención de logros relacionados con el desarrollo de la inteligencia interpersonal, necesaria para su involucramiento social, desempeño auténtico y una educación más liberadora. Finalmente se ha elaborado una propuesta la misma que agrupa una serie de actividades encomendadas a dar solución a las dificultades detectadas, consta en la misma la actividad, tema, objetivo, proceso, materiales, evaluación con sus respectivos indicadores de evaluación.

## SUMMARY

This research began by stating the problem which is expressed in the question- How does a recreational activity influence the development of interpersonal intelligence in children of Caritas Alegres Early Education Center in Augusto N. Martinez district, belonging to Ambato County, in the province of Tungurahua during the academic period of 2014 - 2015? Afterwards, both overall objectives and specific ones were set. This also included the identification of the games which teachers use to subsequently interrelate them with the development of social intelligence. Taking into consideration the need and importance of the issue by involving children that require greater attention in the development of abilities and skills in their social relationships. In addition, principals such as: philosophical, epistemological, psychological, pedagogical, axiological were also contemplated. The theoretical framework encompasses topics and subtopics which consist of both independent and dependent variables with their corresponding operationalization. The research methodology contains the type of methods, such as deductive and inductive with their analytical and synthetic processes, types and research design. An adequate population was used with all the necessary techniques and instruments, then, all the tabulations, analysis and interpretation of results were made which later led to the conclusions and recommendations. These recreational activities promote meaningful learning which contribute directly in improving the social intelligence necessary in society, authentic performance and more liberal educational achievements. Finally, a proposal has been prepared which contains a number of grouped activities assigned to solve the difficulties encountered. It also describes the activity, subject, object, process, materials, and evaluation with its corresponding evaluation indicator.



Dra. Myriam Trujillo B. Mgs.  
**COORDINADORA DEL CENTRO DE IDIOMAS**



## INTRODUCCIÓN

La actividad lúdica constituye una actividad que la desarrolla empíricamente todo ser humano sin embargo dentro de educación se la puede utilizar como una estrategia didáctica por lo que el presente estudio analiza como “La actividad lúdica como estrategia para el desarrollo de la inteligencia interpersonal en los niños de inicial 2 del centro de educación inicial (Caritas Alegres) de la parroquia Augusto N. Martínez, del cantón Ambato, provincia de Tungurahua, período académico 2014 – 2015.

El trabajo escrito está dividido en 6 capítulos donde se señala:

**Capítulo I: Marco Referencial:** Donde se plantea el problema dentro del contexto en que se desarrolla para llegar a formular un problema y en base a esto se desarrolla los objetivos para pasar a justificar la realización de la investigación.

**Capítulo II: Marco Teórico:** Expone aspectos relacionados con la actividad lúdica y el desarrollo de la inteligencia interpersonal, sustentando estas afirmaciones con teorías, modelos, enfoques pedagógicos.

**Capítulo III: Metodología de la Investigación:** Se anota el diseño de la investigación, igualmente el tipo, métodos y técnicas utilizadas para culminar con éxito la presente investigación con los niños y niñas de inicial 2 del Centro de Educación Inicial (Caritas Alegres) de la parroquia Augusto N. Martínez en donde se procedió a realizar el presente trabajo, culminando este capítulo con el análisis e interpretación de los resultados.

**Capítulo IV: Análisis e Interpretación de Datos Investigados:** Se muestra las tablas y gráficos que se elaboran con los datos aplicados a los niños de inicial 2 del Centro de Educación Inicial (Caritas Alegres) de la parroquia Augusto N. Martínez con la guía de observación, de igual forma se encuentran la comprobación de la hipótesis en base a los resultados.

**Capítulo V: Conclusiones y Recomendaciones:** Constan las Conclusiones y Recomendaciones que se plantean y son el resultado de la información obtenida con la aplicación de la guía de observación; posteriormente está la bibliografía como referencia de la investigación, se encuentra los anexos con la guía de observación aplicada a los niños, las fotografías que evidencian el proceso de investigación.

**Capítulo VI: Propuesta:** Consta la guía denominada “Desarrollo mi inteligencia jugando” que se centra en el juego como una manera de integrar socialmente a los niños así se plantea un conjunto de actividades lúdicas con su proceso y evaluación.

# **CAPÍTULO I**

## **1. MARCO REFERENCIAL**

### **1.1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA**

A nivel mundial a partir de la educación inicial enfrenta nuevos retos y es la de desarrollar desde los primeros años de vida escolar en los niños la inteligencia interpersonal como medio para que el niño se involucre socialmente, como principios científicos para la implementación de actividades lúdicas que la desarrollen están los aportes de Howard Gardner con su manifiesto sobre las inteligencias múltiples siendo una de ellas la interpersonal pero se requiere de acciones concretas para su estimulación y desarrollo por lo cual se considera la naturaleza de los niños como medio para efectivizar este objetivo por lo tanto se ha considerado el juego por ser una actividad inherente a su ser; de esta manera se ven en la ardua tarea de involucrar el juego con el desarrollo interpersonal, ya que los niños han dejado de un lado aquellas actividades que involucran la presencia del otro de manera física y los juegos son más virtuales donde la presencia del otro no es imprescindible.

En este contexto el currículo de educación inicial en el Ecuador parte de la visión que los niños son únicos e irrepetibles dándoles la mayor importancia a su ser integral, donde dentro de su educación se involucre la relación con su entorno natural y social con las actividades lúdicas que se llevan a cabo dentro de los establecimientos educativos como una oportunidad de aprendizaje con los niños de su edad sin discriminación a partir de la consideración que son actores centrales del proceso educativo. El juego siempre ha constituido una forma de integrar socialmente a las personas y en especial al niño con sus compañeros, con los maestros, con su familia; pero este problema se agudiza aún más con la proliferación de juegos de video y más aún si en las instituciones educativas no realizan actividades donde se involucre directamente el niño con otros niños, así se va ahondando el problema ya que hay personas que consideran que los juegos de videos no afectan a su desarrollo en la inteligencia interpersonal, por el simple hecho de que pueden conectarse en red con



otros amigos. No es lo mismo contar con la presencia de unos niños que observar a otros niños por la pantalla.

El Centro de Educación Inicial (Caritas Alegres) de la parroquia Augusto N. Martínez, del cantón Ambato, provincia de Tungurahua, preocupado por desarrollar la inteligencia interpersonal de los niños e involucrar el juego por considerarse una actividad propia de los niños y en todas las etapas del ser humano busca desarrollar actividades lúdicas con el objetivo anteriormente enunciado. Como institución educativa pretende solucionar este problema facilitando espacios físicos y material necesario para la aplicación adecuada de actividades lúdicas como estrategias para el desarrollo de la inteligencia interpersonal de los niños, conscientes de que es una de las claves primordiales de su éxito en el futuro de los infantes, frente al agudo problema del creciente uso de juegos tecnológicos que aíslan a los niños y los vuelve más individualistas, apáticos e introvertidos, aislados de una sociedad que debe busca la integración de los niños de manera más personal capaz de que se relación sea más dinámica y directa.

## **1.2. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA.**

¿De qué manera incide la actividad lúdica como estrategia en el desarrollo de la inteligencia interpersonal en los niños de inicial 2 del Centro de Educación Inicial (Caritas Alegres) de la parroquia Augusto N. Martínez, del cantón Ambato, provincia de Tungurahua, período académico 2014 - 2015?

## **1.3. OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN**

### **1.3.1. GENERAL**

Determinar la incidencia de la actividad lúdica como estrategia en el desarrollo de la inteligencia interpersonal en los niños de inicial 2 del Centro de Educación Inicial (Caritas Alegres) de la parroquia Augusto N. Martínez, del cantón Ambato, provincia de Tungurahua, período académico 2014 - 2015.

### **1.3.2. ESPECÍFICOS**

Identificar las actividades lúdicas utilizadas por la docente de inicial 2 del Centro de Educación Inicial (Caritas Alegres) de la parroquia Augusto N. Martínez, del cantón Ambato, provincia de Tungurahua.

Establecer el desarrollo de la inteligencia interpersonal en los niños de inicial 2 del Centro de Educación Inicial (Caritas Alegres) de la parroquia Augusto N. Martínez, del cantón Ambato, provincia de Tungurahua.

Desarrollar una guía de actividades lúdicas como una estrategia para el desarrollo de la inteligencia interpersonal en los niños de inicial 2 del Centro de Educación Inicial (Caritas Alegres) de la parroquia Augusto N. Martínez, del cantón Ambato, provincia de Tungurahua.

### **1.4. JUSTIFICACIÓN E IMPORTANCIA DEL PROBLEMA**

La presente investigación sobre la actividad lúdica como estrategia para el desarrollo de la inteligencia interpersonal se presenta en el mundo actual, en el país y la institución como un problema que es inherente a la educación al buscarse en la actualidad la calidad de la misma.

En este sentido es absolutamente necesario llevar a cabo el presente proyecto por constituirse un tema que despertará el interés de los docentes por la utilización de actividades lúdicas como estrategias en el desarrollo de la inteligencia interpersonal en los niños.

El interés que motiva la realización del presente trabajo investigativo constituye el determinar juegos que se constituyan en estrategias para que los niños se integren socialmente y aprendan a realizar actividades en grupo y en equipo.

La importancia del estudio radica en ser más que un trabajo de graduación, un medio para ir desarrollando en los niños mayores habilidades y destrezas que promuevan su relación interpersonal, aportando con actividades que sirvan como estrategia para el desarrollo interpersonal del niño.

El presente estudio es factible a ser realizado por los conocimientos adquiridos en cada uno de los módulos tratados, la colaboración de los docentes universitarios que se encuentran siempre prestos a brindar su apoyo y asesoramiento, las autoridades del Centro Educativo, los padres de familia y niños de la institución han demostrado el interés suficiente para llevar a cabo el presente trabajo investigativo.

Los beneficiarios directos del proyecto son los niños de inicial 2 del Centro de Educación Inicial (Caritas Alegres) de la parroquia Augusto N. Martínez, del cantón Ambato, provincia de Tungurahua, quienes inmersos en la actividad educativa buscan llevar a cabo diferentes juegos y buscar nuevos amigos aspectos que fortalecerían sus relaciones interpersonales.

Los resultados que se pretende alcanzar son niños con capacidades sociales, con características de autonomía, respeto, participación, manteniendo normas previas y situaciones en que pueda compartir y desenvolverse autónomamente, se suma la propuesta ayude a mejorar el ambiente escolar sino también familiar mediante el juego, esta iniciativa hará comprender a los docentes que cualquiera de las áreas puede facilitarse usando el juego como estrategia para el desarrollo de la inteligencia interpersonal de los niños y niñas que tanta falta les hace.

## **CAPÍTULO II**

### **2. MARCO TEÓRICO**

#### **2.1. ANTECEDENTES DE LA INVESTIGACIÓN**

Revisado los archivos correspondientes en la biblioteca de la Facultad de Ciencias de la Educación Humanas y Tecnologías de la Universidad Nacional de Chimborazo, no existe un tema igual aplicada en el Centro de Educación Inicial (Caritas Alegres) sobre la actividad lúdica como estrategia en el desarrollo de la inteligencia interpersonal en los niños de inicial 2 del Centro de Educación Inicial (Caritas Alegres) de la parroquia Augusto N. Martínez, del cantón Ambato, provincia de Tungurahua, período académico 2014 - 2015.

Pero hay que señalar que algunos trabajos tienen una sola variable.

Tenemos la tesis “Las Estrategias Lúdicas en el Proceso Enseñanza Aprendizaje en los niños y niñas de los primeros años de Educación Básica de las Instituciones Educativas “Darío Egas Grijalva”, “Abdón Calderón” Y “Manuel. J. Bastidas” de la Ciudad de San Gabriel Provincia del Carchi. Realizado por: Andrade Goyesnuvia Verónica y Ante Bravo Ana Cristina. Proyecto aprobado por la Universidad Técnica del Norte, Facultad de Educación Ciencia y Tecnología en la ciudad de Ibarra a los 2 días del mes de Julio del 2010. Tesis que aporta con una serie de estrategias lúdicas que pueden ser aplicadas considerando las actividades interpersonales.

Otra tesis sobre el tema “La lúdica como estrategia didáctica para el desarrollo de competencias científicas”. Realizado por Olga Patricia Ballesteros. Proyecto aprobado por la Universidad Nacional de Colombia, Facultad de Ciencias en el 2011. El trabajo de tesis aporta con actividades lúdicas que pueden ser desarrolladas para el desarrollo de la inteligencia interpersonal. Igualmente, este trabajo aporta con actividades lúdicas que han sido consideradas como estrategias para el desarrollo de la inteligencia interpersonal de los niños de inicial 2.

Por lo tanto el trabajo a realizarse es original que debe ser llevado a cabo para aportar con nuevas ideas y propuestas para apalear el problema planteado y que guarda relación con la realidad que se presenta en la institución educativa.

## **2.2. FUNDAMENTACIÓN CIENTÍFICA**

Frida Díaz (2012) expone que:

**“La realidad en la que vivimos no basta con hablar del reconstructivismo en singular, debemos ser aún más específicos al referirnos que es lo que queremos reconstruir”**

En este sentido es evidente que los docentes deben encaminar su accionar a la integración de los estudiantes como parte de su educación, tomando en consideración que como seres sociables nos vamos desarrollando al momento de interactuar con las demás personas, son en este sentido los niños y niñas los que más necesitan de la realización de actividades lúdicas que involucre la construcción de elementos esenciales para su desarrollo físico, mental y social, para afianzar la investigación se ha considerado una perspectiva y enfoque constructivista conjuntamente con el aprendizaje significativo, dos teorías científicamente aceptadas e íntimamente relacionadas.

De esta manera es importante señalar que los fundamentos científicos se estructuran de acuerdo a bastos modelos, teorías, enfoques educativos que hacen referencia al proceso de enseñanza aprendizaje para lograr resultados que la sociedad y la educación en la actualidad buscan obtener para cubrir nuevos perfiles profesionales desde la infancia hasta que salgan los estudiantes de lo que dura el proceso educativo en el país o región.

### **2.2.1. FUNDAMENTACIÓN FILOSÓFICA**

Jean Le Boulch (1981) citado por Fernández (2010), autor de “La educación por el movimiento en la edad escolar”, cuya concepción es la más difundida entre profesores y educadores estudiosos del área psicomotriz y de su desarrollo e implicaciones en la evolución general del niño/a expone que : **“El niño siendo la base fundamental para**

**el desarrollo de la humanidad deberá ser tratado desde su fecundación hasta que alcance su maduración óptima, y sea un ente generador de nuevas propuestas para la educación, no podemos hablar de juego sin considerar el esquema corporal”**

La educación que requiere el mundo contemporáneo no puede limitarse a transmitir conocimientos dentro del aula sino a formar la personalidad del niño, a desarrollar sus potencialidades, a desarrollar hábitos y habilidades intelectuales imponiéndose la necesidad de estructurar y modernizar no solo los programas y los métodos, sino el propio estatus y el carácter de la contribución de la educación al logro de este objetivo ya que, el juego; se define como una actividad global de nuestro cuerpo, sea en estado de reposo o en movimiento, es así que la inteligencia interpersonal se forja en función de la interrelación con los demás y los objetos que nos rodean .y de esta manera impartir un nuevo modelo de educación opuesto a la concepción de la enseñanza tradicional; para ello se demanda de juegos que estimulen su integración social aportando al desarrollo integral del niño y de su inteligencia interpersonal.

### **2.2.2. FUNDAMENTACIÓN EPISTEMOLÓGICA**

Araya y Andonegui (2007) concibe al conocimiento como: **“la base fundamental para la construcción de nuevos conocimientos a partir de la posibilidad del ser humano en adquirirlos a través de sus capacidades sensoriales y como el producto de la interacción del hombre con los demás, conocimiento que implica, un proceso crítico mediante el cual el hombre va organizando el saber hasta llegar a sistematizarlo, como en el caso del conocimiento científico”**

En este sentido se ha expresado que no era incapacidad mental lo que impedía ver o pensar al niño sino la falta de estimulación por lo que los estudiantes fundamentan sus conocimientos en la experiencia sensible y la que les provee el entorno social creando una interrelación con la razón que constituye un supuesto constructivista que se puede interpretar a dos niveles: desde la naturaleza del conocimiento abstracto y del conocimiento científico y desde las actividades de conocimiento de los individuos o las comunidades humanas.

Jean Piaget (1980) enfrentándose a las posiciones innatistas y empiristas dominantes en su época, propuso que **“el conocimiento es el resultado de la interacción entre el sujeto y la realidad en la que se desenvuelve”**. El individuo al actuar sobre la realidad va construyendo las propiedades de ésta, al mismo tiempo que su estructura propia, siendo directamente las personas que le rodean quienes deben propiciar actividades donde el niño vaya relacionándose con esta realidad y principalmente estableciendo lazos de amistad con otros individuos.

De acuerdo a lo expuesto anteriormente los aspectos presentados son características del juego los mismos que siendo aplicados contribuyen al desarrollo de la inteligencia interpersonal, sabiendo que es en el juego donde se desarrolla el conocimiento.

### **2.2.3. FUNDAMENTACIÓN PSICOLÓGICA**

Vigotsky (1995), considera que: **“el origen del desarrollo del juego se encuentra en las relaciones sociales del niño con el mundo”**. A partir del momento en que el niño ejerce actividades espontáneas a través del juego estará utilizando su propio cuerpo para conectar y elaborar sus emociones y sentimientos desarrollando ventajas sociales, cognitivas y afectivas que ayudarán al desarrollo de su inteligencia interpersonal. Por tanto, el jugar puede ser identificado como una forma del lenguaje corporal donde el niño puede realizar actividades de integración social.

El acto de jugar en los primeros años de vida representa una importante fuente de estímulo, fundamental para cada etapa del proceso de desarrollo. La comunicación entre adultos y bebés se da a través del juego, de esta forma es que el niño caracterizará la estructura de asimilación funcional.

Piaget (1980) considera que **“la construcción y desarrollo del raciocinio se expresan en estadios que se suceden en un orden constante, pero cada persona tiene su tiempo propio de desarrollo”** Y para que el individuo pueda dominar sus movimientos y percibir su cuerpo globalmente, pasa por diferentes ejercicios motores, estos ejercicios y juegos son divididos en estadios siendo: sensorio –motor, pre – operatorio, operatorio – concreto y lógico – formal. Los juegos contribuyen al desarrollo del esquema corporal, pudiendo ser divididos en juegos de ejercicios, simbólicos y de construcción.

La estructuración del esquema corporal se organiza a partir de una estrecha interrelación entre dos imágenes, en que el niño comienza a tener una percepción de su cuerpo y el objeto. Antes de la percepción del propio cuerpo, el niño pasa por etapas de desarrollo. Farah, citado por Paz (2011) anota que: "**el cuerpo vivo se refiere a la relación del ser con su mundo, habitando un determinado espacio**"; se produce aquí una unión del cuerpo con la conciencia, ya que la esencia de ésta es situarse, asumir la situación en el momento vivido.

En este sentido la mente humana constituye ser un espacio de aprendizaje mientras se relaciona con el medio ambiente y todo aquello que le rodea por ser los estudiantes parte de los seres vivos que habitan en este planeta, que sienten y más que todo poseen una capacidad de aprendizaje que va avanzando a medida que se adquiere mayor cantidad de conocimientos, y son los receptores nerviosos los que dan lugar a sensaciones que forman en un proceso el concepto de las cosas y más aún si a este proceso se suman las experiencias de otros individuos.

#### **2.2.4. FUNDAMENTACIÓN PEDAGÓGICA**

Navas (2014) señala que: "**El conocimiento del esquema corporal (partes del cuerpo) es muy importante para el manejo de la lectura, escritura y cálculo**"

Muchos psicopedagogos mantienen teorías de aprendizaje que relacionan el esquema corporal como punto de partida para un buen manejo de procesos sensorio-perceptivos en el aprendizaje. Por consiguiente, la aplicación educativa del conocimiento del esquema corporal y la motricidad contribuye a que el docente la utilice para el desarrollo de la inteligencia interpersonal del niño. El niño, demuestran que son seres en movimiento expresando todas sus emociones y sentimientos con su cuerpo, de la misma manera el niño organiza el mundo a través de su propio cuerpo y el juego le ayuda a involucrarse con los demás.



### **2.2.5. FUNDAMENTACIÓN AXIOLÓGICA**

Domínguez, M (2011) expone que **“las cualidades morales que constituye la esencia humana superior se integra a la naturaleza infantil como resultado a la vida en relación con un medio, rico en estímulos que lo favorezcan, bajo el ejemplo de los demás y en función del ambiente en que se vive”**

El desarrollo de la creatividad, la estimulación a las iniciativas, multiplican las capacidades humanas, ayudan a formar hábitos y crean la necesidad de llevar a cabo relaciones interpersonales. El desarrollo de la inteligencia interpersonal, la estimulación a las iniciativas, multiplican las capacidades humanas, ayudan a formar hábitos y crean la necesidad de principalmente de cooperación, siendo el juego un espacio de aprendizaje de valores mientras se les hace fácil interactuar con los demás perdiendo ese miedo de hablar o participar de manera individual.

Estos valores como la constancia, honestidad, respeto, disciplina, paciencia, autonomía, solidaridad, humildad, puntualidad, otros; se ven optimizados al poner atención en los detalles. A sí mismo, liga el cumplimiento de la tarea con el placer de apreciar los resultados para una educación eficaz que se desarrolle íntegramente el niño al momento de jugar y estar con muchos amigos.

### **2.2.6. FUNDAMENTACIÓN LEGAL**

En la **Constitución del Ecuador**, en su Art. 44 se expone **“...las niñas, niños y adolescentes, tendrán derecho a su desarrollo integral , entendido como proceso de crecimiento, maduración y despliegue de su intelecto y de sus capacidades, potencialidades y aspiraciones en un entorno familiar, escolar, social y comunitario de afectividad y seguridad ”** , en este artículo se detalla correctamente pero lo importante es poder efectuarlo poniendo mayor énfasis en su formación personal, permitiéndole que sea un ser de libre expresión y emoción; y que mejor forma de hacerlo que a través de lo lúdico y recreativo.

En el **Plan Decenal de Educación del Ecuador** 2006 - 2015 del MEC, que en sus objetivos del Sistema Educativo Ecuatoriano y su Política Educativa tiene: Garantizar la calidad de la educación nacional con equidad, visión intercultural e inclusiva, desde un enfoque de los derechos y deberes para fortalecer la formación ciudadana y la unidad en la diversidad de la sociedad ecuatoriana. Y como un objetivo estratégico en el marco curricular: Consolidar una reforma curricular que articule todos los niveles y modalidades del sistema educativo. Acorde a la realidad socio - cultural, lingüística, tecnológica y contemporánea

En la **Ley Orgánica de Educación Intercultural** (LOEI) “Art. 2. Principios.- La actividad educativa se desarrolla atendiendo a los siguientes principios generales, que son los fundamentos filosóficos, conceptuales y constitucionales que sustentan, definen y rigen las decisiones y actividades en el ámbito educativo. Equidad e inclusión. La equidad e inclusión aseguran a todas las personas el acceso, permanencia y culminación en el Sistema Educativo. Garantiza la igualdad de oportunidades a comunidades, pueblos nacionales, grupos con necesidades educativas especiales y desarrolla una ética de la inclusión con medidas de acción afirmativa y una cultura escolar incluyente en la teoría y la práctica en base a la equidad, erradicando toda forma de discriminación.

En el **Código de la niñez y la adolescencia**: El tema de investigación también se fundamenta en los siguientes artículos del Código de la niñez y la adolescencia: “Art. 37. Derecho a la educación. Los niños, niñas y adolescentes tienen derecho a una educación de calidad. Este derecho demanda de un sistema educativo que: 5. Que respete las convicciones éticas, morales y religiosas de los padres y de los mismos niños, niñas y adolescentes. (...). Art. 38. Objetivos de los programas de educación. La educación básica y media asegurarán los conocimientos, valores y actitudes indispensables para:

a) Desarrollar la personalidad, las aptitudes y la capacidad mental y física del niño, niña y adolescente hasta su máximo potencial, en un entorno lúdico y afectivo;

- b) Promover y practicar la paz, el respeto a los derechos humanos y libertades fundamentales, la no discriminación, la tolerancia, la valoración de las diversidades, la participación, el diálogo, la autonomía y la cooperación;
- c) Ejercitar, defender, promover y difundir los derechos de la niñez y Adolescencia
- d) Prepararlo para ejercer un a ciudadanía responsable, en una sociedad libre, democrática y solidaria;
- e) Orientarlo sobre la función y responsabilidad de la familia, la equidad de sus relaciones internas, la paternidad y maternidad responsable y la conservación de la salud;
- f) Fortalecer el respeto a sus progenitores y maestros, a su propia identidad cultural, su idioma, sus valores, a los valores nacionales y a los de otros pueblos y culturas;
- g) Desarrollar un pensamiento autónomo, crítico y creativo”

## 2.3. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

### 2.3.1. LA LÚDICA

La lúdica se relaciona directamente con el juego por lo cual hay múltiples definiciones sobre este término que se anotan a continuación:

Bajo ésta perspectiva, Romero, Escorihuela, & Ramos, (2009) expresa: **“la lúdica es una dimensión del desarrollo humano que fomenta el desarrollo psicosocial, la adquisición de saberes, la conformación de la personalidad, encerrando una gama de actividades donde se cruza el placer, la actividad creativa y el conocimiento”**

Por lo tanto, el involucrar el juego dentro de la actividad de aprendizaje de los niños no solamente que ayuda a su aprendizaje sino que contribuye a otros aspectos que involucra la inteligencia de los niños como es su inteligencia interpersonal. A demás se considera a la lúdica una actividad por la cual se desarrolla la actividad creadora de los estudiantes involucrándoles en un mundo donde deben asumir nuevos roles y desafíos, frente a los cambios que involucran las actividades lúdicas al ser desarrolladas, considerando que la lúdica involucra aspectos socioculturales, lo que implica un

conocimiento indirecto de la realidad donde se desenvuelven, siendo a la vez una manera fácil de aprender por constituirse en un amanaera espontánea de expresar varios procesos interactivos entre aquellos que se involucran generando un mayor nivel de interactividad y desarrollo de su inteligencia interpersonal.

Por su parte, Jiménez (2007) señala que la lúdica “**es más bien una condición, una predisposición del ser frente a la vida, frente a la cotidianidad**” constituyéndose en una forma de estar en la vida y de relacionarse con ella en esos espacios cotidianos en que se produce disfrute, goce, acompañado de la distensión que producen actividades simbólicas e imaginarias con el juego. Es importante considerar que los niños requieren tanto de la predisposición como de la motivación que el docente imprima en ellos, las pedagogías en este sentido añaden que se debe desarrollar todo tipo de habilidades y destrezas.

De esta manera se debe considerar que el juego logra en los niños una gran satisfacción física, espiritual o mental. La actividad lúdica propicia el desarrollo de las aptitudes, las relaciones y el sentido del humor en los niños por el hecho de que existe ese elemento que integra unos con otros como lo expresa anteriormente en un espacio propicio para su realización.

Para Echeverri & Gómez (2009) la lúdica es “**un procedimiento pedagógico en sí mismo que existe antes de saber que el profesor la va a propiciar, generando espacios y tiempos lúdicos, provoca interacciones y situaciones lúdicas**”

Por lo tanto la lúdica se caracteriza por ser un medio que resulta en la satisfacción personal a través del compartir con la otra edad. Se basa en que la actividad lúdica reporta resultados concretos y expresa los tipos fundamentales de motivaciones para participar de manera activa en el juego. El valor didáctico de este principio es evidente: sin competencia no hay juego, ya que ésta incita a la actividad independiente, dinámica, y moviliza todo el potencial físico e intelectual del estudiante. El juego se convierte en su esencia en una estrategia a utilizarse misma que fortalece la oportunidad al descubrimiento y la creatividad de manera participativa.

En este orden de ideas, Motta (Motta, 2006) señala que: **“lo lúdico no se limita a la edad, tanto en su sentido recreativo como pedagógico”**

Lo importante es adaptarlo a las necesidades, intereses y propósitos del nivel educativo. En ese sentido, es importante destacar que el docente de educación inicial debe desarrollar la actividad lúdica como estrategias pedagógicas respondiendo satisfactoriamente a la formación integral del niño y la niña. Así, la lúdica como herramienta pedagógica, genera expectativas, motivaciones, interés por el aprendizaje y crea en el educando deseos y pasiones por aprender si no por disfrutar lo aprendido. Quien tiene expectativas por algo se interesa, se motiva, centra la atención y se dispone a aprender.

### **2.3.1.1. Importancia de la lúdica**

El juego es una estrategia importante para conducir al estudiante en el mundo del conocimiento. Tuvo sus orígenes en Grecia. Desde entonces se ha tomado como una de las formas más adaptadas a la edad, las necesidades, los intereses y las expectativas de los niños. Algo importante dentro del estudio de la lúdica es que su aplicación produce aprendizajes por la abundancia en experiencias que los niños van adquiriendo mientras la realizan y no solamente de parte del docente sino de las personas con quienes interactúa. También se añade la calidad que puede contemplar cada momento en que se va realizando por lógica irán los estudiantes acumulando mayores experiencia y con ellas mayor número de actitudes.

Bajo ésta perspectiva Romero, V. y Gómez, M. (2008) señala que **“el juego es una de las actividades más agradable con la que cuenta el ser humano. Desde que se nace hasta que se tiene uso de razón el juego ha sido y es el eje que mueve sus experiencias para buscar un rato de descanso y esparcimiento”**

De allí que a los niños (as) no deben privárseles del juego porque con el desarrollan y fortalecen su campo experiencial, sus expectativas se mantienen y sus intereses se centran en el aprendizaje significativo. El juego tomado como entretenimiento suaviza las asperezas y dificultades de la vida, por este motivo elimina el estrés y propicia el

descanso. El juego en el aula sirve para fortalecer los valores: honradez, lealtad, fidelidad, cooperación, solidaridad, con los amigos y con el grupo, respeto por los demás y por sus ideas, amor, tolerancia y propicia rasgos como el dominio de sí mismo, la seguridad, la atención (deben estar atentos para entender las reglas y no estropearlas, la reflexión, la búsqueda de alternativas o salidas que favorezcan una posición, la curiosidad, la iniciativa, la imaginación, el sentido común, porque todos estos valores facilitan la incorporación en la vida ciudadana.

Existe una afirmación en la cual los niños van perdiendo la facilidad de interrelacionarse a medida que van creciendo y desarrollando cierto recelo por participar e involucrarse con las demás personas, sin embargo el juego es una actividad que se conserva desde niños hasta la edad adulta, razón por lo que se debe aprovechar esta situación para que estas experiencias sean las más positivas, capaz que los niños las necesiten y se convierta en un medio de desarrollo de su inteligencia interpersonal, ya se afirmó que mientras más se involucre irá acumulando mayor cantidad de experiencia, ayudando a su integración social por lo que hay que cuidar mucho que estas sean las más agradables y no causen ningún tipo de lesiones psicológicas o traumas.

### **2.3.1.2. La lúdica como actitud docente**

En este sentido, Motta (2008) destaca:

**“Que es importante que el maestro relacione el saber y el saber hacer, ya que al tener claro los contenidos a trabajar como las metodologías para implementar, se puede alcanzar un equilibrio en el proceso de enseñanza – aprendizaje de forma edificante y representativa”**

Los docentes cuando tienen como responsabilidad a los niños tienen que generar en los niños ciertas habilidades y destrezas que son necesarias para su educación, pero más que todo incorporar en sus actividades juegos donde sean ellos quienes generen aprendizajes, así, la actitud y en especial la actitud lúdica del docente es un factor decisivo para los aprendizajes de los niños de inicial, de esta depende en gran medida el éxito de su labor. La actitud lúdica se puede definir como una cualidad humana de sentir

gusto por lo que uno hace y poder hacer sentir bien a los que uno trata, algunos autores la definen como: una manifestación de inteligencia emocional.

Así la lúdica debe ser asumida como una actitud positiva del ser que hay en el interior de este y que produce beneficios biológicos, psicológicos, sociales y espirituales, a través de la participación plena y el disfrute que involucra, se sustenta como la posibilidad de contribuir en la formación de hombres pensantes, sensibles y constructores de su propio proceso de aprendizaje. Por todo ello, el juego potencia el desarrollo del niño y niña en la medida que le permite aprender las habilidades necesarias para desenvolverse en su medio y para afrontar determinadas situaciones de estrés por lo que también sirve como precursor de la vida adulta.

### **2.3.2. LA ACTIVIDAD LÚDICA**

Para Jiménez, C. (2008) **“asumir el juego desde el punto de vista didáctico, implica que este sea utilizado en muchos casos para manipular y controlar a los niños, dentro de ambientes escolares en los cuales se aprende jugando; violando de esta forma la esencia y las características del juego como experiencia cultural y como experiencia ligada a la vida”**. Bajo este punto de vista el juego en el espacio libre-cotidiano es muy diferente al juego dentro de un espacio normado e institucionalizado como es la escuela.

La actividad lúdica es una dimensión del desarrollo humano que fomenta el desarrollo psicosocial, la adquisición de saberes, la conformación de la personalidad, es decir encierra una gama de actividades donde se cruza el placer, el goce, la actividad creativa y el conocimiento. El juego de la ciencia tiene unas características muy especiales: “es una actividad que nunca termina, en el que la regla más importante dice que: “quién crea que algún día se acaba, sale del juego y como nunca se acaba, su fin es acercarse indefinidamente a la verdad eliminando errores gracias al espíritu crítico de sus jugadores que someten sus juicios a la crítica conceptual y la contrastan con la realidad siendo la refutación la aventura que le imprime vértigo y emoción al juego.

Según Jiménez (2008) la actividad lúdica es **“más bien una condición, una predisposición del ser frente a la vida, frente a la cotidianidad”** La lúdica es una manera de vivir la cotidianidad, es decir apreciar el placer de valorar lo que acontece percibiéndolo como acto de satisfacción física, espiritual o mental. La lúdica propicia el desarrollo de las aptitudes, las relaciones y el sentido del humor en las personas.

Gracias a las actividades lúdicas los niños y las niñas pueden generar estados de ánimo que beneficien a predisponerse para la realización de actividades propias del aprendizaje e inclusive al realizarse los juegos van adquiriendo nuevas habilidades y destrezas. Las actividades lúdicas son parte del desarrollo humano y siempre se encuentran relacionadas con su desarrollo e intereses, por lo que se aconseja siempre que se realice y motive su realización por ser parte de la cultura y formación del ser humano.

Para Motta (2006) **“la actividad lúdica es un procedimiento pedagógico en sí mismo”**. La metodología lúdica está antes de conocer que el profesor la utilice como herramienta educativa. En este sentido genera zonas y tiempos para el juego, estimula el desarrollo de interacciones y otras situaciones durante el juego, de este modo se caracterizan por ser un medio para la interrelación con otras personas y establecer nuevas relaciones interpersonales.

De tal manera que el juego no es una actividad muy simple donde los niños la ejecutan para distraerse simplemente; Motta en su definición expone la necesidad de planificar el juego con la finalidad de alcanzar objetivos de aprendizaje y más de interaprendizaje en la interrelación con los demás, consolidando las relaciones interpersonales.

Para Díaz (2012) **“es imprescindible la modernización del sistema educativo para considerar al estudiante como un ser integral, participativo, de manera tal que lo lúdico deje de ser exclusivo del tiempo de ocio y se incorpore al tiempo efectivo de y para el trabajo escolar”**

Por lo tanto se ratifica que el juego es una herramienta pedagógica que promueve aprendizajes significativos, por ser algo inherente al ser humano y mediante su integración en la educación ayuda al niño a involucrarse socialmente y no sea una



simple actividad de ocio o hacer cansar a los niños para poder controlarlos después, por eso se aclara que es un tiempo muy importante el que se ocupa para el juego, forma parte de las tareas escolares dentro de un sistema educativo que busca formar líderes, niños que interactúen con los demás de manera más activa y creadora.

Para Torres (2004) **“la actividad lúdica no se limita a la edad, tanto en su sentido recreativo como pedagógico, lo importante es adaptarlo a las necesidades, intereses y propósitos del nivel educativo”**. Así, el docente de educación inicial debe desarrollar la actividad lúdica como estrategias pedagógicas y más aún si se lo utiliza para el desarrollo de la inteligencia interpersonal.

De esta forma muy lejos de estructurar una definición generalizada se puede extraer de las diferentes acepciones que el juego ayuda a relacionarse unos niños con otros, lo que directamente desarrolla la inteligencia interpersonal, necesaria para todos los aspectos que deberá enfrentar en su vida cotidiana y más aún si se trata de relacionarse con otras personas, el juego de una u otra manera atrae a los niños a integrarse y la gran variedad hace que se pueda escoger aquellas que más se acoplen a los intereses de los niños y del docente en cuanto a lo que desea desarrollar en sus estudiantes.

### **2.3.3. ESTRATEGIA**

Silvia Hernández (2012) expone que: **“las estrategias son los métodos y técnicas que se utilizan para conseguir o lograr un objetivo”**

Lo que implica tener muy claro lo que se pretende conseguir con su aplicación y añade que todo esto debe enfocarse en la misión de la institución, la estructura curricular y las posibilidades cognitivas de los alumnos y de su actitud, por lo tanto en esta definición se añaden los términos métodos y técnicas que unidas en el accionar educativo pretenden propiciar en los niños un mayor desarrollo académico y a la vez señala que se encuentra involucrada con elementos educativos como es la misión, el currículo y los niños y son estos últimos a quienes va dirigido todas las actividades planificadas, cada uno de los términos anteriormente señalados.

Díaz (1999) expresa en este sentido: **“las estrategias pretenden facilitar intencionalmente un procesamiento más profundo de información nueva y son planeadas por el docente”**

En este sentido las estrategias son concebidas como un elemento que ayuda a la labor docente y son elaboradas por el docente considerando algunos aspectos que en su interacción con los estudiantes requiere y es para su beneficio, también se considera que se debe sustentar en los objetivos planteados y encausar las estrategias hacia el logro de los mismos.

### **2.3.3.1. Importancia**

La importancia de utilizar una estrategia en el desarrollo de los niños es de suma importancia por cumplir con finalidades y objetivos específicos para alcanzar nuevos logros en la educación.

Romero Gustavo (2009) expone que: **“conseguir las estrategias didácticas es desarrollar en el alumno y alumna el adelanto de todas las dimensiones de la persona, no solo el desarrollo de aquellas dimensiones intelectuales”**

En este sentido se puede afirmar que se trata de una propuesta metodológica de carácter abierto y que lo importante es una adaptación curricular y la revisión crítica de cada docente, implicando esto que no todas las experiencias didácticas tienen los mismos resultados en todos los grupos y niveles, y por lo tanto debe determinarse correctamente su utilización por ejemplo en los niños es el juego una estrategia que involucra actividades propias de su edad y gusto por realizarlo, lo que implica una mayor colaboración por parte de los participantes y una certeza en obtener el objetivo propuesto.

### **2.3.3.2. LA ACTIVIDAD LÚDICA COMO ESTRATEGIA**

Para Cruz (2007) **“El juego es una actividad inherente al ser humano, que se realiza de manera simbólica, dirigida o grupal cuya metodología genera espacios y tiempos, provoca interacciones y situaciones lúdicas.”**

Esta definición involucra el carácter participativo por lo tanto estamos hablando de una manera de desarrollo de la inteligencia interpersonal a más de ello incorpora el desarrollo de habilidades sociales como es la integración dentro de un grupo humano.

En este sentido, Ibarra (2008) plantea que una estructura funcional en la aplicación de estrategias lúdicas bien monitoreadas implica: Decir al grupo algún favor que se logrará por ejecutar la técnica grupal. Dar una instrucción por tiempo y pedirle alguna persona del grupo que la repita para comprobar que el conocimiento se ha generalizado.

Es así, que en esta definición se considera un factor inmerso en el juego que es el aprendizaje, y más aún si se puede trabajar en grupo donde en conjunto se desarrolla la inteligencia interpersonal necesaria para involucrarse en ciertas actividades, para colaborar y seguir liderando ciertas actividades en distintos espacios. Los niños buscan el juego y en el juego está el éxito de su desarrollo.

Dentro del contexto educativo más aún si se trata de un centro de educación Inicial, la actividad lúdica desempeña un papel muy importante para el aprendizaje de los niños y niñas; si se desea motivar, desarrollar aprendizajes significativos o integrar socialmente a los niños ahí se debe involucrar esta clase de actividad.

La actividad lúdica entendida como un conjunto de juegos que se ejecutan con una finalidad determinada es utilizada a nivel educativo para el fortalecimiento académico, sin embargo al ser utilizada dentro del proceso de enseñanza aprendizaje el juego se lo utiliza como una estrategia el mismo que integra a todos los estudiantes.

El juego utilizado como estrategia genera en el docente un esfuerzo al momento de realizar su planeación, por involucrar dos aspectos importantes como son la diversión y el aprendizaje por lo que es conveniente conocer, entender, comprender, las normas del

juego, con las habilidades y conocimientos programáticos involucrados y enfocados claramente a objetivos definidos de competencias y destrezas.

#### **2.3.4. LA INTELIGENCIA**

La inteligencia es un aspecto que ha causado múltiples discusiones y de la cual se desprenden muchas teorías en este sentido se señalan algunas definiciones de la misma:

Edwards (1978) expone que: **“La inteligencia es el enfrentamiento con las nuevas situaciones, la flexibilidad para aprender y utilizar lo que se ha aprendido para adaptarse a nuevas situaciones y resolver nuevos problemas”** de tal manera que los individuos mientras más problemas enfrenten y solucionen, desarrollarán más su inteligencia.

La inteligencia siendo una capacidad de ciertos organismos de afrontar nuevas situaciones improvisando una nueva respuesta adaptada de tal manera que el desarrollo de la inteligencia es considerada como un medio del hombre para adaptarse a nuevas situaciones y es la que le ha proporcionado el sitio que ahora se encuentra dentro de la naturaleza.

Los aportes de Howard Gardner, este investigador concibe a la inteligencia como la capacidad para resolver problemas cotidianos, para generar nuevos problemas y crear productos o para ofrecer servicios dentro del propio ámbito cultural.

Stemberg (1998) define como **“la aptitud personal para enfrentarse con nuevas situaciones haciendo uso adecuado del pensamiento como medio”** En este sentido la inteligencia se reactiva al momento que se requiere dar solución a problemas otorgándole al pensamiento la cualidad de medio.

Analizando todo lo expuesto anteriormente podemos concluir diciendo que la inteligencia es la capacidad para manejar relaciones y adaptarse a situaciones nuevas usando el pensamiento como medio para resolver problemas.

#### **2.3.4.1. Importancia**

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

Igualmente los niños cuya edad es la conveniente para poder desarrollarla se considera imprescindible llevar a cabo acciones que le lleven a actuar en grupo y en equipo para tener éxito en su vida sea familiar, profesional o en comunidad.

#### **2.3.4.2. Inteligencias múltiples**

Howard Gardner (1994) define la inteligencia como: **“la capacidad de resolver problemas o elaborar productos que sean valiosos en una o más culturas”**

La importancia de la definición de Gardner es doble:

Primero, aumenta el campo de lo que es la inteligencia al reconocer que no solamente es inteligente el que conoce sobre ciencia, sino el que por su desempeño en diferentes aspectos de la vida cotidiana se desempeña con eficacia y eficiencia como en el trabajo o con sus amistades al dialogar y tener relaciones interpersonales en un grupo. No mejor ni peor, pero sí distinto.

Segundo y no menos importante, Gardner define la inteligencia como una capacidad y al definirla así, la inteligencia cómo una capacidad Gardner la convierte en una destreza que se puede desarrollar, Gardner no niega el componente genético. Todos nacemos con unas potencialidades marcadas por la genética. Pero esas potencialidades se van a

desarrollar de una manera o de otra dependiendo del medio ambiente, nuestras experiencias, la educación recibida, etc.

Howard Gardner añade que igual que hay muchos tipos de problemas que resolver, también hay muchos tipos de inteligencia. Hasta la fecha Howard Gardner y su equipo de la universidad de Harvard han identificado siete tipos distintos:

**Inteligencia Lógica – matemática**, la que utilizamos para resolver problemas de lógica y matemáticas. Es la inteligencia que tienen los científicos. Se corresponde con el modo de pensamiento del hemisferio lógico y con lo que nuestra cultura ha considerado siempre como la única inteligencia.

**Inteligencia Lingüística**, es la capacidad de usar las palabras de manera efectiva, en forma oral o escrita. Incluye la habilidad en el uso de la sintaxis, la fonética, la semántica y los usos pragmáticos del lenguaje (la retórica, mnemónica, la explicación y el metalenguaje), es la que tienen los escritores, los poetas, los buenos redactores, se utiliza ambos hemisferios.

**Inteligencia Espacial**, consiste en formar un modelo mental del mundo en tres dimensiones, es la inteligencia que tienen los marineros, los ingenieros, los cirujanos, los escultores, los arquitectos, o los decoradores.

**Inteligencia Musical**, es la capacidad de percibir, discriminar, transformar y expresar las formas musicales. Incluye la sensibilidad al ritmo, al tono y al timbre. Está presente en compositores, directores de orquesta, críticos musicales, músicos y oyentes sensibles entre otros. Los niños que la evidencian se sienten atraídos por los sonidos de la naturaleza y por todo tipo de melodías. Disfrutan siguiendo el compás con el pie, golpeando o sacudiendo algún objeto rítmicamente.

**Inteligencia Corporal – kinestésica**, o la capacidad de utilizar el propio cuerpo para realizar actividades o resolver problemas. Es la inteligencia de los deportistas, los artesanos, los cirujanos y los bailarines.

**Inteligencia Intrapersonal**, es la que nos permite entendernos a nosotros mismos. No está asociada a ninguna actividad concreta.

**Inteligencia Interpersonal**, la que nos permite entender a los demás, y la solemos encontrar en los buenos vendedores, políticos, profesores o terapeutas.

**La inteligencia intrapersonal y la interpersonal** La inteligencia intrapersonal consiste, según la definición de Howard Gardner, en el conjunto de capacidades que nos permiten formar un modelo preciso y verídico de nosotros mismos, así como utilizar dicho modelo para desenvolvernos de manera eficiente en la vida. Incluye la autodisciplina, la autocomprensión y la autoestima. Se encuentra muy desarrollada en teólogos, filósofos y psicólogos, entre otros. La evidencian los niños que son reflexivos, de razonamiento acertado y suelen ser consejeros de sus pares.

### **2.3.5. INTELIGENCIA INTERPERSONAL**

Hernández (2012) en este sentido añade que: **“Se basa en el desarrollo de dos grandes tipos de capacidades, la empatía y la capacidad de manejar las relaciones interpersonales.”**

Por lo tanto es importante rescatar de esta definición la capacidad que es un término que involucra a todos los seres humanos y en especial a los niños quienes están en la capacidad de desarrollar muchas cualidades y en especial su inteligencia interpersonal por encontrarse en una edad en la cual se va formando su personalidad, y partiendo de la afirmación que es una capacidad y si es así esta puede desarrollarse en todo ser humano.

Howard Gardner (1994) enfatiza que la inteligencia interpersonal es: **“la capacidad de entender a los demás e interactuar eficazmente con ellos”**

En esta definición se incluye la sensibilidad a expresiones faciales, la voz, los gestos y posturas y la habilidad para responder. Se encuentra presente en actores, políticos, buenos vendedores y docentes exitosos, entre otros. La tienen en especial los niños que

disfrutan trabajando en grupo, que son convincentes en sus negociaciones con pares, mayores, y que entienden al compañero.

### **2.3.5.1. Características de la inteligencia interpersonal**

Los niños suelen demostrar interés por sus experiencias internas y obtienen grandes beneficios cuando participan de diversas actividades intrapersonales. Estas actividades incluyen los enfoques para el aprendizaje independiente y autodirigido, las oportunidades para utilizar la imaginación y la posibilidad de disponer de momentos tranquilos y lugares privados donde trabajar y reflexionar. Así mismo, resulta beneficioso aprender a procesar los propios sentimientos, a fijar y cumplir metas personales y a alcanzar el autoconocimiento y la autoestima. Formular interrogantes acerca de la vida y las ambiciones personales y luego encontrar respuestas para tales misterios otorga satisfacción tanto a los adultos como a los niños.

La siguiente lista proporciona algunos indicadores de esta compleja inteligencia. Es probable que una persona con una inteligencia intrapersonal bien desarrollada presente algunas de las siguientes características.

- 1.- Las personas que la desarrollan entienden a las personas que las rodean brindándoles toda clase de apoyo.
- 2.- Son personas que lideran al grupo por su manera de ser y actuar. Saben que hacer y convencen al conglomerado actuar de la forma como ellos creen y consideran.
- 3.- Son muy comunicativos por su facilidad de palabra pueden llegar a establecer conversaciones con un sin número de sujetos haciendo amistad con ellos.
- 4.- Son sujetos que les gusta resolver conflictos y saben la manera de hacerlo, la facilidad con la que cuentan les hace ver como personas proactivas.
- 5.- Les gusta tener muchos amigos y los conservan sin que ni uno ni otro vea alguna diferenciación en su trato.



6. Gusta hablar con toda la gente que se encuentra dentro de su contexto social.

7.- Además le gusta estar siempre rodeado de personas con quienes tiene múltiples conversaciones y ven en él una persona en quien pueden confiar.

8.-Aprende mejor: Compartiendo, comparando, relacionando, entrevistando, cooperando. (NICHOLSON, 1998)

### **2.3.5.2. Aspectos biológicos**

Nicholson (1998) expone que **“la naturaleza humana es inherente a la necesidad de integración, aceptación y de mantener relaciones interpersonales y los daños dentro de esta área puede causar severos cambios en la personalidad dependiendo de la experiencia sea positiva o negativa”**

Por lo tanto al tratarse de los niños se debe considerar que biológicamente los primeros años de vida pasamos junto a nuestras madres lo que ayuda al desarrollo interpersonal y en los centros de educación inicial que es donde se debe desarrollar en el niño todo su potencial. Posteriormente nos involucramos con otros seres humanos demandando participación y solidaridad, todo esto se da gracias a la necesidad de supervivencia.

## **2.4. DEFINICIONES DE TÉRMINOS BÁSICOS.**

**Actividad lúdica.-** Es una actividad inherente al ser humano, que se realiza de manera simbólica, dirigida o grupal cuya metodología genera espacios y tiempos lúdicos, provoca interacciones y situaciones lúdicas.

**Desarrollo.-** Proceso de evolución, crecimiento y cambio de un objeto, persona o situación específica en determinadas condiciones.

**Empatía.-** Participación afectiva de una persona en una realidad ajena a ella, generalmente en los sentimientos de otra persona.

**Estrategia.-** Las estrategias son los métodos y técnicas que se utilizan para conseguir o lograr un objetivo.

**Grupal.-** Un grupo está formado por un conjunto de personas que desempeñan roles específicos y recíprocos, que actúan de acuerdo a normas, valores y fines.

**Inteligencia múltiple.-** La capacidad de resolver problemas o elaborar productos que sean valiosos en una o más culturas.

**Inteligencia interpersonal.-** La capacidad de entender a los demás e interactuar eficazmente con ellos.

**Interacción.-** Es una acción recíproca entre dos o más objetos, sustancias, personas o agentes.

**Interpersonal.-** Es una interacción recíproca entre dos o más personas. Se trata de relaciones sociales que, como tales, se encuentran reguladas por las leyes e instituciones de la interacción social.

**Lúdica.-** La lúdica es una dimensión del desarrollo humano que fomenta el desarrollo psicosocial, la adquisición de saberes, la conformación de la personalidad, encerrando una gama de actividades donde se cruza el placer, la actividad creativa y el conocimiento.

**Metodología.-** Hace referencia al camino o al conjunto de procedimientos racionales utilizados para alcanzar el objetivo o la gama de objetivos que rige una exposición doctrinal o tareas que requieran habilidades, conocimientos o cuidados específicos.

**Pensamiento.-** Capacidad que tienen las personas de formar ideas y representaciones de la realidad en su mente, relacionando unas con otras.

**Recurso.-** Procedimiento o medio del que se dispone para satisfacer una necesidad, llevar a cabo una tarea o conseguir algo.

**Relaciones interpersonales.-** Son asociaciones entre dos o más personas. Estas asociaciones pueden basarse en emociones y sentimientos, como el amor y el gusto artístico.

**Simbólica.-** Designar a todo aquella que expresa un simbolismo, algo no concreto o evidente. Lo simbólico es lo que se genera a partir de la presencia de símbolos.

## **2.5. VARIABLES**

### **2.5.1. INDEPENDIENTE**

La actividad lúdica como estrategia

### **2.5.2. DEPENDIENTE**

Desarrollo de la inteligencia interpersonal

## 2.6. OPERACIONALIZACIÓN DE LAS VARIABLES

### 2.7.1. Operacionalización de la variable Independiente: La actividad lúdica como estrategia

CONCEPTO	CATEGORÍA	INDICADORES	TÉCNICAS E INSTRUMENTO
El juego es una actividad inherente al ser humano, que se realiza de manera simbólica, dirigida o grupal cuya metodología genera espacios y tiempos, provoca interacciones y situaciones lúdicas.	Simbólica	Imita las acciones Interioriza el conocimiento Demuestra seguridad Establece relaciones con otros niños	<b>Técnica</b> La Observación
	Grupal	Participa activamente en las actividades Coopera con los demás estudiantes	<b>Instrumento</b> Ficha de Observación
	Metodología	Realiza actividades en el patio Realiza actividades en el aula	
	Interacciones	Realiza con iniciativa las actividades en parejas Mejora su integración en el grupo	

Elaborado por: Pérez López Ligia Mercedes

**2.7.2. Operacionalización de la variable dependiente:** Desarrollo de la inteligencia interpersonal

CONCEPTO	CATEGORÍA	INDICADORES	TÉCNICAS E INSTRUMENTO
Se basa en el desarrollo de dos grandes tipos de capacidades, la empatía y la capacidad de manejar las relaciones interpersonales.	La empatía  Relaciones interpersonales	Demuestra emoción por la realización de las actividades.  Demuestra su motivación por el juego  Manifiesta organización en las actividades lúdicas  Tiene facilidad para integrarse en las actividades lúdicas.  Promueve el respeto	<b>Técnica</b> La Observación  <b>Instrumento</b> Ficha de Observación

**Elaborado por:** Pérez López Ligia Mercedes

## **CAPÍTULO III**

### **2. METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN**

#### **3.1. MÉTODOS**

##### **Inductivo.-**

Se utilizó para sintetizar la incidencia la actividad lúdica como estrategia en el desarrollo de la inteligencia interpersonal de los niños y niñas de educación inicial.

##### **Deductivo.-**

Se empleó para analizar la hipótesis planteada, argumentar su comprobación y desarrollar las conclusiones y recomendaciones.

#### **3.2. TIPO DE INVESTIGACIÓN**

##### **Descriptiva.-**

Esta investigación es de tipo Descriptiva porque nos permitió realizar un estudio de todos los acontecimientos que han suscitado hasta la actualidad referente al desarrollo de la inteligencia interpersonal los que se describen y analizan en cuanto a su influencia para lo cual se partió de un sustento teórico basado en material bibliográfico tangible e intangible en relación a las dos variables planteadas mismas en que se basa las conclusiones expuestas.

##### **Exploratoria.-**

Ya que permite indagar información acerca de las dos variables de investigación.

### 3.3. DISEÑO DE LA INVESTIGACIÓN

#### **Bibliográfica documental.-**

Es de carácter bibliográfica documental porque la información se ha extraído de documentos, libros folletos etc., de campo porque la obtención de datos se hizo en forma directa entre la investigadora y las personas investigadas.

#### **De campo.-**

Es de campo porque se realizó en el lugar de los hechos que son las instalaciones de la del Centro de Educación Inicial (Caritas Alegres) de la parroquia Augusto N. Martínez, del cantón Ambato, provincia de Tungurahua, período académico 2014 – 2015.

### 3.4. POBLACIÓN Y MUESTRA

#### 3.4.1. Población

<b>POBLACIÓN</b>	<b>NÚMERO</b>	<b>PORCENTAJE</b>
NIÑOS	20	80%
NIÑAS	5	20%
<b>TOTAL</b>	<b>25</b>	<b>100%</b>

**Fuente:** Datos tomados del cuadro de niños y niñas de Educación Inicial “Caritas Alegres”

**Elaborado por:** Pérez López Ligia Mercedes

#### 3.4.2. Muestra

Por ser el universo de estudio manejable y representativo se trabajó con toda la población constituida por 20 niños y 5 niñas dando un total de 25 estudiantes de Inicial 2 del Centro de Educación Inicial (Caritas Alegres) de la parroquia Augusto N. Martínez, del cantón Ambato, provincia de Tungurahua, período académico 2014 – 2015.

### **3.5. TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS**

#### **3.5.1. Técnicas**

##### **La Observación.-**

Se utilizó para observar una lista de criterios o de aspectos que conforman indicadores determinando la presencia o ausencia del desarrollo de la inteligencia interpersonal después de la realización de actividades lúdicas.

#### **3.5.2. Instrumentos**

##### **Ficha de observación.-**

Que está estructurado con indicadores específicos lo que facilitó la tabulación de datos para la comprobación de la hipótesis.

### **3.6. TÉCNICAS DE PROCEDIMIENTO PARA EL ANÁLISIS DE DATOS**

La Tabulación cruzada se realizó de manera ascendente y descendente. La Tabla o cuadro se trabajó únicamente con datos numéricos y porcentuales es decir frecuencias acumuladas y absolutas, así como la fuente respectiva del lugar y fecha de aplicación de la técnica. En relación a los gráficos estadísticos se realizó considerando las frecuencias a un gráfico estadístico. Lo cual se llevaron a efecto con la ayuda del programa Excel. Y, en relación al análisis se utilizó un análisis cuantitativo, porcentual, gráfico y cualitativo. Para las conclusiones se determinaron de acuerdo a cada uno de los objetivos planteados en relación a los resultados alcanzados.



## CAPÍTULO IV

### 3. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

#### 4.1. RESULTADOS DE LA OBSERVACIÓN DEL DESARROLLO DE LA INTELIGENCIA INTERPERSONAL.

##### 1.- Imita las acciones realizadas por la docente.

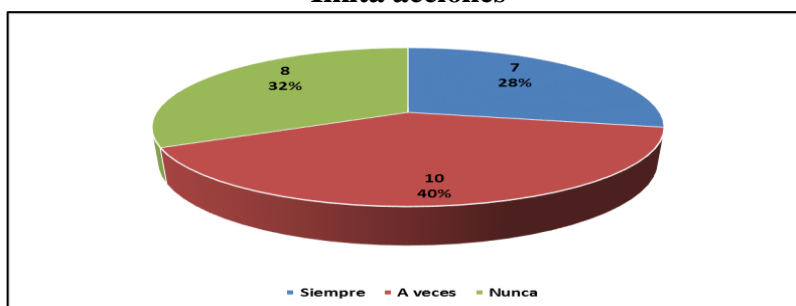
**CUADRO N° 1**  
**Imita acciones**

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Adquirido	7	28
Proceso	10	40
Inicio	8	32
	<b>25</b>	<b>100</b>

Fuente: Guía de Observación a los niños de Inicial 2

Elaborado por: Pérez López Ligia Mercedes

**GRÁFICO N° 1**  
**Imita acciones**



##### a) Análisis:

En relación a si los niños imitan acciones se obtiene: para Adquirido 7 niños que representa el 28%. Proceso con 10 que implica el 40%. Inicio con 8 niños que implica el 32%.

##### b) Interpretación:

Los niños y niñas requieren prestar mayor atención a las acciones que realiza la docente e imprimir mayor cantidad de actividades motivacionales donde el estudiante se motive en realizarlas, donde exista mayor movimiento de interacción e integración con los estudiantes.

## 2.- Interioriza el conocimiento

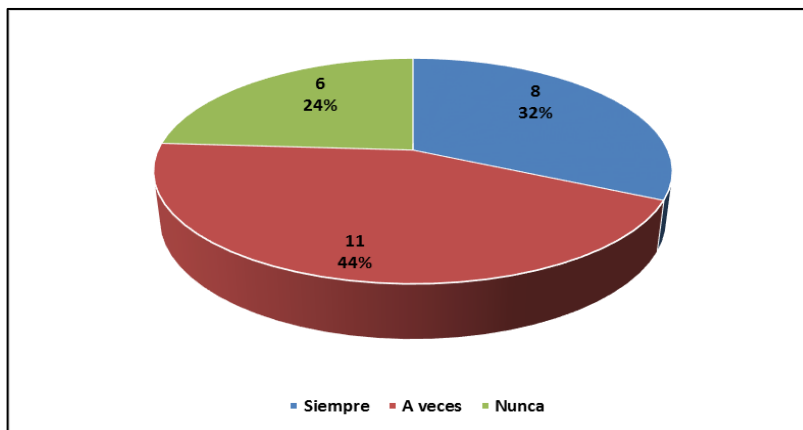
**CUADRO N° 2**  
**Interioriza el conocimiento**

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Adquirido	8	32
Proceso	11	44
Inicio	6	24
<b>TOTAL</b>	<b>25</b>	<b>100</b>

Fuente: Guía de Observación a los niños de Inicial 2

Elaborado por: Pérez López Ligia Mercedes

**GRÁFICO N° 2**  
**Interioriza el conocimiento**



### a) Análisis:

En relación a si los niños interiorizan el conocimiento se obtiene: para Adquirido 3 niños que representa el 15%. Proceso con 11 niños que implica el 55%. Inicio con 6 niños que implica el 30%.

### b) Interpretación:

La interiorización del conocimiento en los niños y niñas es muy importante para la ejecución de muchas actividades y relacionarlas con otras que deban efectuarlas, se debe considerar que el conocimiento es base fundamental para el desarrollo de destrezas y habilidades en los estudiantes que tanto les hace falta.

### 3.- Demuestra seguridad el niño en la realización de sus actividades.

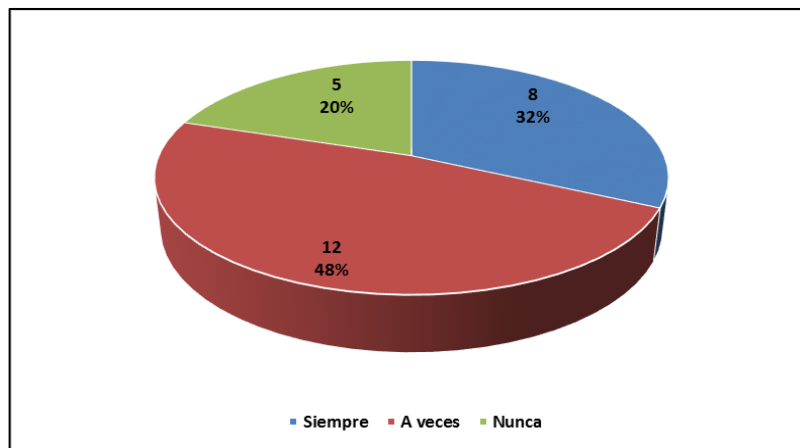
**CUADRO N° 3**  
**Demuestra seguridad**

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Adquirido	8	32
Proceso	12	48
Inicio	5	20
<b>TOTAL</b>	<b>20</b>	<b>100</b>

Fuente: Guía de Observación a los niños de Inicial 2

Elaborado por: Pérez López Ligia Mercedes

**GRÁFICO N° 3**  
**Interioriza el conocimiento**



#### a) Análisis:

En relación a si los niños demuestran seguridad en sus acciones se obtiene: para Adquirido 8 niños que representa el 32%. Proceso con 12 niños que implica el 48%. Inicio con 5 niños que implica el 20%.

#### b) Interpretación:

La mayor parte de niños durante sus primeros años de vida en las instituciones educativas muestran cierto recelo en realizar muchas de las actividades de aprendizaje y en muchas de las instituciones de educación inicial no ven este problema y realizan actividades simplemente para cubrir su tiempo y no para integrar a través del juego a los niños rescatando aquellos que requieren más seguridad en sus acciones.

4.- Se relacionan los niños y niñas con los demás de su clase u otros de la institución.

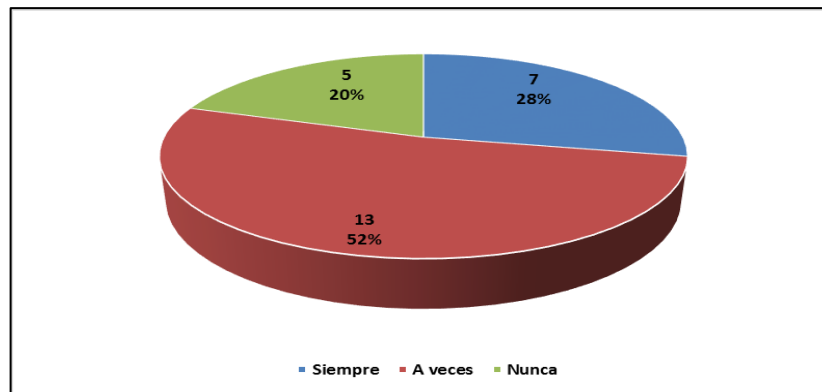
**CUADRO N° 4**  
**Se relacionan con los demás**

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Adquirido	7	28
Proceso	13	52
Inicio	5	20
<b>TOTAL</b>	<b>25</b>	<b>100</b>

Fuente: Guía de Observación a los niños de Inicial 2

Elaborado por: Pérez López Ligia Mercedes

**GRÁFICO N° 4**  
**Se relacionan con los demás**



**a) Análisis:**

En relación a si los niños se relacionan con los demás se obtiene: para Adquirido 7 niños que representa el 28%. Proceso con 13 niños que implica el 52%. Inicio con 5 niños que implica el 20%.

**b) Interpretación:**

La naturaleza de los niños es el de jugar e interactuar con las otras personas pero muchos de ellos se encierran en un mundo donde solamente ellos importan o se aíslan y no se relacionan con los demás al sentirse amenazados por los demás, y por pocos que sean los niños que no interactúan son quienes requieren ayuda y llevar a cabo actividades lúdicas donde se acoplen con los demás estudiantes.

**5.- Los niños y niñas participan activamente en las actividades realizadas por el docente y propuestas por otros niños.**

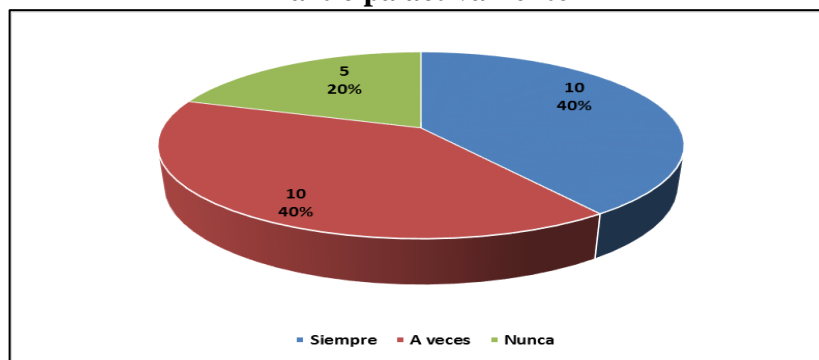
**CUADRO N° 5  
Participa activamente**

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
<b>Adquirido</b>	10	40
<b>Proceso</b>	10	40
<b>Inicio</b>	5	20
<b>TOTAL</b>	<b>25</b>	<b>100</b>

**Fuente:** Guía de Observación a los niños de Inicial 2

**Elaborado por:** Pérez López Ligia Mercedes

**GRÁFICO N° 5  
Participa activamente**



**a) Análisis:**

En relación a si los niños participan activamente se obtiene: para Adquirido 10 niños que representa el 40%. Proceso con 10 niños que implica el 40%. Inicio con 5 niños que implica el 20%.

**b) Interpretación:**

Los niños y niñas participan en su mayor parte en las actividades que se les indica sin embargo hay que diferenciar muy bien entre aquellos que se integran en las actividades que se realizan y aquellos que realmente participan de manera activa no solamente siendo simple espectadores sino actuando con ideas, integrándose fácilmente y formando grupos.

**6.- Los niños y niñas cooperan con los demás estudiantes y con el docente.**

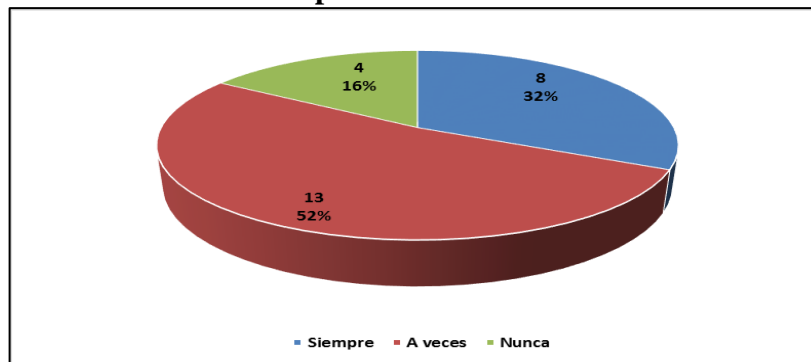
**CUADRO N° 6**  
**Coopera con los demás**

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Adquirido	8	32
Proceso	13	52
Inicio	4	16
<b>TOTAL</b>	<b>25</b>	<b>100</b>

Fuente: Guía de Observación a los niños de Inicial 2

Elaborado por: Pérez López Ligia Mercedes

**GRÁFICO N° 6**  
**Coopera con los demás**



**a) Análisis:**

En relación a si los niños cooperan con los demás se obtiene: para Adquirido 8 niños que representa el 32%. Proceso con 13 niños que implica el 52%. Inicio con 4 niños que implica el 16%.

**b) Interpretación:**

La cooperación a más de ser un valor constituye ser un indicador de la capacidad de los niños de establecer relaciones interpersonales con los demás, y si es muy baja su valoración implica que los estudiantes de inicial requieren de la implementación de estrategias que aplaquen este problema, integrando a todos desde la realización de actividades lúdicas de cooperación y ayuda mutua.

7.- Existe predisposición para la realización de actividades lúdicas en el patio o en otros sitios que no sea el aula de clase.

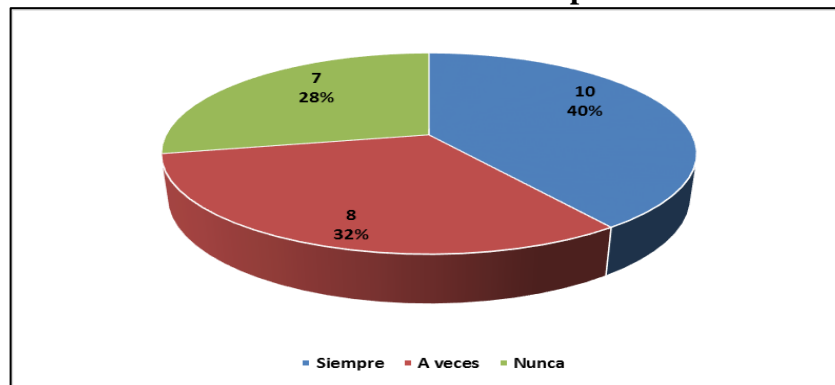
**CUADRO N° 7**  
**Predisposición por las actividades en el patio**

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Adquirido	10	40
Proceso	8	32
Inicio	7	28
<b>TOTAL</b>	<b>25</b>	<b>100</b>

Fuente: Guía de Observación a los niños de Inicial 2

Elaborado por: Pérez López Ligia Mercedes

**GRÁFICO N° 7**  
**Realiza actividades en el patio**



**a) Análisis:**

En relación a si los niños demuestran predisposición por la realización de actividades lúdicas en el patio se obtiene: para Adquirido 10 niños que representa el 40%. Proceso con 8 niños que implica el 32%. Inicio con 7 niños que implica el 28%.

**b) Interpretación:**

La mayor parte de educadores de inicial su labor educativa la realizan en el patio donde los niños tiene mayor amplitud para desempeñarse e integrarse con los demás niños, sin embargo las predisposición de los estudiantes es diferente hay aún niños que rehúyen a estar fuera del aula como su el espacio del patio no les brinda la protección que ellos requieren a igual que la actividad no le motiva para hacerlo.

## 8.- Participan de las actividades propuestas para el Aula

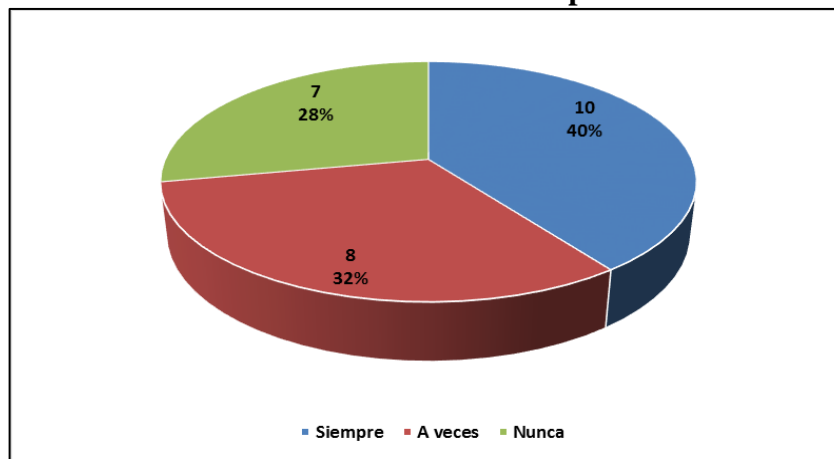
**CUADRO N° 8**  
**Actividades en el aula**

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Adquirido	10	40
Proceso	8	32
Inicio	7	28
<b>TOTAL</b>	<b>25</b>	<b>100</b>

Fuente: Guía de Observación a los niños de Inicial 2

Elaborado por: Pérez López Ligia Mercedes

**GRÁFICO N° 8**  
**Realiza actividades en el patio**



### a) Análisis:

En relación a si los niños demuestran predisposición por la realización de actividades lúdicas en el patio se obtiene: para Adquirido 10 niños que representa el 40%. Proceso con 8 niños que implica el 32%. Inicio con 7 niños que implica el 28%.

### b) Interpretación:

La mayor parte de educadores de inicial su labor educativa la realizan en el patio donde los niños tiene mayor amplitud para desempeñarse e integrarse con los demás niños, sin embargo las predisposición de los estudiantes es diferente hay aún niños que rehúyen a estar fuera del aula, como el espacio del patio no les brinda la protección que ellos requieren a igual que la actividad no le motiva para hacerlo.



## 9.- Realiza actividades en los periodos de clase

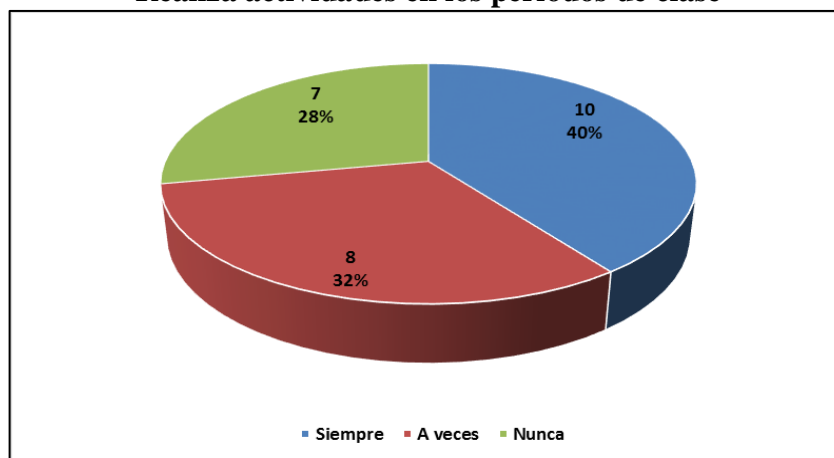
**CUADRO N° 9**  
**Actividades en los periodos de clase**

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Adquirido	10	40
Proceso	8	32
Inicio	7	28
<b>TOTAL</b>	<b>25</b>	<b>100</b>

Fuente: Guía de Observación a los niños de Inicial 2

Elaborado por: Pérez López Ligia Mercedes

**GRÁFICO N° 9**  
**Realiza actividades en los periodos de clase**



### a) Análisis:

En relación a si los niños demuestran predisposición por la realización de actividades lúdicas en los periodos de clase se obtiene: para Adquirido 10 niños que representa el 40%. Proceso con 8 niños que implica el 32%. Inicio con 7 niños que implica el 28%.

### b) Interpretación:

La carente realización de actividades principalmente lúdicas entre periodos de clase hace que los niños pierdan ese contacto con otros compañeros y no se encuentren motivados para la realización de actividades de aprendizaje, y sería más conveniente si estas estuvieran intervenidas con juegos activos donde el niño pueda moverse y participar.

**10.- Realiza actividades en los periodos extra clase (ingreso y salida)**

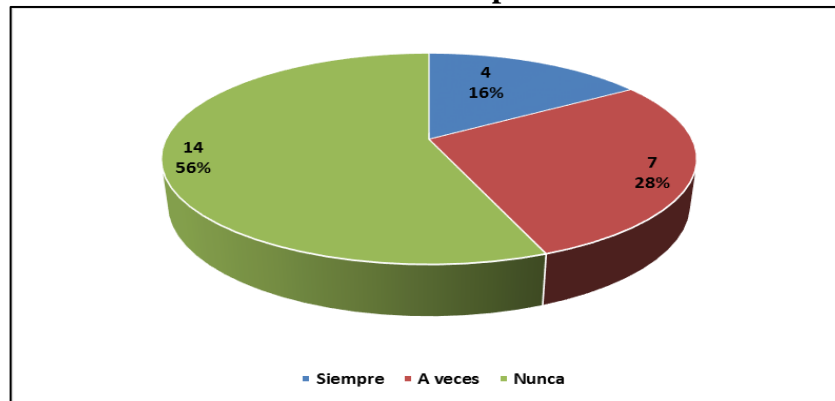
**CUADRO N° 10**  
**Actividades en los periodos de clase**

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Adquirido	4	16
Proceso	7	28
Inicio	14	56
<b>TOTAL</b>	<b>25</b>	<b>100</b>

Fuente: Guía de Observación a los niños de Inicial 2

Elaborado por: Pérez López Ligia Mercedes

**GRÁFICO N° 10**  
**Realiza actividades en los periodos de clase**



**a) Análisis:**

En relación a si los niños realizan actividades principalmente lúdicas antes del inicio y al salir de clase se observa: Adquirido 4 niños que representa el 16%. Proceso con 7 niños que implica el 28%. Inicio con 14 niños que implica el 56%.

**b) Interpretación:**

Los niños en menor cantidad saben integrarse con otros niños y compartir juegos mientras que la mayor parte llega e ingresan al aula esperando que inicie las actividades de aprendizaje, sin considerar que pueden a través del juego integrarse, hacer amigos antes que inicie el periodo de clase.

**11.- Tiene la iniciativa de realizar actividades en Parejas**

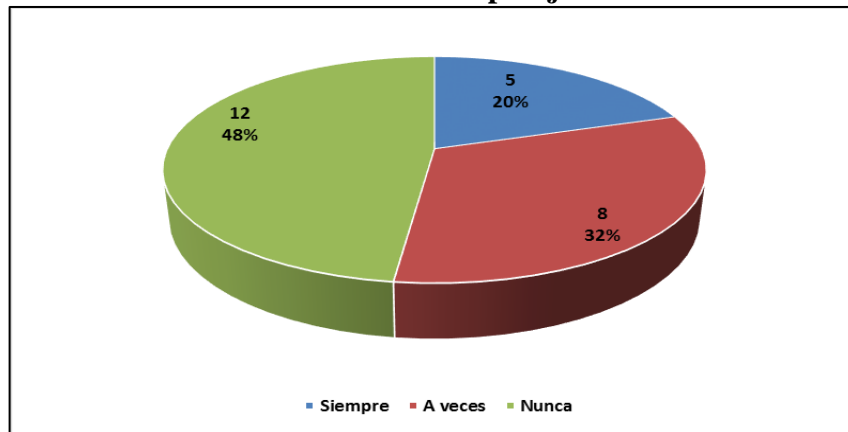
**CUADRO N° 11**  
**Actividades en parejas**

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Adquirido	5	20
Proceso	8	32
Inicio	12	48
<b>TOTAL</b>	<b>25</b>	<b>100</b>

Fuente: Guía de Observación a los niños de Inicial 2

Elaborado por: Pérez López Ligia Mercedes

**GRÁFICO N° 11**  
**Actividades en parejas**



**a) Análisis:**

En relación a si los niños tiene la iniciativa de realizar actividades en parejas se observa: Adquirido 5 niños que representa el 20%. Proceso con 8 niños que implica el 32%. Inicio con 12 niños que implica el 48%.

**b) Interpretación:**

Las actividades realizadas donde el docente espera que los niños busquen con quien integrarse a pesar de ser muy pocas, hace falta más iniciativas de los niños por proponer o buscar integrarse con un amigo para querer realizar una actividad, hay niños que enseguida buscan a un amigo para realizar una actividad estática o de movimiento y otros solamente siguen indicaciones.

**12.- Iniciativa para la realización de actividades en grupo.**

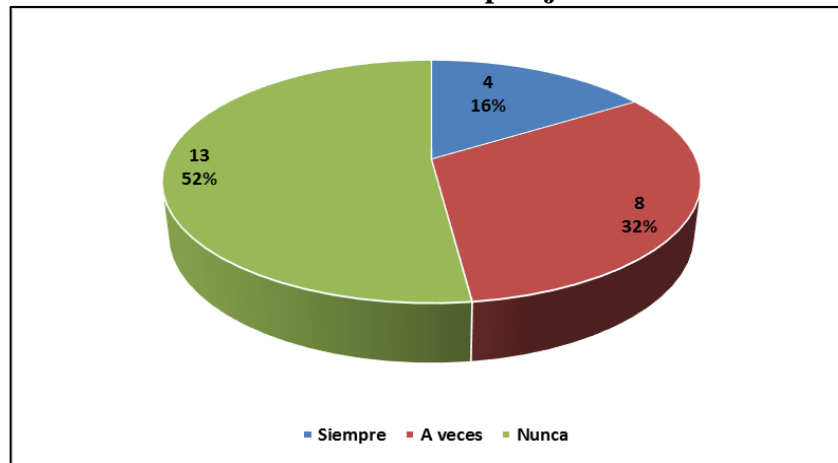
**CUADRO N° 12**  
**Actividades en parejas**

<b>ALTERNATIVAS</b>	<b>FRECUENCIA</b>	<b>PORCENTAJE</b>
<b>Adquirido</b>	4	16
<b>Proceso</b>	8	32
<b>Inicio</b>	13	52
<b>TOTAL</b>	<b>25</b>	<b>100</b>

**Fuente:** Guía de Observación a los niños de Inicial 2

**Elaborado por:** Pérez López Ligia Mercedes

**GRÁFICO N° 12**  
**Actividades en parejas**



**a) Análisis:**

En relación a si los niños tiene la iniciativa de realizar actividades en grupo se observa: Adquirido 4 niños que representa el 16%. Proceso con 8 niños que implica el 32%. Inicio con 13 niños que implica el 48%.

**b) Interpretación:**

La iniciativa forma parte de la personalidad del niño y el integrarse debería ser parte de la misma pero al realizar actividades frecuentes en el aula esperan que la docente indique que es lo que deben hacer sin buscar unirse a un grupo de amigos o amigas.

### 13.- Desarrolla capacidades de involucramiento con los demás

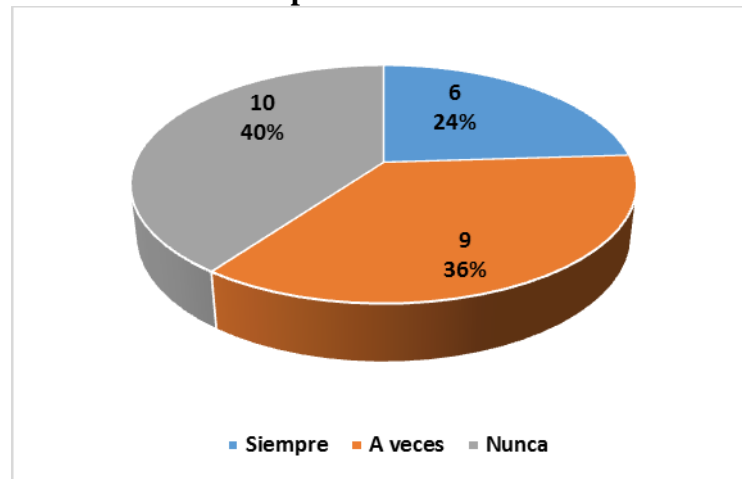
**CUADRO N° 13**  
**Desarrollo de capacidades de involucramiento**

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Adquirido	6	24
Proceso	9	36
Inicio	10	40
<b>TOTAL</b>	<b>25</b>	<b>100</b>

Fuente: Guía de Observación a los niños de Inicial 2

Elaborado por: Pérez López Ligia Mercedes

**GRÁFICO N° 13**  
**Desarrollo de capacidades de involucramiento**



#### a) Análisis:

En relación al desarrollo de capacidades de involucramiento se observa: Adquirido 6 niños que representa el 24%. Proceso con 9 niños que implica el 36%. Inicio con 10 niños que implica el 40%.

#### b) Interpretación:

El involucramiento específicamente durante la realización de actividades lúdicas eleva la inteligencia interpersonal del niño buscando de alguna manera involucrarse con alguien cuyo resultado es muy halagador.

#### 14.- Es emotivo con los demás

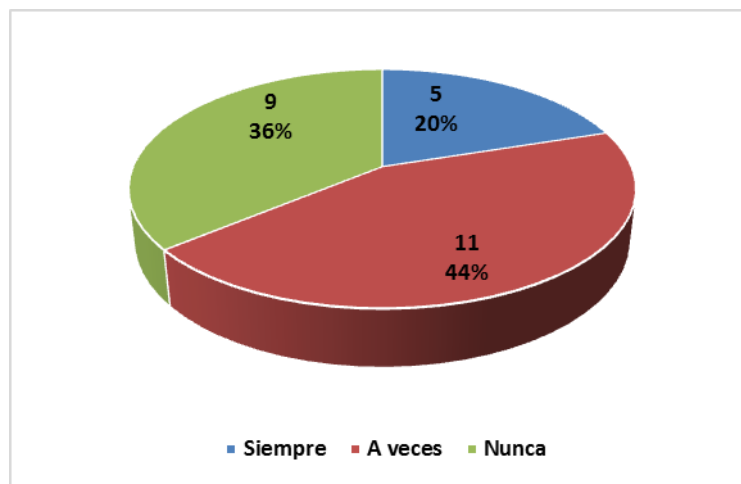
**CUADRO N° 14**  
**Es emotivo con los demás**

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Adquirido	5	20
Proceso	11	44
Inicio	9	36
<b>TOTAL</b>	<b>25</b>	<b>100</b>

Fuente: Guía de Observación a los niños de Inicial 2

Elaborado por: Pérez López Ligia Mercedes

**GRÁFICO N° 14**  
**Es emotivo con los demás**



#### a) Análisis:

En relación a si es emotivo con los demás se observa: Adquirido 5 niños que representa el 20%. Proceso con 11 niños que implica el 44%. Inicio con 9 niños que implica el 36%.

#### b) Interpretación:

La emotividad en los niños se demuestra en la felicidad de sus rostros, en la necesidad de estar de la mano con otro compañero, en saltar buscar con que compañero estar o buscar más amigos para jugar, proponer a la maestra otro juego, hablar y participar activamente en las actividades propuestas incentivando a sus amigos o compañeros a que lo realicen de la misma manera.

**15.- Se siente motivado en compañía de sus compañeros**

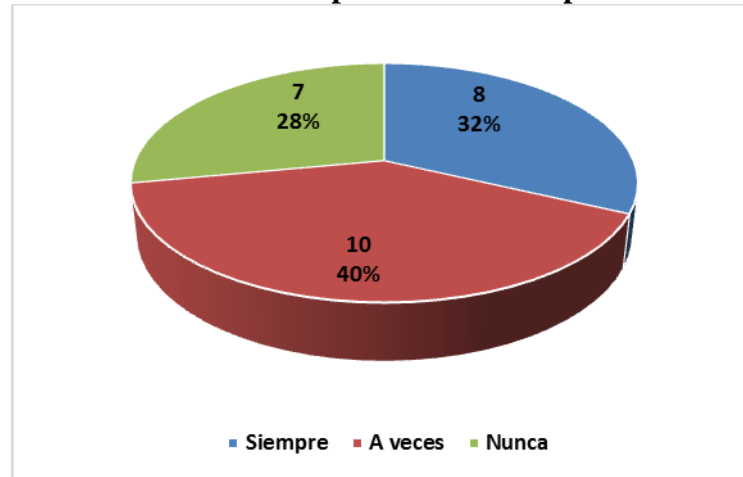
**CUADRO N° 15**  
**Motivado en compañía de sus compañeros**

<b>ALTERNATIVAS</b>	<b>FRECUENCIA</b>	<b>PORCENTAJE</b>
<b>Adquirido</b>	8	32
<b>Proceso</b>	10	40
<b>Inicio</b>	7	28
<b>TOTAL</b>	<b>25</b>	<b>100</b>

Fuente: Guía de Observación a los niños de Inicial 2

Elaborado por: Pérez López Ligia Mercedes

**GRÁFICO N° 15**  
**Motivado en compañía de sus compañeros**



**a) Análisis:**

En relación a si se siente motivado en compañía de los demás se observa: Adquirido 8 niños que representa el 32%. Proceso con 10 niños que implica el 40%. Inicio con 7 niños que implica el 28%.

**b) Interpretación:**

Los niños cuando realizan actividades lúdicas se observa no solamente en su alegría sino en la plena predisposición por llevar a cabo un juego, cada vez se involucran más con los compañeros, las primeras veces con recelo, pero poco a poco van desarrollando su inteligencia interpersonal al buscar amigos y compañeros con quienes formar un grupo.

## 16.- Es organizado en actividades grupales

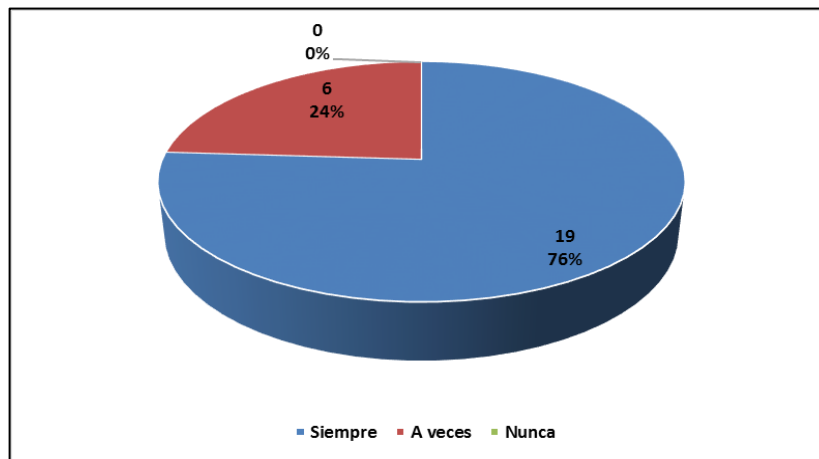
**CUADRO N° 16**  
**Es organizado en actividades grupales**

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Adquirido	19	76
Proceso	6	24
Inicio	0	0
<b>TOTAL</b>	<b>25</b>	<b>100</b>

Fuente: Guía de Observación a los niños de Inicial 2

Elaborado por: Pérez López Ligia Mercedes

**GRÁFICO N° 16**  
**Es organizado en actividades grupales**



### a) Análisis:

En relación a si es organizado en las actividades grupales se observa: Adquirido 19 niños que representa el 76%. Proceso con 6 niños que implica el 24%. Inicio con 0 niños que implica el 0%.

### b) Interpretación:

La organización forma parte de la manera como los niños y niñas establecen relaciones interpersonales con sus compañeros de tal manera que si es desordenado afectará a sus relaciones interpersonales, obteniendo como resultado el rechazo de muchos, pero el orden hace que se active el agrado hacia él y de él hacia los demás niños y niñas.



## 17.- Se integra en las actividades grupales

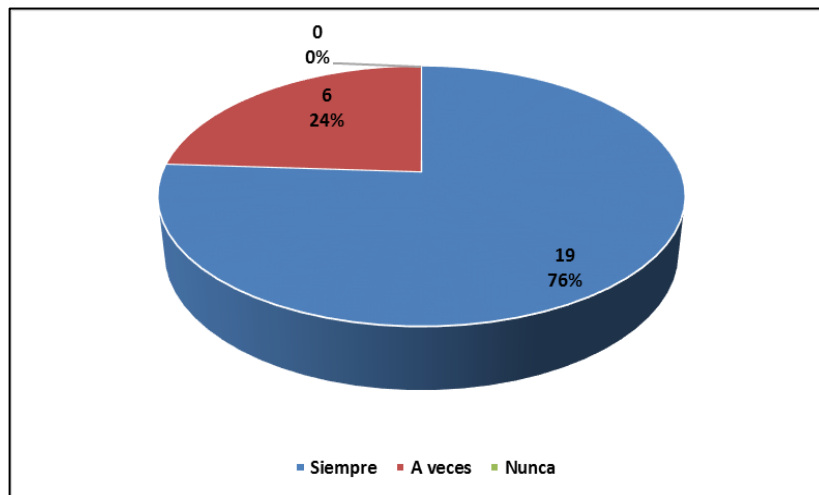
**CUADRO N° 17**  
**Se integra en las actividades grupales**

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Adquirido	19	76
Proceso	6	24
Inicio	0	0
<b>TOTAL</b>	<b>25</b>	<b>100</b>

Fuente: Guía de Observación a los niños de Inicial 2

Elaborado por: Pérez López Ligia Mercedes

**GRÁFICO N° 17**  
**Se integra en las actividades grupales**



### a) Análisis:

En relación a si se integra en las actividades grupales se observa: Adquirido 19 niños que representa el 76%. Proceso con 6 niños que implica el 24%. Inicio con 0 niños que implica el 0%.

### b) Interpretación:

La integración en las actividades grupales es parte fundamental del desarrollo de la inteligencia interpersonal, demostrando en su mayor parte que con el desarrollo de actividades lúdicas los niños buscan más el desarrollo de las mismas y no de manera individual, sino cada vez en compañía de más amigos o niños y niñas.

**18.- Respetar las reglas y a los demás compañeros durante el desarrollo de las actividades lúdicas**

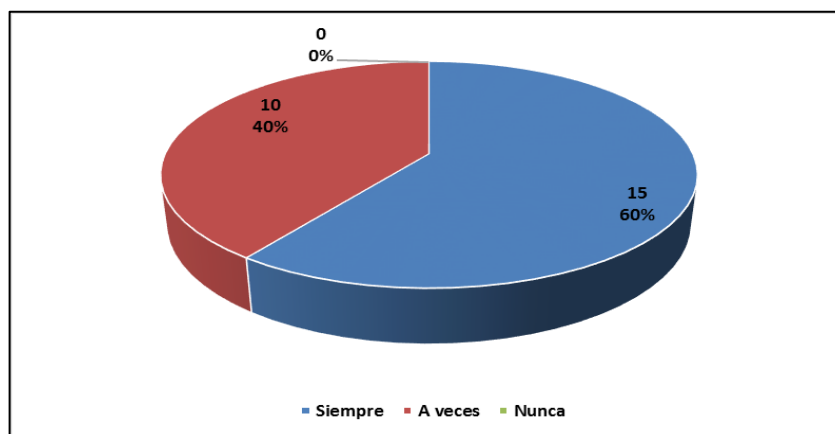
**CUADRO N° 18**  
**Respetar las reglas y a los demás compañeros**

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Adquirido	15	60
Proceso	10	40
Inicio	0	0
<b>TOTAL</b>	<b>25</b>	<b>100</b>

Fuente: Guía de Observación a los niños de Inicial 2

Elaborado por: Pérez López Ligia Mercedes

**GRÁFICO N° 18**  
**Respetar las reglas y a los demás compañeros**



**a) Análisis:**

En relación a si respeta las reglas y a los demás compañeros durante el desarrollo de las actividades lúdicas se observa: Adquirido 15 niños que representa el 60%. Proceso con 10 niños que implica el 40%. Inicio con 0 niños que implica el 0%.

**b) Interpretación:**

Un aspecto muy básico de la sociedad es el respeto de reglas y durante el desarrollo de actividades lúdicas se atiende a un conjunto de normas y procesos que el niño y niña va aprendiendo paulatinamente para formar parte de su personalidad, propiciando el desarrollo de su inteligencia interpersonal.

## **CAPÍTULO V**

### **5. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES**

#### **5.1. CONCLUSIONES**

Una vez realizado el análisis de los resultados de la investigación de campo se concluye:

- Los docentes realizan un conjunto de actividades lúdicas que buscan el mejoramiento de su motricidad y lateralidad, caracterizándose por ser darse de manera individual donde el niño realiza sus actividades independientemente de los demás y colectivas cuando todos realizan la misma sin una directa interacción entre los niños y niñas.
- El desarrollo de la inteligencia interpersonal de los niños está limitado por un carente conjunto de actividades tendientes a interactuar entre ellos de manera pasiva limitando la generación de relaciones de amistad y confianza entre ellos.
- Se requiere elaborar una guía que agrupen distintas técnicas de estudio destinadas a los niños y niñas logrando el mejoramiento de los procesos de capacitación de contenidos esenciales que forman parte de su identidad.

## **5.2. RECOMENDACIONES**

Los resultados descritos anteriormente permiten proponer las siguientes recomendaciones:

- Se recomienda incluir con mayor frecuencia actividades lúdicas por los docentes que involucre a los niños y niñas en la adquisición de nuevas habilidades y destrezas tanto académicas como sociales.
- El docente debe considerar en las actividades realizadas con los niños y niñas algunas que desarrollen la inteligencia interpersonal como base para su involucramiento social y desenvolvimiento con los demás niños y niñas, también como un medio de aprendizaje.
- Debe implementarse actividades lúdicas que desarrollen la inteligencia interpersonal de los niños que beneficie a su incorporación social, integración, predisposición a relacionarse con los demás mientras interioriza más conocimientos y valores como el respeto y la organización.

## **CAPÍTULO VI**

### **6. PROPUESTA ALTERNATIVA**

#### **6.1. TÍTULO**

GUÍA DE ACTIVIDADES LÚDICAS PARA EL DESARROLLO DE LA INTELIGENCIA INTERPERSONAL.

#### **6.2. PRESENTACIÓN**

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

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

La presente guía se centra en el juego como una forma de integrar socialmente a las personas y en especial al niño con sus compañeros, para lo cual se agrupado un conjunto de actividades lúdicas aplicables a los niños de Inicial 2, cada uno de los cuales posee su objetivo y metodología para que el docente los aplique considerando los procesos propuestos para la adquisición de resultados cada vez más halagadores, que beneficien directamente a los niños en el desarrollo de su inteligencia interpersonal.

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

### 6.3. INTRODUCCIÓN

Durante mucho tiempo, el juego ha sido un ámbito de la vida personal bastante desprestigiada, en el ámbito escolar, tiene una presencia considerable, pero cuanto mayor se hacen los estudiantes, menos tiempo destinan a esta actividad.

La presente guía agrupa un conjunto de actividades lúdicas aplicables como estrategia para el desarrollo de la inteligencia interpersonal en los niños de inicial 2, con el objetivo de generar en los niños altos niveles de involucramiento en las distintas actividades realizadas y la necesidad de buscar nuevos amigos e interactuar con todos sin límites para que puedan enfrentar en su vida cotidiana a otras personas y puedan acoplarse a los intereses de los demás niños y niñas.

Por lo tanto se expone una variedad de actividades lúdicas mismas que consideren el desarrollo de la inteligencia interpersonal, esto determina su implementación en su estructura metodológica mejorando el proceso de interrelación de los niños y niñas de Inicial 2.

Entre las actividades que se sugieren están aquellas que afianzan el reconocimiento de las características físicas de los niños para una mejor interacción y afianzamiento, considerando que debe tener más confianza en los demás, sentirse libre de actuar, expresarse e interactuar, cooperando con sus compañeros ya sea en parejas o en equipos de más de dos niños, logrando la cooperación mutua.

En la actualidad los juegos recreativos se consideran una necesidad de todos los seres humanos, estas posibilitan calidad de vida y creación de un estilo de vida en la población, que benefician a los niños en su capacidad física, la salud, los niveles de comunicación, el desarrollo humano y los factores esenciales en el desarrollo local.

Poner en práctica la enseñanza aprendizaje por medio de los juegos recreativos en la sala de clases, sirve para fortalecer los valores de cooperación, lealtad, fidelidad, honradez y solidaridad; se aprende a respetar a los demás, se los aprecia por sus ideas, seguridad y dominio de sí mismo.

## **6.4. OBJETIVOS**

### **6.4.1. General**

Aplicar la guía de actividades lúdicas para el desarrollo de la inteligencia interpersonal en los niños y niñas de Inicial 2 del Centro de Educación Inicial (Caritas Alegres) de la parroquia Augusto N. Martínez, del cantón Ambato, provincia de Tungurahua, período académico 2014 – 2015.

### **6.4.2. Específicos**

Proporcionar una variedad de actividades lúdicas aplicables en los niños y niñas de Inicial 2 considerando que estas deben desarrollar la inteligencia interpersonal en los niños y niñas de Inicial 2.

Dar a conocer el proceso que implica la implementación de las actividades lúdicas considerando una estructura metodológica aplicable a la enseñanza de los niños y niñas.

Mejorar el proceso de interrelación de los niños y niñas para el desarrollo de su inteligencia interpersonal mediante la aplicación de actividades lúdicas propias para Inicial 2 del Centro de Educación Inicial (Caritas Alegres) de la parroquia Augusto N. Martínez, del cantón Ambato, provincia de Tungurahua, período académico 2014 – 2015.

## **6.5. FUNDAMENTACIÓN**

### **6.5.1. Guía**

Hernández (2012) define como una guía: **“algo que orienta o dirige algo hacia un objetivo”** por lo tanto esta se constituye en un instrumento útil para la realización de actividades mismas que estarán detalladas en relación a los procesos que se deben seguir para ser efectuadas de la manera más correcta pretendiendo siempre alcanzar los objetivos preestablecidos para cada una de las acciones planteadas.

### **6.5.2. Actividades lúdicas**

Jimenez (2007) expone que: **“La palabra lúdico es un adjetivo que califica todo lo que se relaciona con el juego, derivado en su etimología del latín “ludus” cuyo significado es precisamente, juego”**

En este sentido se constituye como una actividad placentera donde el ser humano se libera de tensiones, y de las reglas impuestas por la cultura. Los juegos pueden ser variados: incluir actividades físicas, azar, ejercicios mentales, creatividad, fuerza, destreza, equilibrio, reflejos, etcétera.

### **6.5.3. Inteligencia interpersonal**

Edwards (1978) expone que: **“La inteligencia es el enfrentamiento con las nuevas situaciones, la flexibilidad para aprender y utilizar lo que se ha aprendido para adaptarse a nuevas situaciones y resolver nuevos problemas”** de tal manera que los individuos mientras más problemas enfrenten y solucionen, desarrollarán más su inteligencia.

La inteligencia siendo una capacidad de ciertos organismos de afrontar nuevas situaciones improvisando una nueva respuesta adaptada de tal manera que el desarrollo de la inteligencia es considerada como un medio del hombre para adaptarse a nuevas situaciones y es la que le ha proporcionado el sitio que ahora se encuentra dentro de la naturaleza.



## BIBLIOGRAFÍA

- ARAYA, V., ALFARO, M., & ANDONEGUI, M. (2007). CONSTRUCTIVISMO: ORIGENES Y PERSPECTIVAS. *Laurus*, 9.
- CRUZ, J. (2007). *Química dle pensamiento*. México: Nueva Ciencia.
- DÍAZ, F. (1999). *Estrategias docentes para un aprendizaje significativo*. México: Mc Graw Hill.
- DIAZ, F. (2012). *CONSTRUCTIVISMO Y APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO*. México: Mc Graw Hill.
- DOMINGUEZ, M. (2011). *Los valores en educación*. Madrid: Sima.
- ECHEVERRI, J., & GÓMEZ, J. (2009). *Lo lúdico como componenete de lo pedagógico, la cultura, el juego y la dimensión humana*. Bogotá: Nacional.
- FERNANDEZ, C. (2010). *La educación por el movimiento en la edad escolar*.
- GARDNER, H. (1994). *Estructuras de la mente*. México: FCE.
- HERNÁNDEZ, S. (14 de 07 de 2012). Estrategias Didácticas. Hidalgo, Hidalgo, México.
- IANFRESCO, M. (2008). *El juego en la escuela*. Recuperado el 06 de 08 de 2014, de <http://www./docent>
- JIMENEZ, C. (2007). *La lúdica y el juego un universio de posibilidades para la educación*. Barcelona: Sima.
- JIMENEZ, C. (2008). *El juego*. Bogotá: Arte Joven.
- MOTTA, C. (2006). *Fundamentos de la lúdica*. Cali: Cerlibre.
- MOTTA, J. (2008). *La lúdica procedimiento pedagógico*. Argentina: Edita S.A.
- NAVAS, J. (2014). *La Educación como objeto de conocimiento*. Madrid: Nueva.
- NICHOLSON, K. (1998). *Aprende mejor: Compartiendo, relacionando, entrevistando, cooperando*. New York: Scholastic.
- PAZ, A. (marzo de 2011). *Cuadernos de Educación y desarrollo*. Obtenido de <http://www.eumed.net/rev/ced/25/apa.htm>
- PIAGET, J. (1980). *Psicología y pedagogía*. México: Ariel.
- ROMERO, G. (2009). *La utilización de estrategias didácticas en clase*. Aguilar de la Frontera: Granada.
- ROMERO, L., ESCORIHUELA, Z., & RAMOS, A. (2009). *La actividad lúdica como estrategia pedagógica en educación inicial*. Buenos Aires: Libertador.
- ROMERO, V., & GÓMEZ, M. (2008). *El juego infantil y su metodología*. Barcelona: Altamar.
- VYGOTSKY, L. (1995). *El desarrollo de los procesos psicológicos superiores*. Barcelona: Crítica.

# **ANEXOS**

### ANEXO 1

Ficha de Observación a los niños de Inicial 2

#### ASPECTOS A OBSERVARSE RESPECTO AL DESARROLLO DE LA INTELIGENCIA INTERPERSONAL

N°	NOMINA	Imita las acciones			Interiorización del conocimiento			Demuestra seguridad			Se relaciona con los demás			Participa activamente			Coopera con los demás			
		IN	PR	AD	IN	PR	AD	IN	PR	AD	IN	PR	AD	IN	PR	AD	IN	PR	AD	
1																				
2																				
3																				
4																				
5																				
6																				
7																				
8																				
9																				
10																				
11																				
12																				
13																				
14																				
15																				
16																				
17																				
18																				
19																				
20																				
21																				
22																				
23																				
24																				
25																				

IN= INICIO

PR= PROCESO

AD= ADQUIRIDO

N°	NOMINA	Realiza actividades lúdicas en el Patio			Participa de las actividades en el Aula			Realiza actividades en los Periodos de clase			Realiza actividades en el Periodos extra clase			Iniciativa para la realización de actividades en Parejas			Iniciativa para la realización de actividades en grupo.			
		IN	PR	AD	IN	PR	AD	IN	PR	AD	IN	PR	AD	IN	PR	AD	IN	PR	AD	
1																				
2																				
3																				
4																				
5																				
6																				
7																				
8																				
9																				
10																				
11																				
12																				
13																				
14																				
15																				
16																				
17																				
18																				
19																				
20																				
21																				
22																				
23																				
24																				
25																				

I= INICIO

P= PROCESO

AD= ADQUIRIDO

**ASPECTOS A OBSERVARSE RESPECTO A LA ACTIVIDAD LÚDICA COMO ESTRATEGIA**

Nº	NOMINA	Desarrolla capacidades de involucramiento con los demás			Es emotivo con los demás			Se siente motivado en compañía de sus compañeros			Es organizado en actividades grupales			Se integra en las actividades grupales			Respeto las reglas y a los demás compañeros		
		IN	PR	AD	IN	PR	AD	IN	PR	AD	IN	PR	AD	IN	PR	AD	IN	PR	AD
1																			
2																			
3																			
4																			
5																			
6																			
7																			
8																			
9																			
10																			
11																			
12																			
13																			
14																			
15																			
16																			
17																			
18																			
19																			
20																			
21																			
22																			
23																			
24																			
25																			

IN= INICIO

PR= PROCESO

AD= ADQUIRIDO

## ANEXO 2



UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO  
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN,  
HUMANAS Y TECNOLOGÍAS

### GUÍA DE ACTIVIDADES LUDICAS PARA EL DESARROLLO DE LA INTELIGENCIA INTERPERSONAL



**PARA LOS NIÑOS DE INICIAL**

**2**

*Autora:*  
*Pérez López Ligia Mercedes*

*Coautor:*  
*Msc. Miguel Guadalupe P.*

*Riobamba – Ecuador*  
*2016*

## CONTENIDOS

### CONTENIDOS

Portada	64
Índice	65
Presentación	67
Introducción	68
Objetivos	69
Actividad 1:	
Tema: Adivinando ¿quién es?	70
Actividad 2:	
Tema: Cazar al ruidoso	72
Actividad 3:	
Tema: La batalla de los globos	74
Actividad 4:	
Tema: Matamoscas	76
Actividad 5:	
Tema: Rescate del tesoro	78
Actividad 6:	
Tema: Juegos con aros	80
Actividad 7:	
Tema: Mi nombre es y me gusta	82
Actividad 8:	
Tema: Toco tu cabeza	84
Actividad 9:	
Tema: Pelota caliente	86
Actividad 10:	
Tema: Relato compartido	88

Actividad 11:	
Tema: Armar rompecabezas	90
Actividad 12:	
Tema: Disfraz a tu compañero	92
Actividad 13:	
Tema: Simón dice	94
Actividad 14:	
Tema: El copión	96
Actividad 15:	
Tema: Derecha o izquierda	98
Actividad 16:	
Tema: El número corporal	100
Actividad 17:	
Tema: Remolacha ¿de qué color?	102
Actividad 18:	
Tema: Zorros, gallinas y serpientes	104
Actividad 19:	
Tema: Comecocos	106
Actividad 20:	
Tema: Tula sargantana	108
Actividad 21:	
Tema: Plan o rayuela	110
Actividad 22:	
Tema: Saltos de pastores: salto a pies juntos (tres saltos)	112
Actividad 23:	
Tema: pídola	114
Actividad 24:	
Tema: carrera de sacos	116
BIBLIOGRAFÍA	118



## PRESENTACIÓN

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

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

La presente guía se centra en el juego como una forma de integrar socialmente a las personas y en especial al niño con sus compañeros, para lo cual se agrupado un conjunto de actividades lúdicas aplicables a los niños de Inicial 2, cada uno de los cuales posee su objetivo y metodología para que el docente los aplique considerando los procesos propuestos para la adquisición de resultados cada vez más halagadores, que beneficien directamente a los niños en el desarrollo de su inteligencia interpersonal.

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

## INTRODUCCIÓN

Durante mucho tiempo, el juego ha sido un ámbito de la vida personal bastante desprestigiada, en el ámbito escolar, tiene una presencia considerable, pero cuanto mayor se hacen los estudiantes, menos tiempo destinan a esta actividad.

La presente guía agrupa un conjunto de actividades lúdicas aplicables como estrategia para el desarrollo de la inteligencia interpersonal en los niños de inicial 2, con el objetivo de generar en los niños altos niveles de involucramiento en las distintas actividades realizadas y la necesidad de buscar nuevos amigos e interactuar con todos sin límites para que puedan enfrentar en su vida cotidiana a otras personas y puedan acoplarse a los intereses de los demás niños y niñas.

Por lo tanto se expone una variedad de actividades lúdicas mismas que consideren el desarrollo de la inteligencia interpersonal, esto determina su implementación en su estructura metodológica mejorando el proceso de interrelación de los niños y niñas de Inicial 2. Entre las actividades que se sugieren están aquellas que afianzan el reconocimiento de las características físicas de los niños para una mejor interacción y afianzamiento, considerando que debe tener más confianza en los demás, sentirse libre de actuar, expresarse e interactuar, cooperando con sus compañeros ya sea en parejas o en equipos de más de dos niños, logrando la cooperación mutua.

En la actualidad los juegos recreativos se consideran una necesidad de todos los seres humanos, estas posibilitan calidad de vida y creación de un estilo de vida en la población, que benefician a los niños en su capacidad física, la salud, los niveles de comunicación, el desarrollo humano y los factores esenciales en el desarrollo local. Poner en práctica la enseñanza aprendizaje por medio de los juegos recreativos en la sala de clases, sirve para fortalecer los valores de cooperación, lealtad, fidelidad, honradez y solidaridad; se aprende a respetar a los demás, se los aprecia por sus ideas, seguridad y dominio de sí mismo.

## OBJETIVOS

### **General**

Aplicar la guía de actividades lúdicas para el desarrollo de la inteligencia interpersonal en los niños y niñas de Inicial 2 del Centro de Educación Inicial (Caritas Alegres) de la parroquia Augusto N. Martínez, del cantón Ambato, provincia de Tungurahua, período académico 2014 – 2015.

### **Específicos**

Proporcionar una variedad de actividades lúdicas aplicables en los niños y niñas de Inicial 2 considerando que estas deben desarrollar la inteligencia interpersonal en los niños y niñas de Inicial 2.

Dar a conocer el proceso que implica la implementación de las actividades lúdicas considerando una estructura metodológica aplicable a la enseñanza de los niños y niñas.

Mejorar el proceso de interrelación de los niños y niñas para el desarrollo de su inteligencia interpersonal mediante la aplicación de actividades lúdicas propias para Inicial 2 del Centro de Educación Inicial (Caritas Alegres) de la parroquia Augusto N. Martínez, del cantón Ambato, provincia de Tungurahua, período académico 2014 – 2015.

## ACTIVIDAD 1



**Fuente:** Niños de inicial 2 del centro de educación inicial “Caritas Alegres”  
**Elaborado por:** Pérez López Ligia Mercedes

### TEMA: ADIVINANDO ¿QUIÉN ES?

#### OBJETIVOS

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

#### PROCESO

1. La docente debe buscar un lugar amplio para la realización de la presente actividad.
2. Se debe realizar por lo general en un patio
3. En el patio o lugar amplio los niños y niñas se sientan en ronda
4. Se elige un jugador que inicialmente empezará el juego.
5. El jugador elegido se sienta en el medio y observa rápidamente a los todos.

6. Si es posible puede decir los nombres en el orden que empezando por su derecha.
7. Al jugador elegido se le tapa los ojos.
8. Se le ubica frente a un niño y se le pide que adivine quien es.
9. Se le puede dar la posibilidad de preguntar algunas de las características ¿Color del buzo? ¿Si es niño o niña? Por supuesto que no podrá preguntar por el nombre de su compañero.
10. Las respuestas las dará los otros participantes por lo que deben poner mucha atención a lo que el otro compañero le diga.

## MATERIALES

Venda para los ojos.

## EVALUACIÓN

INDICADORES DE EVALUACIÓN	INICIO	PROCESO	ADQUIRIDO
Identifica las características del niño que está al frente			
Determinar cuál es el niño que tiene al frente.			

***“Para ejercer una influencia benéfica entre los niños,  
es indispensable participar de sus alegrías”***

***Don Bosco***

## ACTIVIDAD 2



**Fuente:** Niños de inicial 2 del centro de educación inicial "Caritas Alegres"  
**Elaborado por:** Pérez López Ligia Mercedes

### TEMA: CAZAR AL RUIDOSO

#### OBJETIVOS

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

#### PROCESO

1. Se agrupa en una circunferencia a los niños en lugares preferentemente cerrados y que no exista peligro de tropezarse con algo.
2. Todos los niños con los ojos vendados menos uno que es el "ruidoso".
3. Los niños vendados los ojos intentan cazar al niño ruidoso.

4. El niño que no está vendado debe hacer todo tipo de ruido para que los demás niños por el ruido que realiza puedan identificar donde se encuentran.
5. El primero que lo hace, pasa a hacer de "ruidoso".
6. El "ruidoso" se desplaza lentamente y haciendo distintos ruidos.
7. Se marca una zona determinada de la que no se puede salir.

## MATERIALES

Tantos pañuelos como chicos haya menos uno.

## EVALUACIÓN

INDICADORES DE EVALUACIÓN	INICIO	PROCESO	ADQUIRIDO
Respeto el límite establecido			
Se integra en el juego			

***“El enseñar a los niños a querer a sus padres y hermanos y a ser respetuosos con sus superiores, hecha los cimientos de correctas actitudes mentales y morales para llegar a ser buenos ciudadanos.”***

***Confucio***

### ACTIVIDAD 3



**Fuente:** Niños de inicial 2 del centro de educación inicial “Caritas Alegres”  
**Elaborado por:** Pérez López Ligia Mercedes

#### TEMA: LA BATALLA DE LOS GLOBOS

#### OBJETIVOS

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

#### PROCESO

1. La actividad debe ser realizada en un lugar amplio donde los niños tengan amplitud para la realización de sus movimientos.
2. Se agrupa a todos los estudiantes en una circunferencia.



3. Cada uno de los participantes tendrá un globo inflado amarrado en uno de sus tobillos de forma que quede colgando aprox. 10 cm.
4. El juego consiste en tratar de pisar el globo del contrincante sin que le pisen el suyo.
5. Al participante que le revientan el globo queda eliminado.
6. El niño que se va eliminando se le puede entregar otro globo para que cuide.

### **MATERIALES**

Un globo por participante

### **EVALUACIÓN**

<b>INDICADORES DE EVALUACIÓN</b>	<b>INICIO</b>	<b>PROCESO</b>	<b>ADQUIRIDO</b>
Respetar las normas establecidas			
Colabora en la ejecución del juego			

***“El futuro del mundo depende del aliento de los niños  
que van a la escuela”***

***Talmud***

## ACTIVIDAD 4



**Fuente:** Niños de inicial 2 del centro de educación inicial “Caritas Alegres”

**Elaborado por:** Pérez López Ligia Mercedes

### TEMA: MATAMOSCAS

#### OBJETIVOS

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

#### PROCESO

1. Todos los chicos se ubican en un extremo de un terreno previamente delimitado.
2. El animador nombra a un participante que se ubicará en el medio del terreno, a su indicación todos los participantes deberán correr hacia el otro extremo.

3. Los participantes que sean atrapados por éste deberán tomarse de las manos y, sin soltarse, tratarán de atrapar a los otros jugadores que arrancan por otro lado del terreno.
4. Ganará el jugador que sea el último en ser atrapado.
5. El docente debe procurar que se de toda clase de conflicto cuando es atrapado el niño.
6. Debe poner muy claro las reglas y hacer repetir a los niños para que las tengan claras.

### MATERIALES

Ninguno.

### EVALUACIÓN

INDICADORES DE EVALUACIÓN	INICIO	PROCESO	ADQUIRIDO
Coopera con los demás compañeros en el juego.			
Ayuda a los demás participantes a integrarse en el juego			

***“Los niños son educados por lo que hace el grande y no por lo que dice.”***

***Carl Jung***

## ACTIVIDAD 5



**Fuente:** Niños de inicial 2 del centro de educación inicial “Caritas Alegres”

**Elaborado por:** Pérez López Ligia Mercedes

**TEMA:**

**RESCATE DEL TESORO**

### OBJETIVOS

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

### PROCESO

1. Los equipos atacantes usarán un pañuelo entallado atrás (en el pantalón).
2. Los atacantes deben llegar al tesoro y sacar 1 "ficha" del tesoro para llevarla a su guarida.
3. Deben tratar de que los defensores no les quiten el pañuelo que representa su vida.
4. Al juntar 5 fichas en su guarida los atacantes pueden recuperar una vida.

5. Los defensores entregan a un dirigente las vidas que le quitan a los atacantes, el mismo que está encargado de entregar las vidas que quieran recuperar los atacantes.
6. Los defensores pueden tener una zona de la que no puedan salir.
7. Además debe existir un círculo de +o-2 m. de radio alrededor del tesoro que delimite una zona prohibida para los defensores.
8. El juego termina cuando no quedan fichas, no quedan atacantes vivos o después de ciertos minutos para luego hacer el recuento de puntos (1 pto por ficha y 5 ptos por vida).

### **MATERIALES**

1 bolsa con cosas pequeñas (fichas, monedas, etc) que serán el tesoro.

### **EVALUACIÓN**

<b>INDICADORES DE EVALUACIÓN</b>	<b>INICIO</b>	<b>PROCESO</b>	<b>ADQUIRIDO</b>
Realiza las actividades en equipo			
Colabora en la realización de las diferentes actividades			

***“A los niños se hace mucho bien tratándolos siempre con amabilidad. Hay que amarlos y estimarlos a todos por igual, aunque alguna que otra vez no lo merezcan”***  
***Don Bosco***

## ACTIVIDAD 6



**Fuente:** Niños de inicial 2 del centro de educación inicial “Caritas Alegres”  
**Elaborado por:** Pérez López Ligia Mercedes

### TEMA: JUEGOS CON AROS

#### OBJETIVOS

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

#### PROCESO

1. Se agrupa a los niños en parejas
2. Se debe considerar el tamaño de los niños.
3. A la pareja se le entrega un solo aro.

4. Con el aro podrán utilizarlo como deseen siempre y cuando lo utilicen en pareja.
5. Se debe controlar el uso del aro
6. Si los niños tienen problemas en realizar la actividad en parejas el docente deberá orientar su utilización para evitar una serie de conflictos.

### **MATERIALES**

Un aro.

### **EVALUACIÓN**

<b>INDICADORES DE EVALUACIÓN</b>	<b>INICIO</b>	<b>PROCESO</b>	<b>ADQUIRIDO</b>
Coopera con los demás compañeros en el juego.			
Se comunican entre ellos mientras se ejecuta el juego.			

***“En la educación de los niños es más conveniente decir no en voz baja que decir si gritando.”***

***Gonio***

## ACTIVIDAD 7



**Fuente:** Niños de inicial 2 del centro de educación inicial “Caritas Alegres”

**Elaborado por:** Pérez López Ligia Mercedes

### TEMA:

### MI NOMBRE ES Y ME GUSTA

#### OBJETIVOS

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

#### PROCESO

1. La docente organiza a los niños en ronda.
2. Indica los niños las reglas del juego
3. El juego o dinámica comienza cuando la maestra dice: “Me llamo María y me gusta el color violeta”.
4. Y luego llega el turno de cada niño diciendo: “Me llamo Joaquín y me gusta el helado”.



5. Una vez que los niños se presentan la docente puede preguntar a los niños si alguno recuerda algún nombre de sus compañeros.
6. Dialogar acerca de los gustos en común y buscar la integración de los mismos.

### MATERIALES

Ninguno

### EVALUACIÓN

INDICADORES DE EVALUACIÓN	INICIO	PROCESO	ADQUIRIDO
Se reconocen entre si			
Reconoce los gustos de los demás			

***“El comportamiento de los niños es un reflejo del de los adultos. Examina que te impide amarte y disponte a liberarte de ello. Serás un maravilloso ejemplo para tus hijos”***

***Louis Hay***

## ACTIVIDAD 8



**Fuente:** Niños de inicial 2 del centro de educación inicial “Caritas Alegres”  
**Elaborado por:** Pérez López Ligia Mercedes

### TEMA: TOCO TU CABEZA

#### OBJETIVOS

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

#### PROCESO

1. Niños y docente sentados en ronda en el suelo.
2. La maestra nombrará o señalará a un niño, el cual tendrá que decir su nombre y mostrar su juguete favorito, o también, podrá decir sus gustos: “película favorita”, “color preferido”, “comida que más le gusta”.

3. Luego el niño deberá tocar la cabeza de su compañero de al lado (el de la derecha) y este deberá hacer lo mismo.
4. Así hasta que se presenten todos los niños.
5. Y al final se puede hacer al contrario donde el de la izquierda presentará al niño de la derecha.

### **MATERIALES**

Ninguno

### **EVALUACIÓN**

<b>INDICADORES DE EVALUACIÓN</b>	<b>INICIO</b>	<b>PROCESO</b>	<b>ADQUIRIDO</b>
Se involucra en el juego			
Nombra a su compañero y reconoce sus gustos.			

***“La textura del futuro está hecha de niños.”***

***Alberto Morlacheti***

## ACTIVIDAD 9



**Fuente:** Niños de inicial 2 del centro de educación inicial “Caritas Alegres”  
**Elaborado por:** Pérez López Ligia Mercedes

### TEMA: PELOTA CALIENTE

#### OBJETIVOS

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

#### PROCESO

1. La docente debe escoger un lugar donde se pueda lanzar la pelota y no causar daño alguno algún objeto o bien.
2. Se debe formar una circunferencia con los niños.
3. Los niños deberán estar sentados en el suelo.

4. El juego consiste en ir pasando o lanzando una pelota o cualquier objeto que no lastima entre compañeros
5. Como la pelota “está caliente y quema” el pase debe hacerse lo más rápido posible.
6. Mientras van pasando el objeto, cada uno deberá decir su nombre.

### **MATERIALES**

Pelota o cualquier objeto que no lastima.

### **EVALUACIÓN**

<b>INDICADORES DE EVALUACIÓN</b>	<b>INICIO</b>	<b>PROCESO</b>	<b>ADQUIRIDO</b>
Reconoce a los demás			
Interactúa con el grupo			

***“Los niños deben ser muy indulgentes con las  
personas grandes.  
Antoine De Saint Exupery***

## ACTIVIDAD 10



**Fuente:** Niños de inicial 2 del centro de educación inicial “Caritas Alegres”

**Elaborado por:** Pérez López Ligia Mercedes

### TEMA: RELATO COMPARTIDO

#### OBJETIVOS

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

#### PROCESO

1. El juego consiste en ir pasando un instrumento como pitos, silbatos mientras los niños están sentados en ronda.
2. La docente de preescolar comienza contando un relato en el cual los niños son los protagonistas.

3. La narración inicia: “Había una vez una señorita llamada (nombre de la docente) que, caminando por la calle se encontró con muchos niños. Primero se encontró con (nombre del niño), luego siguió caminando y vio a (nombre del niño), ¿y quién vino después? (la docente señalará al niño).
4. A medida que se cuenta el relato, el instrumento va pasando y sonando y los niños deberán ir diciendo su nombre.

### **MATERIALES**

Instrumentos sonoros como pitos y silbatos.

### **EVALUACIÓN**

<b>INDICADORES DE EVALUACIÓN</b>	<b>INICIO</b>	<b>PROCESO</b>	<b>ADQUIRIDO</b>
Reconoce a los demás			
Interactúa con el grupo			

***“Los niños iluminan el hogar. ¡Cómo no iluminarlo, si dejan las luces prendidas en todos lados!”***

***Aldo Cammarota***

## ACTIVIDAD 11



**Fuente:** Niños de inicial 2 del centro de educación inicial “Caritas Alegres”

**Elaborado por:** Pérez López Ligia Mercedes

### TEMA: ARMAR ROMPECABEZAS

#### OBJETIVOS

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

#### PROCESO

- 1.- Se escoge rompecabezas cuyo nivel de dificultad este acorde a la edad de los niños
- 2.- Se forma grupos de dos niños.
- 3.- Los grupos no deben ser mayores a tres para que puedan participar todos.



- 4.- Luego se reparte rompecabezas por grupos.
- 5.- Se pide que saquen todas las fichas a un lado o volteen el rompecabezas cuidando que no se estropee ni pierdan las piezas.
- 6.- Se pide que de manera colaborativa armen el rompecabezas.

### **MATERIALES**

Rompecabezas con el mismo nivel de dificultad o número de piezas.

### **EVALUACIÓN**

<b>INDICADORES DE EVALUACIÓN</b>	<b>INICIO</b>	<b>PROCESO</b>	<b>ADQUIRIDO</b>
Realiza el trabajo en equipo			
Arman el rompecabezas			

***“El medio mejor para hacer buenos a los niños es  
hacerlos felices”***

***Oscar Wilde***

## ACTIVIDAD 12



**Fuente:** Niños de inicial 2 del centro de educación inicial “Caritas Alegres”

**Elaborado por:** Pérez López Ligia Mercedes

### TEMA: DISFRAZA A TU COMPAÑERO

#### OBJETIVOS

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

#### PROCESO

- 1.- La actividad deberá ser planificada por la docente
- 2.- La docente deberá previamente tener disfraces para los niños, caretas o pinturas para el rostro.
- 3.- Se forma grupos de dos niños.

- 4.-Luego se reparte un conjunto de ropas de disfraces, se reparten las caretas o se pintan los rostros de los niños con motivos diferentes.
- 5.- Se pide que disfracen a un compañero de grupo
- 6.- Luego tendrán que explicar a quién representa.
- 7.- A todos los integrantes del grupo tendrán que disfrazarles y los demás tendrán que explicar el disfraz.

### **MATERIALES**

Disfraces variados.

### **EVALUACIÓN**

<b>INDICADORES DE EVALUACIÓN</b>	<b>INICIO</b>	<b>PROCESO</b>	<b>ADQUIRIDO</b>
Representan de manera clara aun personaje			
Aceptan la decisión de los demás en disfrazarle.			

***“Los niños son como Dios, llenos de ternura, paz y con el lenguaje universal del Amor.”***  
***Pedro Pantoja Santiago***

## ACTIVIDAD 13



**Fuente:** Niños de inicial 2 del centro de educación inicial “Caritas Alegres”  
**Elaborado por:** Pérez López Ligia Mercedes

### TEMA: SIMON DICE

#### OBJETIVOS

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

#### PROCESO

- 1.- La docente debe preparar algunas indicaciones para que los niños repitan conforme las diga correctamente
- 2.- El que inicia el juego es la docente que hace de Simón Dice.

- 3.- Da las indicaciones a los niños que deben realizar las acciones que Simón Dice:
- 4.- El docente dará las disposiciones anteponiendo la frase Simón Dice.
- 5.- Puede variar las disposiciones en cuanto se mande acciones donde los niños tengan que realizar acciones que puedan realizarlas en parejas diferentes, como abrazar al otro compañero, saltar con otro compañero tomado de las manos, etc.
- 6.- Se debe evitar disposiciones que puedan causar algún daño físico a los niños.

**MATERIALES:**

Ninguno

**EVALUACIÓN:**

INDICADORES DE EVALUACIÓN	INICIO	PROCESO	ADQUIRIDO
Respetan las reglas del juego			
Se integran con facilidad en las actividades realizadas			

***“Los niños son el recurso más importante del mundo  
y la mejor esperanza para el futuro”  
John Kennedy***

## ACTIVIDAD 14



**Fuente:** Niños de inicial 2 del centro de educación inicial “Caritas Alegres”  
**Elaborado por:** Pérez López Ligia Mercedes

### TEMA: EL COPIÓN

#### OBJETIVOS

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

#### PROCESO

1.- La maestra debe informar sobre las reglas del juego

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

### **MATERIALES**

Ninguno

### **EVALUACIÓN**

<b>INDICADORES DE EVALUACIÓN</b>	<b>INICIO</b>	<b>PROCESO</b>	<b>ADQUIRIDO</b>
Imita movimientos segmentarios			
Tiempo de reacción a los movimientos y desplazamientos			

***“Cuéntale a los niños la verdad.”***

***Bob Marley***

## ACTIVIDAD 15



**Fuente:** Niños de inicial 2 del centro de educación inicial “Caritas Alegres”  
**Elaborado por:** Pérez López Ligia Mercedes

### TEMA: DERECHA O IZQUIERDA

#### OBJETIVOS

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

#### PROCESO

- 1.- Se recomienda que el docente realice esta actividad al aire libre
- 2.- Se distribuye a los niños en parejas



- 3.- Cogidos de la mano, los dos miembros de la pareja evitarán chocar con otras parejas.
- 4.- A la señal del docente de ¡izquierda!, los jugadores se pararán manteniendo el equilibrio sobre la pierna izquierda.
- 5.- Con una nueva señal se reiniciará el paso hasta otra indicación.
- 6.- Variantes: A nivel organizativo, por tríos o grupos.

### MATERIALES

Ninguno

### EVALUACIÓN

INDICADORES DE EVALUACIÓN	INICIO	PROCESO	ADQUIRIDO
Percibe las señales del docente y las cumple			
Coordinan entre la pareja			

***“No basta amar a los niños, es preciso que ellos se den cuenta que son amados”***

***Don Bosco***

## ACTIVIDAD 16



**Fuente:** Niños de inicial 2 del centro de educación inicial “Caritas Alegres”  
**Elaborado por:** Pérez López Ligia Mercedes

### TEMA: EL NÚMERO CORPORAL

#### OBJETIVOS

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

#### PROCESO

- 1.- La docente deberá preparar una lista de animales que puedan ser representados por los niños, que conozcan sus características como el sonido que producen, las acciones que realizan, entre otras cosas.

- 2.- Se establecen parejas para que realicen esta actividad
- 3.- Se designa a un niño de la pareja que representará un animal con el cuerpo.
- 4.- Su compañero deberá adivinar de qué animal se trata.
- 5.- Intercambio de papeles.
- 6.- Variantes: Representando letras, objetos cotidianos, animales, etc.

### MATERIALES

Ninguno

### EVALUACIÓN

INDICADORES DE EVALUACIÓN	INICIO	PROCESO	ADQUIRIDO
Se integra en la actividad desarrollada			
Coordinan entre la pareja			

***“Los niños adivinan qué personas los aman.  
Es un don natural que con el tiempo se pierde.”***

***Charles Paul de Kock***

## ACTIVIDAD 17



**Fuente:** Niños de inicial 2 del centro de educación inicial “Caritas Alegres”  
**Elaborado por:** Pérez López Ligia Mercedes

### TEMA: REMOLACHA ¿DE QUÉ COLOR?

#### OBJETIVOS

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

#### PROCESO

- 1.- Por medio de sorteo, establecer quien la “para”.
- 2.- Todos los jugadores se colocan formando un círculo uniendo sus manos.
- 3.- El que la “para” se sitúa en el centro del círculo.

- 4.- Los jugadores comienzan a dar vueltas cantando lo siguiente: Remolacha, ¿de qué color? Blanco, amarillo o ninguno de los dos.
- 5.- El jugador que la “para” dice un color y todos los demás salen corriendo a tocar el color indicado.
- 6.- Al jugador o jugadores que les pillen sin tocar el color pasarán a pararla.
- 7.- El juego terminará cuando todos los jugadores sean pillados.

### **MATERIALES**

Ninguno

### **EVALUACIÓN**

<b>INDICADORES DE EVALUACIÓN</b>	<b>INICIO</b>	<b>PROCESO</b>	<b>ADQUIRIDO</b>
Se integra en la actividad desarrollada			
Participa activamente siguiendo las reglas			

***“El futuro de los niños es siempre hoy. Mañana será tarde”***

***Gabriela Mistral***

## ACTIVIDAD 18



**Fuente:** Niños de inicial 2 del centro de educación inicial “Caritas Alegres”  
**Elaborado por:** Pérez López Ligia Mercedes

### TEMA: ZORROS, GALLINAS Y SERPIENTES

#### OBJETIVOS

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

#### PROCESO

- 1.- Distribuimos a los alumnos en tres grupos.
- 2.- A cada grupo le damos una función: Los zorros: atrapar a las gallinas

- 3.- Las gallinas: picar a las serpientes.
- 4.- Las serpientes: Coger a los zorros.
- 5.- Si cojo a alguno lo llevo a mi casa.
- 6.- Si viene uno de su propio grupo y le toca la mano, está salvado.
- 7.- En mi casa me refugio y no me pueden coger.
- 8.- Ganan dos equipos cuando no queda ningún animal del otro.

### MATERIALES

Ninguno

### EVALUACIÓN

INDICADORES DE EVALUACIÓN	INICIO	PROCESO	ADQUIRIDO
Participa activamente en grupo			
Sigue las reglas y respeta las decisiones			

***“Los niños son personas. Son personas pequeñas con almas perfectas que todavía no las han hecho esclavas.”***

***Gerry Spence***

## ACTIVIDAD 19



**Fuente:** Niños de inicial 2 del centro de educación inicial “Caritas Alegres”  
**Elaborado por:** Pérez López Ligia Mercedes

### TEMA: COMECOCOS

#### OBJETIVOS

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

#### PROCESO

- 1.- Se juega entre varios niños.
- 2.- Un niño debe coger a los otros.
- 3.- Si cogen a alguien se convertirá en otro comecocos.



- 4.- Es decir se seguirán acumulando los comecocos mientras se les vaya cogiendo.
- 5.- Todos deben de correr por encima de las líneas pintadas o marcadas en el campo.
- 6.- El que no lo haga pasará a coger.
- 7.- Gana el último en ser cogido.

## MATERIALES

Tiza u otra cosa para pintar las líneas en el suelo.

## EVALUACIÓN

INDICADORES DE EVALUACIÓN	INICIO	PROCESO	ADQUIRIDO
Respeto el turno de los demás			
Sigue las reglas y respeta las decisiones			

***“He descubierto que la mejor manera de dar consejos a los niños es averiguar primero que desean y en seguida aconsejarles que lo hagan”***

***Harry Truman***

## ACTIVIDAD 20



**Fuente:** Niños de inicial 2 del centro de educación inicial “Caritas Alegres”  
**Elaborado por:** Pérez López Ligia Mercedes

### TEMA: TULA SARGANTANA

#### OBJETIVOS

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

#### PROCESO

- 1.- Todos los niños se colocan una cuerda en el pantalón como si fuera una cola de lagartija.

- 2.- Quien quita no debe tener colocada una cola de lagartija
- 3.- Deben de pisar la cola.
- 4.- Al arrancarla deben ponérsela ellos.
- 5.- Los que se quedaron sin cola deben proceder a quitársela al otro.
- 6.- No deben correr los niños sino ponerse al frente del otro niño.

### **MATERIALES**

Una cuerda, hilo o de tela largo.

### **EVALUACIÓN**

<b>INDICADORES DE EVALUACIÓN</b>	<b>INICIO</b>	<b>PROCESO</b>	<b>ADQUIRIDO</b>
Respetar las indicaciones			
Es accesible a los cambios establecidos			

***“Para ejercer una influencia benéfica entre los niños,  
es indispensable participar de sus alegrías.”***

***Don Bosco***

## ACTIVIDAD 21



**Fuente:** Niños de inicial 2 del centro de educación inicial “Caritas Alegres”  
**Elaborado por:** Pérez López Ligia Mercedes

### TEMA: PLAN O RAYUELA

#### OBJETIVOS

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

#### PROCESO

- 1.- Se dibuja la figura en el suelo con un palito o tiza.
- 2.- Debe caber bien el pie dentro de cada cuadrado.
- 3.- Al que le toca, lanza una piedra pequeña hacia el primer cuadrado.

- 4.- A la pata coja irá saltando de casilla en casilla, salvando la que tiene la piedra, y apoyando cuando haya dos casillas juntas un pie en cada una de ellas (el descanso).
- 5.- En el último cuadrado da la vuelta y regresa del mismo modo, recogiendo la piedra, o sacándola de una patada con el pie de apoyo (según versión).
- 6.- Así sucesivamente hasta completar todas las casillas.
- 7.- Si la piedra, al lanzarla, o el jugador cuando salta, se salen del cuadrado o pisan raya se pierde el turno.
- 8.- También si se toca el suelo con el otro pie cuando se está a la pata coja.
- 9.- Al recuperar el turno se sigue por donde nos habíamos quedado.
- 10.- Hay muchas variantes de este juego. En general en las casillas dobles y en la última se puede descansar.

## MATERIALES

Una tiza

## EVALUACIÓN

INDICADORES DE EVALUACIÓN	INICIO	PROCESO	ADQUIRIDO
Respeto el turno y las reglas			
Es accesible a los cambios establecidos			

***“El futuro del mundo pende del aliento de los niños  
que van a la escuela”***

***El Talmud***

## ACTIVIDAD 22



**Fuente:** Niños de inicial 2 del centro de educación inicial “Caritas Alegres”  
**Elaborado por:** Pérez López Ligia Mercedes

### TEMA:

### SALTOS DE PASTORES: SALTO A PIES JUNTOS (TRES SALTOS)

#### OBJETIVOS

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

#### PROCESO

- 1.- Los participantes se colocaban tocando con la punta de los pies la línea de partida marcada en el suelo con yeso o con cal, haciendo tres saltos que deben realizarse sin interrupción, sucesivamente, como una rana.

- 2.-La caída de cada uno de los tres saltos debe ser en posición de pies juntos, teniéndolos a la misma altura, sin tener uno más adelantado que el otro, y sin que estén excesivamente separados, con el cuerpo equilibrado, pudiendo inclinarlo hacia delante.
- 3.-Se considera nulo el salto cuando la posición de los pies no están juntos y si el saltador se desequilibra y cae al final del salto tocando el suelo con la mano.
- 4.-El ganador es el saltador que cubra la mayor distancia en los 3 saltos.
- 5.- realizan 3 intentos.
- 6.- Es costumbre coger dos piedras, una en cada mano, para hacer más efectivo el impulso de los brazos y mantener mejor el equilibrio.

## MATERIALES

Una tiza

## EVALUACIÓN

INDICADORES DE EVALUACIÓN	INICIO	PROCESO	ADQUIRIDO
Respeto el turno y las reglas			
Es accesible a los cambios establecidos			

***“Los niños son educados por lo que hace el grande y no por lo que dice.”***

***Carl Jung***

## ACTIVIDAD 23



**Fuente:** Niños de inicial 2 del centro de educación inicial “Caritas Alegres”  
**Elaborado por:** Pérez López Ligia Mercedes

### TEMA: PÍDOLA

#### OBJETIVOS

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

#### PROCESO

Uno se escoge para que se agache en posición de burro. Los otros, en fila, saltarán de uno en uno de estas formas y diciendo en cada ronda:

1-"A la una salta la mula": salto normal de pídola.



- 2-"A las dos pega la coza": salto a pídola con coza en la cola.
- 3-"A las tres Juan, Perico y Andrés": tres saltitos a pies juntos y salto de pídola.
- 4-"A las cuatro brinco y salto": salto a pies juntos y luego pídola.
- 5-"A las cinco salto y brinco": salto a pídola y luego a pies juntos.
- 6-"A las seis no me esperéis": salto rápido sin perder ritmo.
- 7-"A las siete cachete": salto y cachete en el culo con la mano.
- 8-"A las ocho cojo": salto de pídola a la pata coja.
- 9-"A las nueve pinga la bota y bebe": salto haciendo el gesto de beber.
- 10-"A las diez traspíes": ir con pies cruzados hasta el salto.
- 11-"A las once llamo al conde": al saltar se da una palmada al aire.
- 12-"A las doce me responde": dos palmadas al aire en el salto.
- 13- Quien falla se coloca de burro y se empieza de nuevo.

## MATERIALES

Ninguno

## EVALUACIÓN

INDICADORES DE EVALUACIÓN	INICIO	PROCESO	ADQUIRIDO
Respetar el turno y las reglas			
Es accesible a los cambios establecidos			

***“En la educación de los niños es más conveniente decir no en voz baja que decir si gritando”***

***Gonio***

## ACTIVIDAD 24



**Fuente:** Niños de inicial 2 del centro de educación inicial “Caritas Alegres”  
**Elaborado por:** Pérez López Ligia Mercedes

### TEMA: CARRERA DE SACOS

#### OBJETIVOS

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

#### PROCESO

- 1.-En este juego se puede realizar en equipos y también individualmente, los participantes se colocarán en la fila con los pies dentro de los sacos, tras una línea de salida.
- 2.-Pueden jugar por vueltas en casos de equipos o bien contra reloj si es individual, a la señal de salida avanzarán a la meta, el participante que llega primero será el ganador.

- 3.-En caso de que se esté jugando en equipos, el primer participante deberá correr una distancia destinada y regresar a la línea de partida para que pueda salir su compañero de equipo.
- 4.-Si se puede se recomienda jugar en una zona o área verde para la seguridad de los jugadores, si la persona se cae debe levantarse en el mismo lugar y continuar jugando.
- 5.-Ganará aquel equipo en que los integrantes hagan todo el recorrido primero y si fuese individual aquel que llegue en menor tiempo.

### MATERIALES

Ninguno

### EVALUACIÓN

INDICADORES DE EVALUACIÓN	INICIO	PROCESO	ADQUIRIDO
Respetar las reglas establecidas para el juego			
Interactúa con el grupo			

***“El comportamiento de los niños es un reflejo del de los adultos. Examina que te impide amarte y disponte a liberarte de ello. Serás un maravilloso ejemplo para tus hijos.”***

***Louse Hay***

## BIBLIOGRAFÍA

- Araya, V., Alfaro, M., & Andonegui, M. (2007). CONSTRUCTIVISMO: ORIGENES Y PERSPECTIVAS. *Laurus*, 9.
- Cruz, J. (2007). *Química dle pensamiento*. México: Nueva Ciencia.
- Diaz, F. (2012). *CONSTRUCTIVISMO Y APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO*. México: Mc Graw Hill.
- Dominguez, M. (2011). *Los valores en educación*. Madrid: Sima.
- Echeverri, J., & Gómez, J. (2009). *Lo lúdico como componenete de lo pedagógico, la cultura, el juego y la dimensión humana*. Bogotá: Nacional.
- Fernandez, C. (2010). *La educación por el movimiento en la edad escolar*.
- Hernández, S. (14 de 07 de 2012). Estrategias Didácticas. Hidalgo, Hidalgo, México.
- Ianfresco, M. (2008). *El juego en la escuela*. Recuperado el 06 de 08 de 2014, de <http://www./docent>
- Jimenez, C. (2007). *La lúdica y el juego un universio de posibilidades para la educación*. Barcelona: Sima.
- Jimenez, C. (2008). *El juego*. Bogotá: Arte Joven.
- Motta, C. (2006). *Fundamentos de la lúdica*. Cali: Cerlibre.
- Navas, J. (2014). *La Educación como objeto de conocimiento*. Madrid: Nueva.
- NICHOLSON, K. (1998). *Aprende mejor: Compartiendo, relacionando, entrevistando, cooperando*. New York: Scholastic.
- PAZ, A. (marzo de 2011). *Cuadernos de Educación y desarrollo*. Obtenido de <http://www.eumed.net/rev/ced/25/apa.htm>
- Piaget, J. (1980). *Psicología y pedagogía* . México: Ariel.
- Romero, L., Escorihuela, Z., & Ramos, A. (2009). *La actividad lúdica como estrategia pedagógica en educación inicial*. Buenos Aires: Libertador.
- Romero, V., & Gómez, M. (2008). *El juego infantil y su metodología*. Barcelona: Altamar.
- Vygotsky, L. (1995). *El desarrollo de los procesos psicológicos superiores*. Barcelona: Crítica.