

**INSTITUTO DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICO PÚBLICO  
“VIRGEN DE LA NATIVIDAD”  
PARURO**

**Carrera Profesional: Educación Inicial Intercultural Bilingüe**



**Tesis**

**“El juego como estrategia didáctica en el desarrollo de las Inteligencias Múltiples en los niños y niñas de cinco años de la I.E.I. N° 838 – Paruro”**

Presentado por:

Fiorela GUTIÉRREZ HUALLPA  
Pablo Rosi ARELLANO CHUYACAMA

Asesor:

Prof. Juan José Solís Salas

Para optar el título de profesor de Educación Inicial Intercultural Bilingüe

Paruro – Cusco – Perú

2023

**“El juego como estrategia didáctica en el desarrollo de las Inteligencias Múltiples en los niños y niñas de cinco años de la I.E.I. N° 838 – Paruro”**

## Dedicatoria

La presente investigación fruto del esfuerzo por lograr mi meta, lo dedico a Dios, por ser el forjador de mi camino, por acompañarme en todo momento de mi vida y por darme la fuerza necesaria para culminar con éxito mi meta propuesta.

El encaminarme a lograr mis metas es el resultado del esfuerzo de mi familia, dedico la presente investigación con mucho cariño y amor a mis queridos padres: Mario y Ernestina, por brindarme seguridad, fortaleza, comprensión, y motivarme constantemente a lograr mi meta trazada con visión al éxito, agradecer por ser mis compañeros y enseñarme a afrontar las dificultades sin perder la esperanza para lograr mi meta trazada, igualmente agradezco a mi querido hermano Mario Elías,

El camino emprendido no fue sencillo, pero gracias a mis adorados hijos que, son el motor y motivo de mi superación; que a lo largo de mi formación profesional supieron comprender y apoyarme sacrificando situaciones y momentos de compartir en familia y completar exitosamente mis estudios y la presente investigación, agradezco cada una de sus sonrisas, sus muestras de cariño; la fortaleza de mis queridos hijos fue válida porque siempre estuvieron pendientes a apoyarme en mi formación de ser maestra, con mucho amor, soy orgullosa de ser vuestra madre.

Fiorela Gutierrez Huallpa

## Dedicatoria

La presente investigación lo dedico a Dios, mi familia y a mis adorados padres y hermano que, gracias a su apoyo, confianza pude lograr mi meta como persona y estudiante.

A mis padres: Jorge Gerardo y Luzmila por su amor, apoyo incondicional, fortaleza, comprensión, confianza, brindarme los recursos necesarios y estar a mi lado apoyándome y aconsejándome siempre, haciendo de mí, una mejor persona a través de vuestros consejos, enseñanzas y amor incondicional.

A mi hermano Dany por estar siempre presente, acompañándome, alentándome para no darme por vencido y poder lograr concluir mi carrera profesional.

A mi esposa Elizabeth, por estar presente en mi formación profesional, apoyándome y fortaleciendo mi labor de estudiante hasta lograr mi meta.

A la luz y motivo de mi vida; a mi adorada hija Amira Adele por darme el tiempo para realizarme profesionalmente y ser la inspiración de tus padres.

Pablo Rosi Arellano Chuyacama

## **Reconocimiento**

A Dios por permitirme estudiar esta hermosa carrera profesional, que me hizo un gran profesional con desbordante vocación y fortalecer mis aprendizajes, aplicándolos en las Instituciones educativas Iniciales y darme la fortaleza para la realización de este trabajo fruto del esfuerzo de nuestra formación.

Al Instituto de Educación Superior Pedagógico Público “Virgen de la Natividad” por habernos forjado para ser profesionales sin miedo al éxito, al cuerpo de docentes, administrativos por su paciencia, dedicación y por estar pendientes de nuestra formación integral

A la Institución Educativa Inician N° 838 Juan Velasco Alvarado- Paruro, a la Directora, docentes, padres de familia, en especial a los niños y niñas quienes nos brindaron su apoyo, acompañamiento y nos dieron la oportunidad de hacer realidad la presente investigación y a todas aquellas personas, que tuvieron identidad con la investigación y nos colaboraron y apoyaron para consolidar nuestra investigación.

## Indice

Dedicatoria.....	iii
Reconocimiento.....	v
Indice.....	vi
Resumen.....	viii
Pisiyachiynin.....	ix
Introducción.....	x
<b>Capítulo I: Planteamiento del problema de investigación</b>	
1.1 Análisis de Situación Problemática.....	12
1.2 Planteamiento del Problema.....	15
1.3 Justificación de la Investigación .....	15
1.4 Objetivos de la Investigación .....	16
<b>Capítulo II: Marco teórico</b>	
2.1. Antecedentes .....	18
2.2 Marco teórico .....	24
2.3 Marco Teórico Conceptual.....	38
2.4 Hipótesis De Investigación.....	40
2.5 Definición de las Variables: .....	40
<b>Capítulo III: Metodología de la investigación</b>	
3.1 Método o métodos aplicados a la Investigación.....	43
3.2 Diseño de la Investigación: .....	43
3.3 Tipo de Investigación .....	44
3.4 Población y Muestra.....	44
3.5 Técnicas e Instrumentos de Recolección de Datos. ....	45
3.6 Delimitación de la investigación .....	46

## Capítulo IV Análisis y resultados de investigación

4.1 Descripción del Contexto .....	47
4.2 Resultados de Investigación .....	58
4.3 Discusión de Resultados de Investigación .....	68
<b>Conclusiones</b> .....	72
<b>Sugerencias</b> .....	74
<b>Referencias bibliográficas</b> .....	75
<b>Anexos</b> .....	83

## **Resumen**

Pretendemos a través de esta investigación destacar que en las instituciones educativas del nivel inicial los niños y niñas no desarrollan y/o usan sus inteligencias múltiples, en la medida que en su gran mayoría para todo el rendimiento académico es sinónimo de inteligencia en desmedro de sus compañeros; obviando de lado que cada estudiante tiene distintos tipos de inteligencia, que según Howard Gardner son múltiples. De ahí que consideramos el juego como una actividad lúdica, que gracias a su rol importante para los niños y niñas ayuda a desarrollar la inteligencia; por la necesidad que desde el nacimiento, es inherente a adaptarse, madurar, desarrollar y aprender, justificando la importancia que tiene el juego sobre la motivación del niño, donde desarrollan las inteligencias múltiples para inter relacionarse dentro y fuera de su entorno, además, poder fomentar en ello habilidades que les permitan un desarrollo óptimo en sus etapas de la vida.

En el ámbito metodológico, sirve de base para emprender nuevas estrategias utilizando el juego como un medio para desarrollar algunas de las inteligencias múltiples, en razón de que mediante éste se genera la autonomía del niño, profundizándose su inserción en el terreno académico, social y formativo; como propósito inmediato en su formación.

Es así que mediante la presente investigación pretendemos destacar la influencia del juego como estrategia didáctica en el desarrollo de las inteligencias múltiples en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial Nro. 838 Juan Velasco Alvarado- Licenciados de Paruro.

Palabras claves: Juego, inteligencias múltiples, educación inicial,

## **Pisiyachiynin**

Kay t'aqwiriyanqa nuqaykuqa maskhachkayku nivel inicial nisqa yachay wasikunapi warmi qhari irqikuna mana llapan yachayninkuta mana chaninchasqankumanta, ichaqa yaqapas llapallan yachanakunapin rikukun yachaqi masinkunawan mana atipasqanku, hinamantaq saqirparikun hinata sapanka yachaqikunaq imay mana yachayninkunata. Howard Gardner nisqanman hinapas yachaykunata imay manan.

Chaymanta qhawariyku kay pukllaykunaqa allin ruwayniyuq kasqan rayku anchatan yanapan kay imay mana yachaykuna allin mat'ipakunanopaq; paqariyninmanta pachan pukllayqa irqikunaman riqch'asqa yachanakunankupaq, wiñanankupaq hinallataq yachanankupaq, chay raykun pukllayqa ancha allinpuni irqiq pukllay munananpaq, chaypitaqmi wawakuna imaymana yachaykunata allinta yachanku, muyuriqninpi huk irqimasinkunawan riqsinakuspa chay chhayna kaqtinqa allintaya irqikuna irqi kayninkupi wiñarinqaku.

Imaynas yachachina chaymanta rimaspaqa pukllayqa allinmi huq musuq yachachiykunata paqarichinapaq pukllayta hap'ispa huq imaymana yachaykunata allin chaninchanapaq, ima rayku ninchisman chayqa nisunmanmi pukllaywanmi warmakunaq paykunallamanta ima ruwaytapas atisqqankutan mat'ipakun, astawanraq irqiq yachayninpaq, huqkunawan yachanakunapaq hinallataq allin runa kananpaqpas.

Chhayna kaqtinmi kay táqwiriyan qhawarichiyta munayku imaynatan pukllay irqikuna yachachinapaq allin chay imay mana yachayninkuta chaninchanapaq aqhay Yachay wasi 838 “Juan Velasco Alvarado – Licenciados Paruro” nisqa sutichasqapi.

## **Introducción**

La presente investigación consiste en experimentar de qué forma los juegos como estrategia ayudan a desarrollar en los niños y niñas de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 838 Juan Velasco Alvarado- Paruro, en potenciar sus inteligencias múltiples; en el transcurso de nuestra práctica se ha observado que muchos estudiantes tienen serias deficiencias en el desarrollo y desenvolvimiento de las inteligencias múltiples.

Motivados por el hecho de observar y evidenciar el bajo desarrollo de las inteligencias múltiples que presentan los estudiantes, al cual no le dan mucha importancia en sus espacios lúdicos, por el desconocimiento del potencial de algunas de sus inteligencias que tiene cada niño, ha sido una de las motivaciones para proponer una nueva estrategia de trabajo que nos permita fomentar y promover el juego para lograr el adecuado desarrollo de sus inteligencias de cada niño, que la estructuraremos de la siguiente manera:

Denominar el problema de investigación que comprende: el planteamiento del problema, descripción del problema, definición del problema, hipótesis, formulación de objetivos, justificación.

Luego realizaremos la fundamentación teórica, antecedentes de la investigación, bases teóricas de la investigación, ubicaremos la metodología de la investigación, tipos de investigación, método de investigación, técnicas e instrumentos, análisis de contenido, asimismo se define el tipo y diseño del mismo que corresponde a la estrategia concebida para responder a las preguntas de investigación, alcanzar los objetivos y analizar la certeza de las hipótesis.

Nos referiremos a la propuesta pedagógica como una alternativa en su fundamentación, de construcción de la práctica pedagógica, tipo de innovación, diseño de la propuesta y sus objetivos, los planes de acción, la viabilidad de la propuesta, los cambios que esperamos lograr, la

sistematización, la teorización. Luego nos encargamos de la presentación e interpretación de los resultados de la investigación, que contempla la práctica pedagógica al inicio de la intervención en construcción.

Finalmente consideramos la bibliografía utilizada para sustentar este trabajo de investigación, además de las conclusiones y sugerencias.

## **Capítulo I**

### **Planteamiento del problema de investigación**

#### **1.1 Análisis de Situación Problemática**

Los procesos educativos escolares han ido en evolución y junto con esta se espera que además devengan los métodos de enseñanza. El enfoque teórico de Gardner (1983) y sus contribuyentes plantea que la inteligencia es un procedimiento influenciado por la naturaleza como por el desarrollo propio de los individuos; es decir, un individuo posee más alta facilidad de resolución de un tipo de conflicto, que otros, pero estos últimos poseen facilidad para solucionar otros tipos de problemas que a los primeros se les es dificultoso, llevándolos a culminar, de que existen diversos tipos de inteligencias (Casanova et. al. 2020).

Generalmente en las instituciones educativas del nivel inicial se destaca que los estudiantes no desarrollan y/o usan sus inteligencias múltiples, ya que erróneamente los docentes al igual que la sociedad en general toman en cuenta que el rendimiento académico de los estudiantes es un indicador de inteligencia más destacada en relación a sus compañeros de estudio, dejando de lado que cada estudiante tiene distintos tipos de inteligencia, que según Howard Gardner son consideradas como múltiples (Cruz et. al. 2020). En lo que respecta a los niños, se ha descubierto que el juego es una actividad frecuente donde los niños se integran sus actividades diarias; asimismo,

es un factor importante para los niños que ayuda a desarrollar la inteligencia; desde el nacimiento, esta necesidad es inherente a adaptarse, madurar, desarrollar y aprender (Celi et. al. 2021).

A nivel internacional en un estudio realizado en escuelas de Ecuador indicaron que el juego es un canal para que los niños expresen su mundo interior; es natural y primordial medios que utilizan para comunicarse Los países desarrollados como como Finlandia, Singapur, Japón, entre otros, dan un papel importante a la primera etapa escolar de los niño y niñas para lograr el aprendizaje; también vecinos países como Chile destacan su importancia y, asimismo, sus jornadas de aprendizaje están dirigidas a través de momentos de juego libre (Torres, et. al. 2020).

Es así que, el juego se convierte en una herramienta que no sólo responde a las necesidades inherentes de los niños, sino también genera aprendizajes altamente significativos e integrales; por esta razón, se ha propuesto el juego libre como un actividad que parte de la necesidad de cada niño y le permite disfrutar y gozar de ambientes cómodos con adultos significativos para desarrollar un conjunto de habilidades y, de esta manera, ser capaz de adaptarse a su entorno por explorar, proyectar y comunicar (Moreno y Álvarez, 2020).

A nivel nacional El Ministerio de Cultura del Perú (2019), indicó que emplear el juego como estrategias didácticas, justamente vinculada a los procesos de enseñanza y aprendizajes de las inteligencias múltiples constituye una forma divertida motivadora e interesante de aprender y desarrollar las mismas. En este sentido, proponen que el juego que se desarrolla durante la infancia instituye un modo de ejercicio preparatorio de las capacidades y habilidades que el infante debe tener en su vida madura.

En ese orden de ideas, MINEDU (2020) indicó que los infantes, son seres que se desarrollan de forma integral, es decir, desde el movimiento, la emoción, la comunicación no verbal y verbal, y el pensamiento. Todos estos procesos son realizados en modo simultáneo, por lo que no se puede

promover su desarrollo a partir de acciones aisladas que fragmenten las percepciones de niño del mundo o que lo limiten en la vivencia de esta integralidad.

A nivel local, se analiza la situación en la Institución Educativa Inicial N° 838 Juan Velasco Alvarado- Licenciados de Paruro donde se han observado varios inconvenientes que afecta el desarrollo de los estudiantes, se ha podido evidenciar que aún hay niños y niñas que tienen dificultades para desarrollar su inteligencia con diversas cualidades, que se aprecian en sus actos, y estos son los que conllevan a tener desempeños específicos en un contexto social y familiar, destacándose como hábiles en una u otra inteligencia específica. A eso se suma el desinterés de los padres de familia para que sus menores hijos puedan desarrollar, fortalecer sus inteligencias múltiples también demuestren las mismas en sus instituciones educativas al cumplir sus actividades pedagógicas o lúdicas; porque obligan a sus hijos a dedicarse a las actividades del hogar.

Por ello, que surge el presente estudio de investigación que tiene como propósito conocer si a través de los juegos se propicia el desarrollo de las inteligencias, siendo conscientes de su importancia y considerando las habilidades que se tiene que desarrollar como docentes en el aula, para estimular en los estudiantes sus capacidades, habilidades e inteligencias. Asimismo, la falta de acompañamiento de los docentes para poder lograr el desarrollo de algunas inteligencias múltiples ya que estos solo se dedican a sus actividades planificadas, programadas, dejando de lado el apoyo que sus estudiantes necesitan para desarrollar sus capacidades mediante los juegos. Finalmente, se observa la falta de motivación de los docentes y padres de familia, no fomenta ni incentivan en el desarrollo de las inteligencias múltiples; ya que la educación se basa en la enseñanza tradicional, olvidando motivar a sus estudiantes para que puedan desarrollar sus inteligencias múltiples, tomando en cuenta solo el hecho de que los niños y niñas aprenda o logren solo las actividades programadas por el docente.

Como es notorio, los niños y niñas están en su formación personal, es necesario ir desarrollando sus inteligencias de manera gradual, generando y desarrollando sus actos interpersonales e intrapersonales en donde los niños y niñas deben sentir la necesidad de relacionarse con el contexto social. Asimismo, la carencia de estrategias y técnicas metodológicas en el trabajo como docente debemos desarrollar el aspecto actitudinal o valorativo en los niños y niñas.

## **1.2 Planteamiento del Problema**

### **1.2.1 Problema General**

PG. ¿De qué manera influye el juego como estrategia didáctica en el desarrollo de las inteligencias múltiples en los niños y niñas de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 838 Juan Velasco Alvarado- Licenciados de Paruro?

### **1.2.2 Problemas Específicos**

PE. 1 ¿De qué manera influye el juego como estrategia didáctica en el desarrollo de las inteligencias intrapersonal en los niños y niñas de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 838 Juan Velasco Alvarado- Licenciados de Paruro?

PE. 2 ¿De qué manera influye el juego como estrategia didáctica en el desarrollo de las inteligencias interpersonal en los niños y niñas de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 838 Juan Velasco Alvarado- Licenciados de Paruro?

PE. 3 ¿De qué manera influye el juego como estrategia didáctica en el desarrollo de las inteligencias kinésica-corporal en los niños y niñas de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 838 Juan Velasco Alvarado- Licenciados de Paruro?

## **1.3 Justificación de la Investigación**

La presente investigación tiene el respaldo didáctico e investigativo en razón de que las actividades lúdicas dentro de la educación inicial son importantes para el desarrollo de las inteligencias múltiples de los niños y niñas, en la medida de que su aplicación y uso les permitirá

tener un adecuado progreso de sus habilidades, destrezas y capacidades personales. Es necesario destacar que también de manera directa incide principalmente en la autoestima de los niños, pero el desinterés de parte de las educadoras, padres de familia y quienes atienden a este grupo vulnerable hace que no tengan un desarrollo acorde a la edad en cuanto al desarrollo de sus inteligencias.

De manera práctica el estudio se justifica en la importancia que tiene el juego sobre la motivación del niño, donde desarrollan inteligencias múltiples para inter relacionarse dentro y fuera de su entorno educativo, además, poder fomentar en ello habilidades que les permitan un desarrollo óptimo en su etapa infantil.

En el ámbito metodológico, sirve de base para emprender nuevas estrategias utilizando el juego como un medio para desarrollar algunas de las inteligencias múltiples, en razón de que mediante éste se genera la autonomía del niño, profundizándose su inserción en el terreno académico, social y formativo; como propósito inmediato en su formación.

#### **1.4 Objetivos de la Investigación**

##### **1.4.1 Objetivo General**

OG. Determinar la influencia del juego como estrategia didáctica en el desarrollo de las inteligencias múltiples en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 838 Juan Velasco Alvarado- Licenciados de Paruro

##### **1.4.2 Objetivos Específicos**

OE.1. Analizar la influencia del juego como estrategia didáctica en el desarrollo de las inteligencias intrapersonal en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 838 Juan Velasco Alvarado- Licenciados de Paruro

OE.2. Explicar la influencia del juego como estrategia didáctica en el desarrollo de las inteligencias interpersonal en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 838 Juan Velasco Alvarado- Licenciados de Paruro

OE.3. Describir la influencia del juego como estrategia didáctica en el desarrollo de las inteligencias kinésicas-corporales en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 838

Juan Velasco Alvarado- Licenciados de Paruro

## **Capítulo II**

### **Marco Teórico**

#### **2.1. Antecedentes de estudio**

##### **2.1.1 Internacional**

Contreras (2022) En su tesis titulada “*Estrategias didácticas de comprensión lectora apoyadas en las inteligencias múltiples*”, su objetivo fue proponer estrategias de Comprensión Lectora para promover el aprendizaje a partir de las Inteligencias Múltiples en la Institución Educativa Concentración Desarrollo Rural la Gabarra. Su metodología fue cuantitativa, no experimental, descriptiva. Se consideró como muestra de estudio la Institución Educativa Concentración Desarrollo Rural “La Gabarra”; utilizando como técnica la encuesta y como instrumento el cuestionario. Los hallazgos mostraron que se requiere de un plan estratégico donde se proponga el diseño de estrategias didácticas de comprensión lectora apoyadas en las inteligencias múltiples en los alumnos del centro educativo, se evidenció que existe la disposición y apoyo institucional para el desarrollo de actividades en función de alcanzar transformaciones positivas en los alumnos. Concluyeron que los docentes están receptivos ante la propuesta de recibir capacitaciones por medio de unos talleres formativos en lo que se asocia con el diseño de estrategias didácticas de comprensión lectora dirigidas al personal docente para atender necesidades personales en los alumnos de

educación inicial. Sin embargo, debe contar con el recurso técnico y profesional con que cuenta la institución educativa, certifica el acceso a recursos y medios técnicos contado con profesional orientador capacitado para el proceso de formación y desarrollo de inteligencias múltiples.

Chile (2021) *“Estrategias lúdicas y el desarrollo de las inteligencias múltiples de los estudiantes de educación general básica media, de la Unidad Educativa “Victoria Vásquez Cuví - Simón Bolívar - Elvira Ortega” del cantón Latacunga.* Tuvo como objetivo principal analiza las estrategias lúdicas y el desarrollo de las inteligencias múltiples de los estudiantes de Educación General Básica Media, de la Unidad Educativa “Victoria Vásquez Cuví-Simón Bolívar-Elvira” del cantón Latacunga. Su método fue de enfoque mixto, exploratorio y descriptivo, no experimental. En cuanto a la técnica se aplicó una encuesta y como instrumento un cuestionario. Los hallazgos mostraron que tanto alumnos como maestros desarrollan las inteligencias múltiples dentro del aula, en los alumnos representa un 47,5% la inteligencia lingüística, 57,6% inteligencia lógica-matemática, 68,7% inteligencia espacial, 73,7% inteligencia kinestésica-corporal, finalmente 51,5% inteligencia musical, mientras tanto, en los docentes el 60,0% inteligencia lingüística, 60,0% inteligencia lógica-matemática, 53,3% inteligencia espacial, 60,0% inteligencia kinestésica-espacial, 40% inteligencia musical. Se concluyó que el empleo del juego en las diferentes áreas como; Lengua y Literatura, Matemática, Ciencias Naturales y Estudios Sociales para enseñar temáticas que estén relacionadas con las asignaturas, por lo tanto, las actividades lúdicas permiten al infante captar de mejor forma las informaciones, ser más creativos, formar un contexto lúdico.

Martínez y Salinas (2020) en su trabajo sobre *“El juego educativo para el fortalecimiento de las inteligencias múltiples”*; Presentó como objetivo general poner de manifiesto la eficacia de las actividades lúdicas, para fortalecimiento de las inteligencias múltiples en el aula. Por medio de una metodología cuantitativa, empírica, descriptiva, comparativa y longitudinal. Utilizaron como técnicas a la encuesta y la psicométrica, además, como instrumento emplearon cuestionarios. Como

muestra se consideró 36 adolescentes. En los hallazgos se logró determinar la existencia de una mejoría en el desempeño de los alumnos posteriormente de la intervención empleada. Además, Se evidenciaron, transformaciones significativas en las inteligencias: lingüística, lógico matemática, espacial, interpersonal e intrapersonal, lo que indicó que el aprovechamiento de las herramientas lúdicas favorece los aprendizajes y rendimientos; mejorando de este modo, el esfuerzo cognitivo. Considerando que los procesos educativos están en constantes transformaciones y es esencial la creación de una motivación en los escolares, también, trabajos en entonos cognitivos y amigables que ayuden en el desarrollo de destrezas e integración grupal.

### **2.1.2 Nacional**

Chiroque (Piura - 2020) *Programa de estrategias didácticas para desarrollar la inteligencia interpersonal de los estudiantes de segundo grado de educación secundaria de la Institución Educativa “José María Arguedas Altamirano” Villa- Batanes- distrito de Chulucanas, provincia de Morropón, región Piura*, en el área de persona, familia y relaciones humanas. Su objetivo fue proponer la aplicación de un programa de estrategias didácticas para desarrollar la inteligencia interpersonal de los estudiantes de segundo grado. Su método fue cualitativo y cuantitativo, diseño no experimental. La población estuvo conformada estudiantes de segundo grado de educación secundaria. Los hallazgos mostraron que los niveles alcanzados por las dificultades en la inteligencia interpersonal analizados indicadores como relacionarse, ser empático, reconocer motivaciones y emociones de los demás. Donde se observó que el 27% de los alumnos siempre crea y mantiene entre las personas relaciones cordiales y amistosas, mientras que el 50%, lo efectúan a veces y el restante 23% nunca toma en cuenta el presente ítem. Para el indicar empatía se evidenció que el 33% de los alumnos siempre se coloca en lugar del otro, mientras que el 47%, lo realizan a veces y el restante 20% nunca toma en cuenta.

Rojas (Tumbes - 2019) en su investigación titulada *“La didáctica como estrategia pedagógica para potenciar el desarrollo de las inteligencias múltiples”*, su objetivo fue comprender las estrategias pedagógicas mediante las didácticas con el fin de potenciar el desarrollo de las Inteligencias Múltiples en los niños y niñas. La metodología fue cualitativa, descriptiva, no experimental. Emplearon como técnica la observación y como instrumento la guía de observación. En los hallazgos de observó que al conocer los diversos principios da una visión más amplia del infante, el contexto que lo rodea y las diversas estrategias y métodos que pueden ser implementados en los procesos de aprendizaje y enseñanza, harán que este sea más significativo y adaptable a la vida real, para que todos los infantes logren desarrollar de modo adecuado e integral las inteligencias múltiples. Concluyeron indicando que la propuesta implementada tiene la ventaja de formar a los infantes en el conocimiento con la finalidad de fortalecer y desarrollar las inteligencias múltiples, partiendo de un procedimiento didáctico y formativo. Finalmente, se logró llegar a conocer un poco más acerca de la didáctica como estrategia educativa y su importancia en el desarrollo de las inteligencias múltiples.

Márquez (2022) en su estudio titulado *“Una propuesta didáctica para aplicar las inteligencias múltiples en una escuela bilingüe”*, tuvo como propósito combinar la enseñanza de asignaturas bilingües usando la metodología AICLE con las Inteligencias Múltiples para mejorar el aprendizaje de la lengua inglesa y los contenidos de las asignaturas bilingües de forma más motivadora para que los estudiantes puedan aprender un segundo idioma de manera más fácil y atractiva. Su método fue mixto, descriptivo, no experimental. Se consideró como población a un grupo de alumnos de 3o de primaria en un colegio bilingüe. Los hallazgos mostraron en cuanto a la las estrategias didácticas implementadas, se debería desarrollar una formación específica del profesorado en cada escuela y poder poner en práctica todos los aspectos positivos que este enfoque tiene para ofrecer a la enseñanza y aprendizaje del inglés. Concluyeron en relación con esta propuesta, se pueden resaltar

los beneficios que proporciona mediante la aplicación de una metodología en el aprendizaje. Además, la propuesta didáctica puede ser implementada y podría adaptarse fácilmente para ser desarrollada en muchas escuelas primarias.

Murcia (2020) en su estudio *inteligencias múltiples a través de juegos: una propuesta didáctica*. El objetivo principal de este estudio es aplicar la teoría de las inteligencias múltiples en la Aula AICLE mediante el uso de juegos. Su método fue cualitativo, no experimental, descriptivo. La población estuvo conformada por estudiantes de la institución analizada. En cuanto a la técnica utilizaron la observación y la guía de entrevista y como instrumentos la guía de observación y guía de entrevista. Los hallazgos mostraron que, hasta ahora, ha sido difícil encontrar recursos en línea que ayuden a los docentes a evaluar las inteligencias múltiples. A través de juegos. En este sentido, podemos hablar de TOI, un software que tiene como objetivo evaluar en el contexto de los juegos. TOI (Árbol de Inteligencias) consta de diez pruebas presentadas en formato de videojuego. Llegaron a la conclusión que Esta aplicación es válida para la evaluación de inteligencias múltiples y para aumentar la motivación y el compromiso en el aula. Como podemos ver, esta puede ser una herramienta útil, pero ha sido difícil encontrar cualquier otra aplicación para evaluar el juego y las inteligencias múltiples. Existe diversidad y diferentes estilos de aprendizaje en relación con la adquisición de nuevas estrategias de enseñanza y aprendizaje.

Lozano (Tumbes - 2019) en su estado “*El juego como estrategia didáctica para el desarrollo de competencias en niños de 5 años*”; tuvo como objetivo general Comprender al juego como estrategia didáctica para el desarrollo de competencias en niños y niñas de 5 años de edad. Su metodología fue cuantitativa, correlacional, no experimental. Emplearon como técnica la observación y como instrumento la guía de observación. Los resultados mostraron que, con pequeñas modificaciones en los juegos, éstos contribuyen de un modo claro e intencionado tanto al desarrollo de las capacidades múltiples, a manera de ejemplo por medio de estos dos juegos modificados se puede ver como se

contribuye de forma clara a dos competencias, iniciativa personal y competencia en autonomía. Concluyeron que las actividades lúdicas son atractivas y motivadoras para los alumnos, pues capta su atención hacia la materia, la clase se convierte en un ambiente lúdico y permite a cada estudiante desarrollar sus propias estrategias de aprendizaje, así como de sus competencias. Con las actividades lúdicas, los maestros dejan de ser el centro de la clase, y pasan a ser sólo facilitadores de los procesos de enseñanza y aprendizajes.

Calluco (Lima - 2019) en su investigación *“Estrategia metodológica para desarrollar las inteligencias múltiples en estudiantes del curso de Vibraciones Mecánicas en una Universidad Nacional de Lima”*; su objetivo fue proponer una estrategia metodológica mediante el uso de robótica educativa para fomentar las inteligencias múltiples en estudiantes del curso de Vibraciones Mecánicas de la Universidad Nacional de Ingeniería. Su metodología fue cualitativa, no experimental, tipo aplicada. Consideraron como muestra de estudio a dos maestros y 16 alumnos. Las técnicas fueron entrevistas, observación y encuesta. En los resultados se logró evidenciar las categorías apriorísticas con las categorías emergentes sustantivas y se logró identificar que la categoría influyente en la problemática evidencia que, en los procesos de las prácticas profesionales, los alumnos se ven en la necesidad de desarrollar otros tipos de inteligencias. Concluyeron proponiendo el modelo de estrategia didáctica con el uso de robótica educativa para el fomento de las inteligencias múltiples que permite a los alumnos la potencialización de las inteligencias debido a que ya venía utilizando y en otros casos descubrir nuevas destrezas que lo conducirán al desarrollo de otras inteligencias. Por lo cual, la investigación tuvo una perspectiva formativa concreta sostenible, referente a la superación de la problemática.

### **2.1.3 Regionales**

Navarro (2019) en su estudio nombrado *“Aplicación del método lúdico para el desarrollo de las inteligencias múltiples en los niños de 5 años de la I.E.I “Belén” Cusco, 2018”*; su objetivo

fue demostrar la influencia del Método Lúdico en el desarrollo de las Inteligencias Múltiples en los niños de cinco años de la Institución Educativa “Belén” Cusco, 2018. Su método fue cuantitativo, correlacional, aplicada, no experimental. La muestra estuvo compuesta por 59 estudiantes del Jardín Belén. Como técnica se utilizó la revisión documental y la observación y como instrumento consideraron la guía de revisión documental y la guía de observación. Los resultados mostraron que el desarrollo de las inteligencias múltiples no es un producto automático de los cambios estructurales. Ellas se tienen que forjar cada día en las prácticas cotidianas, por medio de la educación general y en especial con el juego como estrategia pedagógica. Concluyeron que el empleo de las actividades lúdicas influye de forma favorable en el desarrollo y potencialización de las inteligencias múltiples de los infantes de la institución analizada.

## **2.2 Marco teórico**

Con respecto a las bases teóricas, en la investigación servirá de soporte teórico con la finalidad de sustentar el aporte de la investigación, la teoría servirá como un medio de contrastar y fundamentar la investigación.

### **2.2.1 El Juego**

El juego una herramienta clave y eficaz para el profesor que puede ser de ayuda en todos los niveles educativos. En tal sentido, se entiende al juego como una estrategia didáctica que facilita una pedagogía activa como frente a un aprendizaje pasivo y verbalista. Además, mejora los procesos intelectuales y emocionales, el intercambio de actitudes y puntos de vista, participación activa, trabajo colectivo, creatividad e imaginación (Higueras, Medina y Martínez, 2021).

Es una actividad se puede decir libre, es espontánea y placentera, sin ser impuesta y/o dirigida desde el externo, es realizada de manera entusiasmada por los niños, siendo útil en la institución como una estrategia pedagógica, al realizar el juego los niños aprender, actúan, son exploradores, hacen proyectos, son muy creativos, mejora su comunicación y establece vínculos con otros.

**Juego de reglas:** Su finalidad u objetivo es lograr que el niño respete ciertas reglas, reglas dentro de la dinámica del juego, y las realice.

**El juego simbólico:** A través de esta actividad desarrollan muchas habilidades y forman una imagen del mundo. El juego de roles es especialmente importante ya que se relaciona con la capacidad del niño para imitar situaciones de la vida real y empatizar con los demás. Es una actividad en la que los niños pasan constantemente de la realidad a la imaginación

**El juego funcional:** Se trata de que los niños usen juguetes y objetos según lo previsto. Es decir, identificar las funciones de los objetos y juguetes y aplicarlas durante el juego.

### 2.2.1.1 Procesos del Juego

- **Sociabilización:** Es un proceso que se extiende a lo largo de toda la vida, pero es más impactante durante la niñez y la adolescencia. Debido a que durante estas épocas se están desarrollando las habilidades cognitivas, físicas y psicológicas que dan forma a la personalidad de una persona. Además, todo ello influirá en la manera en la que se relacione con el mundo.
- **Entretenimiento:** ha estado presente en la vida de los seres humanos desde tiempos inmemoriales. Incluso los animales buscan la manera de entretenerse en su hábitat y crean rituales con el mismo fin. Cuando se habla de entretenimiento, se habla de mucho más que de pasar el rato con fines recreativos, ya que existe todo un arte y un oficio detrás de ello. A través del tiempo, esta actividad se ha adaptado a la tendencia y a los intereses de las sociedades.
- **Creatividad:** es la capacidad o habilidad del ser humano para inventar o crear cosas, que pueden ser objetos físicos, ideas, representaciones o simplemente fantasías. Se trata de la posibilidad de generar lo nuevo: nuevos conceptos, nuevas ideas o nuevas asociaciones entre ellos, lo cual conduce habitualmente a nuevas soluciones a los problemas.

#### **2.2.1.2.1 El juego según Piaget**

El desarrollo de la actividad lúdica está relacionado con el desarrollo de los estadios cognitivos, Piaget nos dice que los juegos que son diversas formas han surgido en el transcurso y paralelo al desarrollo del niño. Siendo consecuencias directas de las transformaciones de las estructuras cognitivas de un niño.

Conocemos dos procesos "asimilación y acomodación" donde el juego estaría dentro de la asimilación, ya que esta relacionando la realidad con el niño, ya que son desbordadas por la imaginación de niño, la acomodación ocurre cuando el niño tiene un aprendizaje significativo en el juego.

#### **2.2.1.3 El juego según Bruner y Garvey**

A través del juego los niños tienen la oportunidad de poner en práctica las formas de conducta y los sentimientos que corresponden a la cultura que viven. El entorno ofrece posibilidades al niño de desarrollar uno de sus capacidades individuales al niño mediante el juego.

#### **2.2.1.4 El juego según Vygotsky**

Una característica del juego es que da inicio desde el comportamiento del niño, esta actividad lúdica esta fuera de la percepción directa del niño, pero en una situación imaginaria siendo esencial. Gracias al juego el niño puede ubicarse en la zona de desarrollo próximo siendo como n mediador entre el niño y el docente.

#### **2.2.2 Importancia del juego**

El juego genera la confianza la autonomía el trabajo e identidad en los niños desarrollando su personalidad a su vez favorece el desarrollo afectivo o emocional también fortalece la libre expresión también permite descargar las tensiones.

### **a. La motricidad**

Genera en el niño sensaciones corporales a su vez contribuye el proceso de maduración independización motriz a través del juego el niño conoce su cuerpo integrando la coordinación y el equilibrio a veces también desarrolla sus capacidades sensoriales

### **b. La inteligencia**

Depende bastante de las potencialidades genéticas, así como de recursos y medios de su entorno. A través del juego el niño aprende a analizar los objetos a pensar sobre ellos ya su vez da su primer paso hacia el razonamiento al igual que de las actividades de análisis y síntesis mediante estas operaciones desarrolla la inteligencia práctica y se enrumba hacia la inteligencia abstracta

### **c. La creatividad**

El juego de forma natural genera la creatividad en la expresión la producción y la invención

### **d. La sociabilidad**

El juego de los juguetes favorece en los niños la comunicación al igual que el intercambio de ideas lo que ayuda al niño a interrelacionarse entre compañeros

## **2.2.3 Clasificación de los juegos**

Según UNESCO (1980) se clasifican en:

- 1. Juegos de Simulacro:** Se refiere a que cada jugador representa a un personaje escogido por ellos mismos en la mayoría de estos juegos los jugadores representan a papá, mamá y algunos personajes conocidos o resaltantes dentro de la sociedad
- 2. Juegos Dramáticos / Ficción:** En los que el jugador aparenta ser otra cosa que lo que es en la realidad.
- 3. Juegos basados en la búsqueda del vértigo:** Que consisten en un intento de destruir, por un instante, la estabilidad de percepción y de imponer la conciencia lúdica una especie de pánico voluptuoso.

**4. Juego basado en el azar:** Hacen intervenir una idea de competición, de desafío lanzado a un adversario o a uno mismo, en una situación que supone igualdad de oportunidades al comienzo.

Según Callzetti se clasifica en:

**1. juegos de experimentación:**

- a. Sensoriales:** Son los que estimulan el área kinestésica del cerebro como: escuchar, ver, oler, degustar y el tacto.
- b. Motora:** Esta relaciona con el movimiento global del cuerpo.
- c. Psíquicos:** Dentro de estos están el razonamiento, la reflexión, la imaginación, emociones y sentimientos.

**2.- Juegos Sociales:**

- a. Juegos de la Infancia:** Este juego constituye a la sociabilización que el niño tiene con las personas que lo rodean a más de que adquiere aprendizajes del medio estos juegos pueden ser: agua de limón, el lobo san bendito entre otros.
- b. Juegos de la Adolescencia:** Constituye a la actividad física que el niño va adquiriendo mediante su edad cronológica estos juegos pueden ser: fútbol, básquet, vóley e incluso juegos que ya empiezan a determinar la preferencia sexual del adolescente es decir el juego de la botella.
- c. Juegos de la Edad Adulta:** Constituyen más a la diversión entre personas adultas como la baraja, el molestar a otra persona para emitir un ambiente agradable libre del abuso y del bulín.

Según Calero (2003) tendencia educativa:

1. **Motora:** Porque es una estrategia muy utilizada para el desarrollo psicomotriz del niño generando su desarrollo motor se encaminan a la autonomía.
2. **Sensitivo:** Ya que se aprende mejor utilizando los sentidos, los cuales sirven al niño para escuchar sentir mirar probar oír.
3. **Intelectual:** Se refiere, fundamentalmente, al desarrollo de la percepción y del pensamiento, siempre en estrecha interrelación con el resto de las áreas (motora, social, lingüística y de autonomía)
4. **Afectivo:** Esta se relaciona al uso de los sentimientos generando seguridad en los niños el desarrollo de la afectividad en los niños es muy importante ya que pueden relacionarse de manera armoniosa con los demás.

#### **2.2.4. Objetivo del juego en la formación estudiantil**

El propósito del juego es la apropiación por parte del jugador del contenido, fomentando el desarrollo de la creatividad. El uso de esta estrategia persigue varios objetivos que están dirigidos al ejercicio de habilidades en un área determinada. Por eso es importante conocer las habilidades que se pueden desarrollar a través del juego en cada una de las áreas de desarrollo del aprendiz, tales como: físico-biológico, socio-emocional, cognitivo-verbal y la dimensión académica. También, es de suma importancia conocer las características que debe tener un juego para ser didáctico y manejar su clasificación para saber cuál usar y cuál sería el más apropiado para un grupo específico de estudiantes (Sumonte, Fuentealba y Ranjan, 2021).

El juego es un canal para que los niños expresen su mundo interior; es natural y primordial medios que utilizan para comunicarse. Los países desarrollados como Finlandia, Singapur, Japón, entre otros, dan un papel importante a la primera etapa escolar de el niño para lograr el aprendizaje;

también, vecino países como Chile destacan su importancia y, asimismo, sus jornadas de aprendizaje están dirigidas a través de momentos de juego libre.

La enseñanza a través del juego es una estrategia holística que potencia la participación en clase, el interés de los alumnos y éstos están más involucrados en su aprendizaje. A través de juegos, los alumnos pueden recorrer todas las fases de los proyectos propuestos en el aula. Desde las etapas de fijación de objetivos y análisis de la situación actual, pasando por divergencia o generación de ideas, hasta la convergencia en soluciones prácticas. Todo esto también ayuda a derribar barreras y mejorar la comunicación dentro del grupo, generando nuevas ideas, visiones y posibles estrategias (Higueras, Medina y Martínez, 2021).

Las actividades lúdicas son esenciales para los individuos en los entornos sociales; Asimismo, constituyen un medio rentable para el fortalecimiento y adquisición de capacidades motoras, afectivas e intelectuales. Para todo ello, se debe coordinar organizadamente el tiempo y espacio esencial para realizar estas acciones, las cuáles deben ser empleadas de modo satisfactorio y placentero (Fernández y Gonçalves, 2020).

El juego en los procesos educativos se entiende no como un fin, sino como una posibilidad, un eje capaz de conducir a un contenido didáctico específico, prestando la acción "divertida" conocida por el aprendiz, que sirve a la adquisición de nuevos conocimientos. Existen diversas estrategias como el juego como recurso didáctico, juegos interactivos y "juego pedagógico, estas son actividades que conducen a la enseñanza y aprendizaje de los estudiantes. En tal sentido, un juego comienza a llamarse didáctico cuando se utiliza para lograr objetivos pedagógicos específicos (Higueras, Medina y Martínez, 2021).

La incorporación del juego en los procedimientos de formación académica es una disposición acertada, la cual procura el logro de conocimientos más concretos. El diseño de juegos se instituye según el propósito de aprendizaje que se quiere alcanzar, de este modo, permite percibir la

complejidad del enfoque y la enseñanza, En dónde intervienen diversas propuestas e intereses de solución. Estas actividades se convierten en un instrumento eficaz para la comprensión de contenidos reales y participativos, fomentando la adquisición de saberes y posibilitando la formación de escolares dinámicos (Marlés, Hermosa y Correa, 2021).

De acuerdo con Gómez (2019) los juegos como herramienta pedagógica constituyen una alternativa para facilitar el aprendizaje de contenidos de aprendizaje difíciles, mejorando el rendimiento de los estudiantes en relación con la nueva información y las situaciones didácticas que los involucran. Además, el juego que tiene un objetivo educativo se estructura como un juego reglado que incluye momentos de acción pre-reflexiva y la simbolización o apropiación lógico-abstracta de la experiencia para el logro de los objetivos didácticos curriculares.

Al respecto Marlés, Hermosa y Correa (2021) indicaron, que este aprendizaje comprende e involucra herramientas didácticas cómo la dramatización, es un recurso que logra fomentar la mejora de los procedimientos cognoscitivos de aprendizaje y enseñanza, al ser considerado un modo efectivo en que los escolares logren participar en experiencia de aprendizajes activos. Asimismo, consciente en la asimilación de concepciones y genera oportunidades de retroalimentación continua de las prácticas educativas, siendo aplicable a diversas áreas curriculares para observar el perfeccionamiento y las competencias desarrolladas por el alumno.

### **2.2.5 La Inteligencia**

Es la habilidad para adquirir conocimientos, pensar y razonar con eficacia, y manejarse en el entorno de modo adaptativo donde se pondera la inteligencia y se expresa en sus actitudes y aptitudes.

### **2.2.5.1 Las Inteligencias**

En la antigua Grecia Aristóteles ya hablaba de las inteligencias, pero Gardner tomo en cuenta la psicología de Piaget y lo divide en siete dimensiones posteriormente en el año 1998 incorpora la dimensión naturalista.

Gardner expone que todos los seres humanos nacemos con todas las inteligencias múltiples, pero solo desarrollamos una o dos de esas inteligencias, también Garner nos explica que los niños no aprenden de solo palabras, aprenden mejor mediante la experimentación.

La inteligencia son las habilidades y virtudes que hemos desarrollado de manera diferente cada uno de los alumnos y la que viene dada por las condiciones hereditarias, el ambiente donde nos desarrollamos. El rendimiento académico de un estudiante ha enmarcado cómo se lleva a cabo el aprendizaje, por lo que los docentes dependen de dar una educación de calidad que apunte a mejorar el desempeño las inteligencias de los estudiantes (García et. al. 2020).

Por su parte, Macías, Viguera y Rodríguez (2021) indicaron que la inteligencia se conoce como las capacidades por las cuales una persona consigue comprender las cosas eligiendo la mejor ruta, dónde se logren establecer dos funciones intelectuales del más alto nivel, como lo son la motivación extrínseca o intrínseca y la voluntad.

### **2.2.5.2 Teoría de las Inteligencias Múltiples**

La Teoría de las Inteligencias Múltiples engloba las destrezas de las personas en torno a ocho inteligencias: lingüística, musical, lógico-matemática, viso-espacial, corporal-cinestésica, interpersonal, intrapersonal y naturalista, recalando su vínculo de interdependencia y potencial desarrollo a lo largo de toda la vida de los individuos. Este enfoque defiende que la adquisición y perfeccionamiento cualitativo de las inteligencias está vinculado con las oportunidades que muestran los entornos formativos ricos en estimulaciones para la promoción de la formación integral de los individuos, incorporando recursos didácticos y actividades apoyadas en herramientas

motivadoras, que consientan al entrenamiento consciente y metódico, en especial en las edades iniciales (Neira, et. al. 2019).

### 2.2.5.3 Definición de inteligencias múltiples

Estas se conocen por medio de su autor como las capacidades que los individuos consiguen desarrollar a partir de prácticas para la solución de conflictos que logran a parecer a lo largo de su vida; su autor indica que las inteligencias se pueden abordar durante el laxo académico por medio de métodos, es importante mencionar que la motivación de esto es el entorno en que se conciben los aprendizajes, activando diversas oportunidades de poder comprender a partir de sus posibilidades (Posso, et. al. 2022).

En la antigua Grecia Aristóteles ya hablaba de las inteligencias, pero Gardner tomo en cuenta la psicología de Piaget y lo divide en 7 dimensiones posteriormente en el año 1998 incorpora la dimensión naturalista además Gardner expone que todos los seres humanos nacemos con todas las inteligencias múltiples, pero solo desarrollamos una o dos de esas inteligencias, también Gardner nos explica que los niños no aprenden de solo palabras, aprenden mejor mediante la experimentación.

- a) **Inteligencia interpersonal:** Es la capacidad de poder entender las intenciones de los demás.
- b) **Inteligencia intrapersonal:** Es la capacidad de valorarse y quererse uno mismo.
- c) **Inteligencia kinésica-corporal:** es una habilidad para controlar los movimientos del cuerpo.
- d) **Inteligencia naturalista:** Es una habilidad para comprender el mundo natural.
- e) **Inteligencia lógica matemático:** Es una habilidad para razonar, calcular y resolver problemas.
- f) **Inteligencia espacial:** Es una habilidad para ver y describir todo lo que nos rodea.
- g) **Inteligencia musical:** Es una habilidad de interpretar, componer música.

- h) Inteligencia lingüística:** Es una habilidad para mejorar el lenguaje a su vez ayuda para poder aprender otro idioma (segunda lengua).

#### **2.2.5.4 Características de inteligencias múltiples**

La Inteligencia que se centra en los procesos cognitivos y donde se codifica la información, almacenados y combinados para resolver problemas o responder a situaciones complejas. Por lo tanto, se ha propuesto que el logro de las competencias cognitivas requiere que los seres humanos tengan un equilibrio de la inteligencia en sus tres componentes: habilidades analíticas, prácticas y creativas. En cuanto a las habilidades analíticas, es necesario llevar a cabo los procesos de planificación, ejecutar y evaluar procesos mentales. La habilidad práctica desarrolla los procesos de codificando, seleccionando y automatizando estos procesos mentales. La habilidad creativa, donde se desarrollan procesos de creatividad, donde las ideas se aplican en la realidad, es decir, la resolución de problemas (Núñez et. al. 2019).

#### **2.2.5.5 Desarrollo de las inteligencias**

El desarrollo de las inteligencias múltiples durante la aplicación del método de aprendizajes, basado en proyectos, permite el diseño de diversas estrategias para diversificar los contenidos curriculares interdisciplinarios. Asimismo, las inteligencias múltiples son las bases del aprendizaje, fundamentados en planes porque el conocimiento se logra para resolver problemas por medio de la construcción de productos interdisciplinarios, aproximándose a los contextos vividos por los alumnos (Posso, et. al. 2022).

La clave del éxito de las propuestas pedagógicas direccionadas al aumento y desarrollo de las inteligencias múltiples pasan por una planeación y sistematización de actividades didácticas, correspondiente a las metas educativas y direccionadas a la estimulación de las inteligencias de modo universal. Algunos estudios apelan al uso de juegos digitales, juegos manuales o prácticas gamificadas para activar las inteligencias múltiples (Neira, Pérez y Fombella. 2019).

### **2.2.5.6 Estimulación de las inteligencias múltiples**

Se hace esencial la estimulación de las inteligencias múltiples en los niños y niñas de edades iniciales, para que logren aprender Y ser mejores individuos, personas productivas y propositivas en una sociedad transformadora con visión solidaria, de integración y creatividad. Esto es viable por medio de la motivación intrínseca de los profesores, quiénes deben desarrollar las inteligencias en sus alumnos y favorecer la autoevaluación en el aprendizaje integral con experiencias combinadas de cada una de las inteligencias. Con el propósito de lograr el desarrollo de estas inteligencias, el maestro debe conocer las técnicas esenciales para ayudar a sus alumnos a disminuir sus problemas académicos, así como potenciar diversas capacidades y destrezas (Macías, Vigueras y Rodríguez, 2021).

### **2.2.5.7 Importancia de las inteligencias múltiples**

La teoría de las inteligencias múltiples permite una nueva visión del desarrollo de un individuo y ofrece a los pedagogos un enfoque didáctico, que se centra en el desarrollo de las fortalezas de un aprendiz. Esta teoría de las inteligencias múltiples creada por Gardner otorga dos activos principales a la gestión educativa: (a) permite a los pedagogos desarrollar programas educativos a partir del potencial de los alumnos y (b) ayuda a los pedagogos a acercarse a un mayor número de alumnos y sus perfiles de inteligencia únicos (Judita, Vlado, y Vasja, 2021).

Dentro de estas estrategias se pueden encontrar diversas actividades esenciales para el logro de los objetivos educativos, por lo que, los procesos educativos deben promover actividades, resolución de problemas, de contextos dificultosos entre otros, que logran generar la necesidad de la toma de decisiones. Además, los estudiantes a lo largo de su formación deben hacer frente a contextos y situaciones abiertas, que les obligue a tomar decisiones, cómo les puede suceder en su vida cotidiana, de este modo se puede garantizar que el estudiante haya entrenado en contextos en el que se presentan escenarios simulados de la vida cotidiana (Martínez, 2022).

La enseñanza durante el curso escolar y su evaluación teniendo en cuenta las inteligencias múltiples requiere de mucha observación de las habilidades y conocimientos de cada alumno por parte del profesor. Según el autor de la teoría de las inteligencias múltiples, es posible, enseñar a cada niño según su inteligencia, respetando su forma de aprender y dándole la posibilidad de demostrar lo que entiende (García et. al. 2020).

Cada individuo tiene diferentes habilidades de aprendizaje dependiendo de cómo se desarrolle su inteligencia; por lo tanto, es necesario utilizar estrategias educativas diferentes y personalizadas para enseñar, según el tipo de inteligencia que predomina en el alumno o según la cual se quiere trabajar verbal, visual-espacial, corporal-cinético, lógico-matemático, musical, intrapersonal, interpersonal y naturalista. Sin embargo, no se puede ignorar la importancia de que los estudiantes enfrenten nuevos retos donde puedan probar otros estilos de aprendizaje diferentes al propio para que esto les ayude a afrontar las materias de forma diferente (García et. al. 2020).

#### **2.2.5.8 Dimensiones de inteligencia múltiples**

Dentro del estudio se consideraron las siguientes dimensiones de la inteligencia múltiple

**a. Inteligencia interpersonal:** Es la capacidad de poder entender las intenciones de los demás.

La inteligencia interpersonal está vinculada con el modo en que los individuos son capaces de interrelacionarse con otras personas, en el caso de los escolares, la empatía que posee entre sus compañeros de estudio, la habilidad para el trabajo en conjunto, los consensos obtenidos de los diversos debates, el respeto del modo de pensar; actuar vivir ser (Arciniegas et. al. 2021).

La inteligencia interpersonal permite la comprensión de las otras personas y la comunicación, tomando en consideración diversos estados de ánimo, motivación, destreza, emociones, incluyendo capacidades para instituir y mantener vínculos sociales y para su miel distintos roles dentro de un equipo; en este sentido analizar la inteligencia interpersonal personal reside

en que como todo comportamiento, es transmitido de progenitores a hijos, sobre todo desde los modelos que ellos generan, comprenden capacidades como empatía y relaciones (Nauca et. al. 2020).

**b. Inteligencia intrapersonal:** Es la capacidad de valorarse y quererse uno mismo.

Esta inteligencia, se refiere al control de sentimientos positivos y negativos, capacidades para controlar los impulsos, diferenciar los contextos de acción, en otras palabras, de no dejarse influir por las dificultades propias en el rendimiento académico (Durand y Torres, 2022).

El manejo de la inteligencia intrapersonal permite a una persona desarrollar destrezas y habilidades que le diferencian del resto de individuos, haciéndose merecedor del reconocimiento social, es así como el buen control de las inteligencias emocionales permite entablar vínculos entre amistades, trabajo, estudio, comportamientos, manejar sus diversos estados anímicos y emociones (Arciniegas et. al. 2021).

Esta inteligencia tiene que ver con el vínculo que desarrolla una persona consigo mismo con la finalidad de conocer sus propios sentimientos, opiniones y aspiraciones de si mismo, abarcando diálogos interiores, la forma en que un individuo se conecta con sus emociones y el modo en que comprende las impulsos y motivaciones (Villar, Mata y Rosario, 2022).

**c. Inteligencia kinestésica-corporal:** es una habilidad para controlar los movimientos del cuerpo.

Esta inteligencia es considerada como cualquier movimiento del cuerpo que producen los músculos esqueléticos, con alto consumo de energía. Por lo cual, la actividad física se refiere a que es cualquier tipo de movimientos que son generados de forma consciente o inconsciente por el cuerpo humano donde se ve afectado en alto o bajo porcentaje el gasto de energía solar propiedades que tiene una persona, esto va depender de la intensidad de movimiento que ha ejercido (Anasi, 2022).

En tal sentido, esta inteligencia se conoce como las capacidades para usar todo el cuerpo en la expresión de emociones y opiniones la facilidad de la empleo de las manos para lograr transformar elementos. Dentro de esta inteligencia se incluyen destreza de equilibrio coordinación fuerza flexibilidad velocidad y capacidades kinestésicas. Además, la capacidad de utilizar su propio cuerpo para el empleo de actividades y resolución de conflictos (Arias et. al. 2019).

### 2.3 Marco Teórico Conceptual

- a. **Actividad lúdica:** Ejercicio o actividad que busca la práctica lingüística a través del juego o del entretenimiento. Se incluyen aquí desde juegos lingüísticos hasta crucigramas, puzzles, historietas, palabras y expresiones con doble sentido, fotografías, etc.
- b. **Actividad:** Son aquellas actividades que realizamos al principio de cada unidad didáctica con la intención de motivar a los alumnos para que se tomen interés. También nos sirven para detectar el nivel de conocimientos previos que poseen.
- c. **Atención:** La atención es el proceso por el cual notamos los estímulos importantes e ignoramos los estímulos irrelevantes.
- d. **Concentración:** el proceso psíquico que se realiza por medio del razonamiento; consiste en centrar voluntariamente toda la atención de la mente sobre un objetivo, objeto o actividad que se esté realizando o pensando en realizar en ese momento, dejando de lado toda la serie de hechos u otros objetos que puedan ser capaces de interferir en su consecución o en su atención.
- e. **Didáctica:** Parte de la pedagogía que estudia las técnicas y métodos de enseñanza.
- f. **Dinámicas:** Es una herramienta para mantener el ritmo de la rutina de la clase y que no tenga caídas pronunciadas que puedan despistar o afectar a la atención de los participantes, en su tarea de aprendizaje, o al profesor en su tarea de enseñanza.

- g. Estrategias didácticas:** Acciones planificadas por el docente con el objetivo de que el estudiante logre la construcción del aprendizaje y se alcancen los objetivos planteados.
- h. Estrategias:** Son procedimientos utilizados de manera intencionada y flexible por el docente para hacer posible el aprendizaje de la estudiante.
- i. Inteligencia:** Se describe como "la propensión única de los seres humanos a cambiar o modificar la estructura de su funcionamiento cognitivo para adaptarse a los cambios de una situación a lo largo de la vida; según la teoría de la modificación cognitiva estructural.
- j. Inteligencias múltiples:** La inteligencia es la capacidad para resolver problemas o elaborar productos que pueden ser valorados en determinada cultura. (Howard Gardner, 1983, 1993)
- k. Juego de roles:** Es una estrategia que permite que los estudiantes asuman y representen roles en el contexto de situaciones reales o realistas propias del mundo académico o profesional (martín, 1992).
- l. Juego:** Acción libre, espontánea, desinteresada e intrascendente que se efectúa en una limitación temporal y espacial de la vida habitual, conforme a determinadas reglas, establecidas o improvisadas y cuyo elemento informativo es la tensión. (Cagigal, j. M. 1996):
- m. Juegos colectivos:** Son situaciones socio-motrices en las que la incertidumbre se encuentra en el compañero, en el medio y en el adversario. (parlebas,1989).
- n. Juegos individuales:** Son situaciones psicomotrices en las que la incertidumbre se encuentra en el medio o no existe. (parlebas, 1989)
- o. Motricidad:** Se define como la capacidad de producir movimientos, los cuales son producto de la contracción muscular que se produce por los desplazamientos y segmentos del cuerpo, a la vez, que por la actitud y el mantenimiento del equilibrio (zapata, 1989).

## **2.4 Hipótesis De Investigación**

### **2.4.1 Hipótesis general**

HG. El juego como estrategia didáctica influye significativamente en el desarrollo de las inteligencias múltiples en los niños y niñas de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 838 Juan Velasco Alvarado- Licenciados de Paruro

### **2.4.2 Hipótesis específicas**

HE.1. El juego como estrategia didáctica influye significativamente en el desarrollo de las inteligencias intrapersonal en los niños y niñas de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 838 Juan Velasco Alvarado- Licenciados de Paruro

HE.2. El juego influye significativamente como estrategia didáctica en el desarrollo de las inteligencias interpersonal en los niños y niñas de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 838 Juan Velasco Alvarado- Licenciados de Paruro

HE.3. El juego como estrategia didáctica influye significativamente en el desarrollo de las inteligencias kinésica-corporal en los niños y niñas de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 838 Juan Velasco Alvarado- Licenciados de Paruro

## **2.5 Definición de las variables:**

Variable 1 : El juego

Variable 2 : Inteligencias múltiples

## 2.5.1. Operacionalización de variables

**Tabla 1**  
**Operacionalización de variables**

Variables		Definición Conceptual	Dimensiones	Indicadores	ITEMS
Dependiente	Inteligencias múltiples	Hacen referencia a un modelo de pensamiento que plantea la existencia de un conjunto de capacidades y habilidades, que pueden ser desarrolladas por las personas en función de factores biológicos, personales y sociales. (Howard Gardner-1983)	<b>Inteligencia interpersonal</b>	Argumentar en qué forma el juego como estrategia didáctica para desarrollar la inteligencia interpersonal.	1-4
			<b>Inteligencia intrapersonal</b>	Establecer de qué manera influye el juego como estrategia didáctica contribuye en el desarrollo de la inteligencia intrapersonal.	5-10
			<b>Inteligencia kinestésica y corporal</b>	Demostrar que el juego como estrategia didáctica incide en el desarrollo de la inteligencia kinestésica-corporal	11-14
Independiente	El juego	El juego favorece el desarrollo cognitivo, emocional y social. Funciona	<b>Juego de reglas:</b>	Fomentar mediante este juego el respeto a las normas y valores para así desarrollar la inteligencia interpersonal	1-2
			<b>Juego simbólico</b>	Generar el desarrollo de la inteligencia intrapersonal.	3-4

		como una herramienta que ayuda al niño a regular su conducta (Vygotsky, 1933).	<b>Juego funcional:</b>	Promueve el desarrollo sensorial, coordinación de la motricidad gruesa y fina en los niños.	5-6
--	--	--	-------------------------	---	-----

## **Capítulo III**

### **Metodología de la investigación**

#### **3.1 Método o métodos aplicados a la Investigación**

Por otro lado, el nivel es explicativo que mediante este tipo de investigación que requiere la combinación de los métodos analíticos y sintéticos, en conjugación con el deductivo y el inductivo, lo que trata de responder a la explicación de causas y efectos de la investigación del proyecto.

Según Escudero y Cortez (2018) mencionaron: En este nivel de investigación, ya no solo se limita a efectuar una descripción del problema observado, sino que, se busca explicar el origen de las causas que provocaron el problema de estudio. Es decir, consiste en interpretar la realidad, en indicar el por qué ocurre determinada situación, ampliando de esta forma los conocimientos de la investigación exploratoria y descriptiva (p.22).

#### **3.2 Diseño de la Investigación:**

En esta investigación se utiliza el diseño semi experimental, ya que la población a estudiar está constituida por un grupo social reducido, en este caso se menciona de forma específica la edad de los niños con los que se pretende trabajar.

Al respecto Ramos (2021) mencionó: el diseño semi-experimental, está caracterizado por realizar una intervención únicamente en un grupo (p.1).

### 3.3 Tipo de Investigación

La investigación fue de tipo mixta, donde se evaluaron los estudiantes de manera cualitativa y con actividades que permitieran además tener resultados cuantitativos esto con el fin de responder la pregunta del estudio.

Según Hernández y Mendoza (2018) expresaron que:

El enfoque mixto ofrece una visión mucho más completa de la realidad ya que considera los aspectos cuantitativos (análisis estadístico, muestreo probabilístico, aplicación de cuestionarios cerrados) y los integra con los aspectos cualitativos (interpretaciones, entrevista abierta, observación del investigador). Es importante la conjugación de ambos enfoques para poder entender a fondo el problema a investigar (p.74).

### 3.4 Población y Muestra

#### 3.4.1 Población

La población se ha constituido por la I.E.I. Nro. 383 Juan Velasco Alvarado – Licenciados de Paruro, correspondiente al año escolar 2022. Asimismo, por profesores de la entidad y padres de familia.

**Tabla 2**  
**Distribución de la población**

<b>VARIABLES</b>	<b>POBLACION</b>	<b>TOTAL</b>
Auxiliar	00	00
Docentes	04	04
Niños y niñas	21	21
Padres de familia	21	21
		46

### 3.4.2 Muestra

Según Hernández y Mendoza (2018) la muestra es un subgrupo considerado como una parte representativa de la población o el universo, los datos recolectados serán obtenidos de la muestra y la población se perfila desde la situación problemática de la investigación. Para la investigación se consideró lo siguiente:

**Tabla 3**  
**Distribución de muestra**

<b>VARIABLES</b>	<b>MUESTRA</b>	<b>TOTAL</b>
Niños y niñas	06	06
Docentes	04	04
Padres de familia	06	06
		16

La muestra estuvo conformada por 6 niños y niñas de cinco años de educación inicial de la I.E.I. N° 383 Juan Velasco Alvarado – Licenciados de Paruro, 4 docentes de la entidad educativa y 6 padres de familia. Siendo un muestreo no probabilístico por conveniencia donde el investigador selecciono la muestra conforme a los objetivos descritos en el estudio (Hernández, et. al. 2018).

### 3.5 Técnicas e Instrumentos de Recolección de Datos.

Según Valderrama (2015) expresó que “Recolectar datos implica elaborar un plan detallado de procedimientos que nos conduzca a reunir datos con un propósito específico” (p.194).

#### 3.5.1 Técnicas:

El presente trabajo de investigación utilizó las técnicas de:

- a. **Observación:** Consistirá en observar las características, actitudes de los niños durante y después del juego.
- b. **Entrevista:** A ser aplicada a docentes y padres de familia.

### **3.5.2 Instrumentos**

- a. Lista de cotejo:** Instrumento que permitirá recolectar información acerca del logro de los indicadores con respecto a la formación de valores.
- b. Guía de observación:** Instrumento que permitirá recolectar información acerca de las actitudes y el desarrollo de valores de los niños en el salón de clases.

### **3.6 Delimitación de la investigación**

El estudio se centró en el juego como Estrategia Didáctica en el Desarrollo de las Inteligencias Múltiples en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 838 Juan Velasco Alvarado- Licenciados de Paruro, se identificaron las variables con sus respectivas dimensiones las cuales fueron analizadas para proceder con la redacción de técnicas de recolección de datos por medio de los participantes como docentes, padres de familia, niños y niñas de cinco años.

## **Capítulo IV**

### **Análisis y resultados de Investigación**

#### **4.1 Descripción del Contexto**

La investigación presentada estuvo ubicada en la Institución Educativa Inicial N° 838 Juan Velasco Alvarado- Licenciados de Paruro; la cual estuvo constituida por grupo de niños de 5 años, docentes y padres de familia, sin tomar en cuenta origen étnico, nivel socio económico, género o vestimenta, quienes fueron la fuente principal de donde se obtuvieron la información, esto con el fin de conocer el juego como estrategia didáctica en el desarrollo de las inteligencias múltiples de dichos niños

El estudio inicio sus prácticas y preparación de las entrevistas explicando a los participantes de que se trata el tema del juego como estrategia didáctica en el desarrollo de las inteligencias múltiples. Luego se procedió con la realización de las entrevistas a cada uno por separado, teniendo como instrumento el cuestionario para apreciar con mayor exactitud lo que el participante respondiera. Seguidamente se inició la entrevista dando una breve explicación tanto a profesores y padres de familia acerca de los temas y luego las preguntas correspondientes las preguntas a cada participante.

#### **Tabla 4**

### Respuestas de docentes entrevistados

Docente 1 (Ítems)	Respuesta textual
1. ¿Cree usted que las inteligencias múltiples tengan un papel importante en el proceso educativo?	Si, facilita la aplicación de estrategias novedosas, motivantes, integradoras y creativas para que los estudiantes en su rol protagónico construyan esquemas de conocimiento
2. ¿El desarrollo de las inteligencias múltiples debe ser fundamental en la actividad formativa de nuestros estudiantes?	Si, Desarrollan la creatividad, estrategias y metodologías en los niños
3. ¿Qué tipos de juego que Ud. hace practicar a sus estudiantes? ¿Porque?	Juegos al aire libre, juegos físicos, juegos simulados porque ayudan hacer creativos y que se motiven al desarrollar la actividad
4. Sabemos que en la educación inicial los niños y niñas aprenden mejor mediante el juego, ¿Cómo podemos hacer que los estudiantes desarrollen las inteligencias múltiples a través del juego?	ayudarlo a crecer y a convertirse en un adulto curioso, creativo, sano y feliz, equipado con las habilidades necesarias para nuestro mundo actual
5. ¿Los juegos tradicionales ayudan a los niños y niñas en el desarrollo de sus inteligencias múltiples?	si
6. ¿Cree Ud. que hay juegos que posibiliten en los niños y niñas mejorar su desarrollo personal a través de las inteligencias múltiples?	Si, Juegos tradicionales como: las chapas, las gomas, rayuela Juego de mesa tradicionales: dama, tute, parchís
7. ¿Cuál es su rol que cumple usted como docente en el desarrollo de las inteligencias múltiples de sus estudiantes?	El acompañamiento del docente es de gran importancia para ayudar al niño a identificar las diferentes emociones que experimenta y guiarlo
8. ¿Cómo podemos desarrollar las inteligencias múltiples en la Educación Inicial?	Dándole libros, escuchando música, haciéndoles dibujar, desarrollando ejercicios al aire libre, bailar, tocar instrumentos, dramatizar
9. ¿Qué impacta al docente y al estudiante atender el enfoque de las inteligencias múltiples?	No respondió a la pregunta

10. ¿Cómo cree usted que podemos evaluar las inteligencias múltiples dentro y fuera del aula?	debe ser diaria y continua, incluir la interacción y el feedback del alumno dentro y fuera del aula
11. ¿Las estrategias didácticas que emplea usted cumplen las necesidades del estudiante?	Siempre se busca que el estudiante desarrolle habilidades y destrezas y cubrir sus necesidades educativas
12. ¿Creó usted que las estrategias didácticas deban de ser innovadores?	Nos ayudan a desarrollar el pensamiento crítico.
13. ¿Qué función cumplen las estrategias didácticas dentro de la educación?	Son importantes para que los resultados sean positivos hay que utilizarlas
14. ¿Usted como docente que estrategias didácticas puede utilizar para el desarrollo de las inteligencias múltiples?	Narración oral de cuentos o historias, El teatro del aula, Dibujar ideas, Ritmos, canciones o cantos, Música para diferentes estados de ánimo.
<b>Docente 2 (Ítems)</b>	<b>Respuesta textual</b>
1. ¿Cree usted que las inteligencias múltiples tengan un papel importante en el proceso educativo?	Si, Facilita al mismo tiempo aptitudes de todo tipo, desde las habilidades sociales hasta las destrezas motrices, la toma de decisiones, la lógica o la resolución de problemas.
2. ¿El desarrollo de las inteligencias múltiples debe ser fundamental en la actividad formativa de nuestros estudiantes?	Si, Ayuda a incrementar los niveles de habilidad potenciando de mejor manera el desarrollo del aprendizaje creando un espacio de crecimiento personal mejorando incluso las diferentes actitudes que poseen permitiendo una reflexión hacia el conocimiento.
3. ¿Qué tipos de juego que Ud. hace practicar a sus estudiantes? ¿Porque?	El juego es fundamental para el aprendizaje de los niños, los juegos tradicionales, los juegos de roles, juego simbólico, juego de reglas, juegos de construcción.
4. Sabemos que en la educación inicial los niños y niñas aprenden mejor mediante el juego, ¿Cómo podemos hacer que los estudiantes desarrollen las inteligencias múltiples a través del juego?	Potenciar las inteligencias múltiples mediante el juego es fundamental para el desarrollo integral de los niños por qué. cada niño y niña es un ser único e individual que se merece ser tratado con respeto y libertad para poder desarrollarse y convertirse en lo que él mismo elija. Partiendo siempre del respeto a la individualidad de nuestros hijos, la mejor manera de fomentar sus inteligencias múltiples es mediante actividades y juegos, ya que así ellos aprenden más y se desarrollan mejor durante su infancia.
5. ¿Los juegos tradicionales ayudan a los niños y niñas en el desarrollo de sus inteligencias múltiples?	Si, Los juegos tradicionales contribuyen al desarrollo de la inteligencia ya que mediante esta técnica pedagógica el infante entra en contacto con los demás y su entorno aportando en su proceso evolutivo de formación.

6.¿Cree Ud. que hay juegos que posibiliten en los niños y niñas mejorar su desarrollo personal a través de las inteligencias múltiples?	Los juegos tradicionales, los juegos de roles, juego simbólico, juego de reglas, juegos de construcción estos juegos todos son en equipo por lo tanto mejoran su desarrollo personal.
7.¿Cuál es su rol que cumple usted como docente en el desarrollo de las inteligencias múltiples de sus estudiantes?	El rol de mediador y facilitador con diferentes materiales concretos para el desarrollo de las inteligencias múltiples.
8. ¿Cómo podemos desarrollar las inteligencias múltiples en la Educación Inicial?	Mediante le juego libre en sectores y los talleres de actividad grafico plástica, actividad musical, la dramatización de títeres, las actividades psicomotrices.
9.¿Qué impacta al docente y al estudiante atender el enfoque de las inteligencias múltiples?	La teoría de las inteligencias múltiples son un conjunto de habilidades, talentos, capacidades mentales y formas de percibir y hacer que son necesarias para aprender, conocer el mundo o resolver problemas.
10. ¿Cómo cree usted que podemos evaluar las inteligencias múltiples dentro y fuera del aula?	Mediante la observación
11.¿Las estrategias didácticas que emplea usted cumplen las necesidades del estudiante?	Si cumplen las necesidades e intereses de los niños ya que son muy motivadoras y creativas para potenciar las diferentes habilidades de los estudiantes.
12.¿Creé usted que las estrategias didácticas deban de ser innovadores?	Las actividades que se les propone a los niños deben ser retadoras e innovadoras para el desarrollo de las competencias.
13.¿Qué función cumplen las estrategias didácticas dentro de la educación?	Permite una comprensión integral de los recursos pedagógicos fundamentales en el proceso de planificación de la enseñanza, del aprendizaje para optimizar este proceso.
14.¿Usted como docente que estrategias didácticas puede utilizar para el desarrollo de las inteligencias múltiples?	Valorar las inteligencias de los alumnos, apostar por el aprendizaje activo y real, evaluar desde las inteligencias múltiples.
<b>Docente 3 (Ítems)</b>	<b>Respuesta textual</b>
1. ¿Cree usted que las inteligencias múltiples tengan un papel importante en el proceso educativo?	Si, Facilita la aplicación de nuevas estrategias motivadores, creativas para que los estudiantes construyan sus conocimientos amplios para adquirir una visión de su realidad para el futuro.
2. ¿El desarrollo de las inteligencias múltiples debe ser fundamental en la	Si, Ayuda a incrementar los niveles de habilidad en el desarrollo de su aprendizaje creando espacios de crecimiento personal.

actividad formativa de nuestros estudiantes?	
3. ¿Qué tipos de juego que Ud. hace practicar a sus estudiantes? ¿Por qué?	Juegos de memoria para memorizar canciones, trabalenguas, poesías, adivinanzas. Sopa de letras, imitar sonidos, jugar a las cartas, estos se utilizan para ejercitar la memoria en la infancia. Puzzles estimular habilidades.
4.Sabemos que en la educación inicial los niños y niñas aprenden mejor mediante el juego, ¿Cómo podemos hacer que los estudiantes desarrollen las inteligencias múltiples a través del juego?	La mejor forma debe ser a través de los juegos que les guste y que sean más sencillas y divertidos para que los niños disfruten durante el aprendizaje.
5.¿Los juegos tradicionales ayudan a los niños y niñas en el desarrollo de sus inteligencias múltiples?	Socializando entre compañeros, mediante canciones desarrolla su inteligencia musical por mediante esta técnica el niño entra en contacto con los demás.
6.¿Cree Ud. que hay juegos que posibiliten en los niños y niñas mejorar su desarrollo personal a través de las inteligencias múltiples?	Los rompecabezas y puzzles
7.¿Cuál es su rol que cumple usted como docente en el desarrollo de las inteligencias múltiples de sus estudiantes?	Los docentes debemos trabajar en equipo con los estudiantes y los padres para el mejor aprendizaje, debemos ser como un guía o acompañante dentro del grupo.
8. ¿Cómo podemos desarrollar las inteligencias múltiples en la Educación Inicial?	Con lecturas sencillas como cuentos, rimas, poemas, dramatizaciones, teatros, diálogos de entrevistas.
9.¿Qué impacta al docente y al estudiante atender el enfoque de las inteligencias múltiples?	Proporciona resultados significativos, ofrecer diferentes formas de aprender, ver los diferentes resultados de lo aprendido de los estudiantes
10. ¿Cómo cree usted que podemos evaluar las inteligencias múltiples dentro y fuera del aula?	La mejor manera de evaluar es plasmaren el tiempo disponible de las diferentes actividades, tareas, pruebas, ejercicios tanto orales y escritos.
11.¿Las estrategias didácticas que emplea usted cumplen las necesidades del estudiante?	Si cumplen porque son un conjunto de procedimientos mediante los cuales logran las metas planteadas en el proceso de enseñanza aprendizaje.

12.¿Creé usted que las estrategias didácticas deban de ser innovadores?	Las estrategias deben ser innovadoras porque son formas de trabajos que realizamos con nuestras estudiantes para satisfacer sus necesidades.
13.¿Qué función cumplen las estrategias didácticas dentro de la educación?	La función que cumple las estrategias didácticas es la forma de llevar un proceso didáctico como guía en el desarrollo de acciones y orientar para el aprendizaje.
14.¿Usted como docente que estrategias didácticas puede utilizar para el desarrollo de las inteligencias múltiples?	Yo como docente para trabajar las inteligencias múltiples de forma eficaz usaría, el aprendizaje colaborativo, el trabajo por gamificación que permiten desarrollar las inteligencias de forma integral.
<b>Docente 4 (Ítems)</b>	<b>Respuesta textual</b>
1. ¿Cree usted que las inteligencias múltiples tengan un papel importante en el proceso educativo?	Beneficia y contribuye a que cada niño desarrolle sus talentos, por ejemplo, si un niño es bueno en canto, es posible ayudarlo a desarrollar su gran pasión.
2. ¿El desarrollo de las inteligencias múltiples debe ser fundamental en la actividad formativa de nuestros estudiantes?	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Permiten a personalizar los aprendizajes para que cada estudiante aprenda de la mejor manera y demuestre su aprendizaje en la forma en la que mejor exprese.</li> <li>- También, se debe extender el aprendizaje. Tienen que recibir una educación diversificada para que finalmente todos tengan las mismas posibilidades.</li> </ul>
3. ¿Qué tipos de juego que Ud. hace practicar a sus estudiantes? ¿Por qué?	<p>Mayormente se estila estos dos tipos de juego</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Juego de reglas: porque se aprende a respetar los turnos, normas, opiniones de los compañeros, el razonamiento, la atención y reflexión</li> <li>- Juego de construcción: porque beneficia a potenciar la creatividad, motricidad fina, concentración, memoria visual análisis y síntesis.</li> </ul>
4.Sabemos que en la educación inicial los niños y niñas aprenden mejor mediante el juego, ¿Cómo podemos hacer que los estudiantes desarrollen las inteligencias múltiples a través del juego?	Se debe tomar en cuenta el involucramiento de los agentes de la educación padre, hijo y docente para elaborar o planificar algunas estrategias considerando los tipos de juego.
5.¿Los juegos tradicionales ayudan a los niños y niñas en el desarrollo de sus inteligencias múltiples?	Las habilidades, destrezas, retos, socialización, confianza y la psicomotricidad.
6.¿Cree Ud. que hay juegos que posibiliten en los niños y niñas mejorar su desarrollo personal a través	Adivinanza, rompecabezas, construcción robótica, gimkana, volar cometa, actividades de equilibrio etc.

de las inteligencias múltiples?	
7.¿Cuál es su rol que cumple usted como docente en el desarrollo de las inteligencias múltiples de sus estudiantes?	Empatía, orientador, guía, coordinador mediador.
8. ¿Cómo podemos desarrollar las inteligencias múltiples en la Educación Inicial?	A través de juegos
9.¿Qué impacta al docente y al estudiante atender el enfoque de las inteligencias múltiples?	La formación de seres humanos integrales, felices, exitosos y líderes positivos con un deseo de indagar y aprender a lo largo de su vida, conociendo sus gustos habilidades y fortalezas.
10. ¿Cómo cree usted que podemos evaluar las inteligencias múltiples dentro y fuera del aula?	El comportamiento, la convivencia, la empatía, resolución de problemas, demuestra interés en los juegos, demuestra procesos cognitivos y otros.
11.¿Las estrategias didácticas que emplea usted cumplen las necesidades del estudiante?	Sí, en la mayoría de los estudiantes.
12.¿Creé usted que las estrategias didácticas deban de ser innovadores?	Despierta el interés del estudiante.
13.¿Qué función cumplen las estrategias didácticas dentro de la educación?	Ayuda a que se construya nuevo conocimiento a través del intercambio de información entre ambas partes y la base de saberes que tengan los educandos.
14.¿Usted como docente que estrategias didácticas puede utilizar para el desarrollo de las inteligencias múltiples?	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Asignar trabajos en grupos con monitores</li> <li>- Competencias</li> <li>- Juegos</li> <li>- Dramas</li> <li>- Ambiente físico agradable (colocar pensamientos, globos, etc.)</li> <li>- Dinámica de grupo</li> <li>- Recursos audiovisuales</li> <li>- Normas / reglas</li> <li>- Deportes.</li> </ul>

Como puede observarse en la tabla 1 referente a la entrevista a los docentes se puede destacar que estos cumplen un rol protagónico dentro de la enseñanza, aprendizaje y desarrollo del niño, en

ese sentido, indicaron que la inteligencia múltiple facilita la aplicación de estrategias donde se pueda desarrollar la creatividad y habilidades en los estudiantes.

Dentro de los tipos de juegos que mencionaban para hacer practicar a los niños estaban al aire libre, memoria, juegos de rol, juegos con reglas, juegos de construcción y rompecabezas, además, indicaban que el juego es fundamental para el aprendizaje del niño debido a que potencia las diferentes inteligencias múltiples siendo fundamental para el desarrollo integral del estudiante.

Asimismo, contribuyen al desarrollo de habilidades, talentos, capacidades mentales y la forma de percibir las situaciones o problemas que se puedan presentar. Se puede acotar que la función que cumplen las estrategias didácticas es la forma de llevar a cabo un proceso que guía el desarrollo de acciones y orienta el aprendizaje donde el docente debe trabajar las inteligencias múltiples de forma eficaz como un aprendizaje colaborativo que propicie de un trabajo adecuado para la edad del niño.

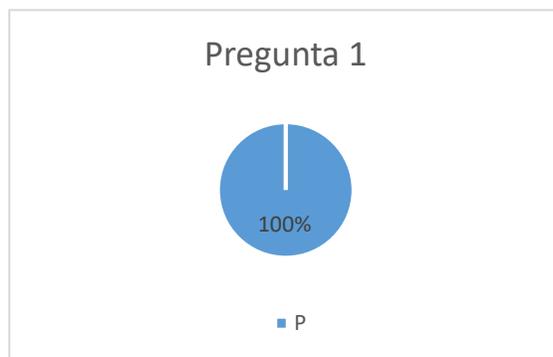
Finalmente, los docentes destacaban el juego como una estrategia, un recurso, una herramienta que beneficia y contribuye al desarrollo del niño, de sus talentos, de su creatividad, de su pasión por el aprendizaje que deberá ser guiado de manera adecuada e integral involucrando los diferentes agentes como padres, docentes y el niño con el propósito de que su desarrollo sea óptimo.

### **Entrevista a padres de familia**

1. ¿Cree usted que jugando su hijo(a) este aprendiendo?

**Tabla 5**  
**Jugando con su hijo**

		Frecuencia	Porcentaje
Padres	Si	6	100,0
	No	0	0



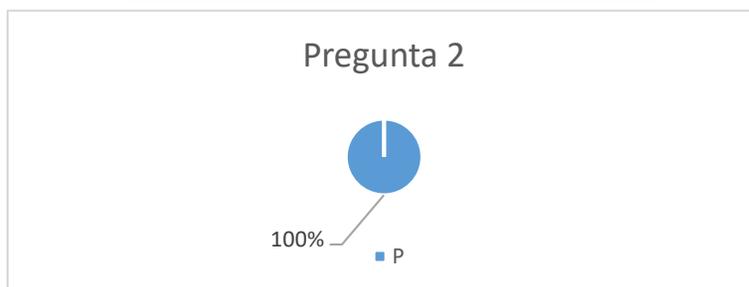
Dentro de los padres de familia entrevistados todos concordaron que sus hijos aprenden por medio de los juegos. Además, indicaron que ha llamado su atención la forma como el docente utiliza los juegos para brindar conocimientos de los temas que sus hijos deben aprender esto ha dado buenos resultados y están conformes con el trabajo realizado por el docente

2. ¿Los juegos de hoy en día cree que aporten algo en la educación de sus hijos?

**Tabla 6**

**Respuestas de docentes entrevistados**

		Frecuencia	Porcentaje
Padres	Si	6	100,0
	No	0	0

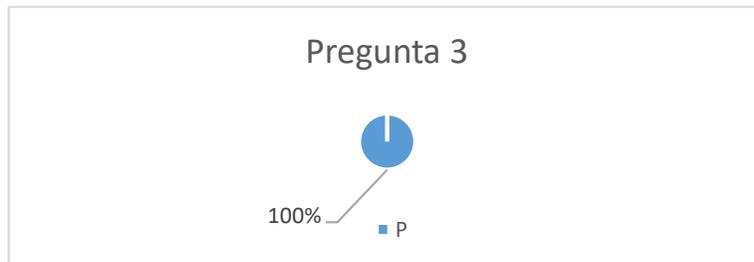


Los padres concuerdan en un 100% que los juegos de hoy en día cree que aporten algo en la educación de sus hijos.

3. ¿Alguna vez usted escucho hablar de las inteligencias múltiples?

**Tabla 7**  
**Inteligencias múltiples**

		Frecuencia	Porcentaje
Padres	Si	6	100,0
	No	0	0



Según la pregunta 3 los padres de familia concuerdan en que han escuchado o tenido información acerca de las inteligencias múltiples.

4. ¿Qué opina usted acerca de la inteligencia intrapersonal?

Los padres en su mayoría han tenido información sobre la inteligencia intrapersonal y consideraban que está se trataba del manejo o autoevaluación, autoanálisis que tiene la persona de sí misma.

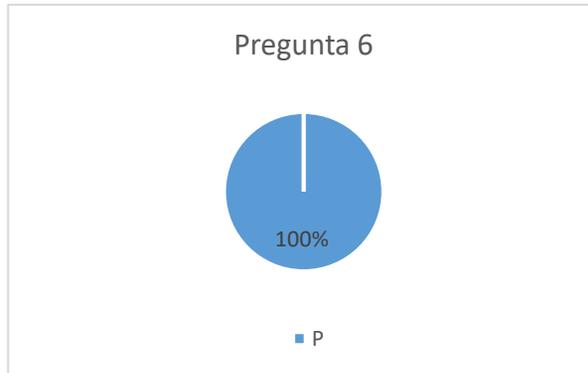
5. ¿Según su opinión los juegos aportan algo en el desarrollo de su hijo dentro de la educación?

Los padres concuerdan que el juego es una herramienta útil que se puede utilizar para el aprendizaje debido a que han presenciado como el docente ha utilizado esta estrategia para enseñar algún tema en específico y han tenido buenos resultados en sus hijos.

6. ¿Usted cree que lo mejor sería que su hijo dentro del jardín solo vaya a aprender dejando de lado el juego?

**Tabla 8**  
**Aprendizaje y juego**

		Frecuencia	Porcentaje
Padres	Si	6	100,0
	No	0	0



Como se observa los 6 padres concuerdan en que el juego es necesario para el aprendizaje y que se debe incluir siempre en el jardín. Indican que el juego le da libertad al niño para expresarse de esta manera mejora su creatividad lo cual es importante que se incluya dentro de los programas educativos

7. ¿La manera de como el docente le enseña a su hijo(a) según usted será la adecuada en para lograr su aprendizaje?

**Tabla 9**  
Metodología del docente

		Frecuencia	Porcentaje
Padres	Si	6	100,0

Pregunta 7

100%

■ P

Se observa que los padres de familia están de acuerdo con las enseñanzas que brinda el docente a su niño (a), consideran que ha sido buena y adecuada para su edad. Finalmente, se puede acotar que

los padres mostraron receptividad en el momento de realizar la entrevista, brindaron información concerniente a la importancia de los juegos como una estrategia para desarrollar las inteligencias múltiples y que los docentes tienen un rol relevante para el desarrollo de las habilidades, destrezas, y aprendizaje de sus hijos.

#### 4.2 Resultados de Investigación

Actividad de aprendizaje 1

**Tabla 10**

**Taller:** en los juegos libres me divierto y aprendo

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	CRITERIO DE EVALUACION	EVIDENCIA
PSICOMOTRIZ	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad”	Comprende su cuerpo.  Se expresa corporalmente.	Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo-manual y óculo-podal que requieren mayor precisión. Lo hace en diferentes situaciones cotidianas, de juego o de representación gráfico-plástica, ajustándose a los límites espaciales y a las características de los objetos, materiales y/o herramientas que utilizan, según sus necesidades, intereses y posibilidades	Decide y elige el juego cómo y con quien o quienes van jugar.	Gráfica y verbaliza sobre el sector donde, como han jugado.

**Tabla 11**

**Planificación**

Planificación MOMENTOS PACHA	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS IMAYNA LLAMK'ANAPAQ YUYAYCHASQA	MATERIALES
PRIMER MOMENTO	<p><b><u>PLANIFICACION Y ORGANIZACIÓN</u></b>                      La docente les hace sentar en semi circulo para empezar a jugar todos en los diferentes sectores que tenemos en aula.                      También les muestra un cuadro y les indica que será como una lista de asistencia,  <b><u>NORMAS DE CONVIVENCIA</u></b>                      Junto a los niños y niñas realizamos nuestras acuerdos de convivencia durante el juego  <b><u>ELECCION DE SECTORES</u></b>                      La docente pregunta a cada niño y niña que elija donde jugar y que coloque su carita feliz en el bolsillo del juego correspondiente en el cuadro. Así sucesivamente hasta que todos los niños elijan sus juegos.  <b><u>TIEMPO Y ESPACIO</u></b>                      La docente al ver que todos los niños ya empezaron a jugar empieza a controlar la hora (35 minutos) y verificar que todos los niños tengan un espacio adecuado para que jueguen.</p>	<p>Bloques matemáticos                      Fichas matemáticos                      Materiales de cada sector</p>
SEGUNDO MOMENTO	<p><b><u>DESARROLLO DEL JUEGO</u></b>                      La docente observa detalladamente a todos los niños y niñas y hace seguimiento en el sector de juego.                      La docente se acerca a cada niño y hace varias preguntas referidas al juego, como por ejemplo ¿Qué has formado? ¿Qué colores son estas? ¿Qué formas? Y otras preguntas.                      Faltando 15 a 10 minutos para que termine la hora del juego libre la docente les comunica a los niños y niñas                      La docente anota en un cuaderno de campo todo sobre su observación.                      Ejemplo les falta 10 minutos para que puedan guardar los materiales de los juegos.                      Siempre la docente le hace recordad.</p>	

<b>TERCER MOMENTO</b>	<p><b><u>SOCIALIZACION,</u></b> <b><u>REPRESENTACION,</u></b> <b><u>METACOGNICION Y ORDEN</u></b></p> <p>La docente les invita a sentarse en media luna para que los niños y niñas puedan dialogar y socializar con sus compañeros a que jugaron, con quien y como se sienten. La docente les pide que hagan un dibujo lo que han jugado y de lo que más les gusto. Para terminar los niños responderán las siguientes preguntas: ¿a qué jugaron? ¿Qué han aprendido hoy? ¿Hay algo nuevo que les ha sorprendido y que hoy descubrieron? ¿Aprendieron algo nuevo que no sabían? ¿Solucionaron alguna dificultad? ¿cómo?</p>	
-----------------------	---	--

**Tabla 12**  
**Lista de cotejos**

<b>DOCENTE</b>			
<b>I.E.I</b>	N° 838 JUAN VELASCO ALVARDO	<b>AREA</b>	PSICOMOTRICIDAD
<b>FECHA</b>	23/11/2022	<b>EDAD</b>	5 AÑOS

<b>COMPETENCIA</b>	SE DESENVUELVE DE MANERA AUTÓNOMA A TRAVÉS DE SU MOTRICIDAD”
<b>CAPACIDAD</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Comprende su cuerpo.</li> <li>• Se expresa corporalmente.</li> </ul>
<b>DESEMPEÑO</b>	Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo-manual y óculo-podal que requieren mayor precisión. Lo hace en diferentes situaciones cotidianas, de juego o de representación gráfico-plástica, ajustándose a los límites espaciales y a las características de los objetos, materiales y/o herramientas que utilizan, según sus necesidades, intereses y posibilidades

**CRITERIO A EVALUAR**

Decide y elige el juego cómo y con quien o quienes van jugar.

<b>N°</b>	<b>APELLIDOS Y NOMBRES</b>	<b>NUNCA</b>	<b>A VECES</b>	<b>SIEMPRE</b>
1	ACURIO FARFAN, Alexi			X
2	CACERES BARDALES, Néstor Gabriel Fernando			X
3	LABRA CRUZ, Álvaro Sam			X
4	MEZA ZAMORA, Carmen Rosa		X	
5	SALAS CUBA, Said Zenón			X
6	VILLA ARAMAYO, My Leidy Calezzy			X

**Tabla 13**  
**Cuaderno de campo**

NUMERO DE NIÑOS: 06  
 EDAD: 5 AÑOS  
 FECHA: 23 DE NOVIEMBRE

MOMENTO	En hora del taller
ÁREA	PSICOMOTRIZ
COMPETENCIA	SE DESENVUELVE DE MANERA AUTÓNOMA A TRAVÉS DE SU MOTRICIDAD”
DESEMPEÑO	Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo-manual y óculo-podal que requieren mayor precisión. Lo hace en diferentes situaciones cotidianas, de juego o de representación gráfico-plástica, ajustándose a los límites espaciales y a las características de los objetos, materiales y/o herramientas que utilizan, según sus necesidades, intereses y posibilidades

A todos los niños y niñas les gusta aprender jugando, desde que inicio el taller cada niño y niña ha elegido en que sector va a jugar, la docente registra en un cuadro de la siguiente manera: el niño Alexi decidió jugar en el sector de construcción; el niño Néstor Gabriel Fernando eligió ir al sector biblioteca a leer un libro (icono verbal); el niño Álvaro se dirigió hacia el sector juegos tranquilos; el niño Said Zenón quiso jugar con su compañero Alexi; la niña Calezzy empezó jugando en el sector de la cocinita junto a su compañera Carmen Rosa.

Los niños y niñas han jugado libremente sin ningún percance ni problema; entre compañeros se relacionaron para poder jugar de manera ordenada; como cada niño y niña han jugado en diferentes sectores, al momento de elegir el juego se sentían seguros y jugaron bien concentrados.

## Actividad de aprendizaje 2

**Tabla 14**

**Taller:** me divierto con la telaraña de lana

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	CRITERIO DE EVALUACION	EVIDENCIA
PSICOMOTRIZ	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad”	Comprende su cuerpo.  Se expresa corporalmente.	Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo-manual y óculo-podal que requieren mayor precisión. Lo hace en diferentes situaciones cotidianas, de juego o de representación gráfico-plástica, ajustándose a los límites espaciales y a las características de los objetos, materiales y/o herramientas que utilizan, según sus necesidades, intereses y posibilidades	Se expresa al describirse sus cualidades y gustos (comida, color y profesión)	Representa mediante un dibujo el juego que jugo con sus compañeros.

**Tabla 15**

### Estrategias metodológicas

MOMENTOS PACHA	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS IMAYNA LLAMK'ANAPAQ YUYAYCHASQA	MATERIALES
PRIMER MOMENTO	<p><b><u>PLANIFICACION Y ORGANIZACIÓN</u></b> La docente les hace sentar alrededor de ella, para empezar a jugar, les muestra algunos objetos y les pregunta ¿conocen estos materiales? Luego de escuchar las respuestas le indica su nombre como la lana, globo y pelota.</p> <p><b><u>NORMAS DE CONVIVENCIA</u></b> Junto a los niños y niñas realizamos nuestras acuerdos de convivencia para el juego</p> <p><b><u>TIEMPO Y ESPACIO</u></b> La docente elige un lugar adecuado para realizar el juego con los niños y niñas y menciona el tiempo que dura el juego.</p>	<p>lana</p> <p>globo</p> <p>pelota</p> <p>tela</p>

<b>SEGUNDO MOMENTO</b>	<p><b><u>DESARROLLO DEL JUEGO</u></b></p> <p>La docente indica a los niños y niñas que se coloquen en un círculo y luego les menciona que deben estirar los brazos para distanciarse, la docente les indica que el juego consiste en: la docente va a tirar la lana a un niño o niña y cuando lo tenga en la mano la lana el niño o niña nos mencionara sus gustos (¿qué comida le gusta? ¿Qué color le gusta? ¿Qué quiere ser cuando sea grande?) hasta formar una telaraña; encima de la telaraña harán rebotar globo o pelota sin hacer caer; el juego empieza la docente indicando sus gustos; y luego pasa a otro niño o niña sujetando la lana bien tizada; así se pasaran uno a otro y llegan a formar una telaraña... y luego hacen rebotar el globo encima de la telaraña sin hacer caer....</p> <p>Así lo mismo juegan con la pelota....diferenciando el peso del globo y la pelota</p>	
<b>TERCER MOMENTO</b>	<p><b><u>SOCIALIZACION, REPRESENTACION, METACOGNICION Y ORDEN</u></b></p> <p>La docente les invita a sentarse en sus sillas a los niños y niñas para que puedan dialogar y socializar con sus compañeros sobre el juego, mencionan sus emociones después del juego.</p> <p>La docente les pide que hagan un dibujo de lo que han jugado y de lo que más les gusto.</p> <p>Para terminar los niños responderán las siguientes preguntas:</p> <p>¿a qué jugaron? ¿Qué han aprendido hoy? ¿Hay algo nuevo que les ha sorprendido y que hoy descubrieron? ¿Aprendieron algo nuevo que no sabían? ¿Solucionaron alguna dificultad? ¿Cómo?</p>	

**Tabla 16**  
**Lista de Cotejo**

<b>DOCENTE</b>			
<b>I.E.I</b>	<b>N° 838 JUAN VELASCO ALVARDO</b>	<b>AREA</b>	<b>PSICOMOTRICIDAD</b>
<b>FECHA</b>	<b>24/11/2022</b>	<b>EDAD</b>	<b>5 AÑOS</b>

<b>COMPETENCIA</b>	SE DESENVUELVE DE MANERA AUTÓNOMA A TRAVÉS DE SU MOTRICIDAD”
<b>CAPACIDAD</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Comprende su cuerpo.</li> <li>• Se expresa corporalmente.</li> </ul>
<b>DESEMPEÑO</b>	Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo-manual y óculo-podal que requieren mayor precisión. Lo hace en diferentes situaciones cotidianas, de juego o de representación gráfico-plástica, ajustándose a los límites espaciales y a las características de los objetos, materiales y/o

	herramientas que utilizan, según sus necesidades, intereses y posibilidades			
<b>CRITERIO A EVALUAR</b>				
Se expresa al describirse sus cualidades y gustos (comida, color y profesión)				
N°	APELLIDOS Y NOMBRES	NUNCA	A VECES	SIEMPRE
1	ACURIO FARFAN, Alexi			X
2	CACERES BARDALES, Néstor Gabriel Fernando			X
3	LABRA CRUZ, Álvaro Sam			X
4	MEZA ZAMORA, Carmen Rosa			X
5	SALAS CUBA, Said Zenón			X
6	VILLA ARAMAYO, My Leidy Calezzy			X

**Tabla 17**

**Cuaderno de Campo**

**NUMERO DE NIÑOS: 06**

**EDAD: 5 años**

**FECHA: 24 DE NOVIEMBRE**

<b>MOMENTO</b>	
<b>ÁREA</b>	PSICOMOTRIZ
<b>COMPETENCIA</b>	SE DESENVUELVE DE MANERA AUTÓNOMA A TRAVÉS DE SU MOTRICIDAD”
<b>DESEMPEÑO</b>	Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo-manual y óculo-podal que requieren mayor precisión. Lo hace en diferentes situaciones cotidianas, de juego o de representación gráfico-plástica, ajustándose a los límites espaciales y a las características de los objetos, materiales y/o herramientas que utilizan, según sus necesidades, intereses y posibilidades
<b>JUEGO</b>	ME DIVIERTO CON LA TELARAÑA DE LANA

De acuerdo a las actividades realizadas se analizó que uno de los temas más discutidos en la actualidad es la educación, que es una formación encaminada a desarrollar la capacidad intelectual, moral y capacidad afectiva de las personas siguiendo la cultura y las normas de convivencia de la sociedad a la que pertenecen, siendo además un pilar fundamental en la transmisión de conocimientos a un individuo para que adquiera una determinada formación habilidad, sin embargo, la educación va de la mano con la inteligencia (Santana y Rodríguez, 2021).

En cuanto al **objetivo general** determinar la influencia del juego como estrategia didáctica en el desarrollo de las inteligencias múltiples en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 838 Juan Velasco Alvarado- Licenciados de Paruro, se evidenció que existen diferentes tipos de metodologías y modelos de aprendizaje como el juego que intentan mejorar la experiencia educativa, el sistema y la forma de enseñar del profesor al alumno a un nivel más práctico y adecuado, todo ello basado en la teoría de las inteligencias.

En tal sentido se ha comprobado que el desarrollo de la actividad lúdica está relacionado con el desarrollo de los estadios cognitivos, los juegos que son diversas formas han surgido en el transcurso y paralelo al desarrollo del niño. Siendo consecuencias directas de las transformaciones de las estructuras cognitivas de un niño.

En este sentido, fue posible identificar los diferentes tipos de inteligencia que posee el ser humano y su forma de utilizarla, además, en este estudio se resaltó el uso de los mismos de manera diferente en cada niño y que uno siempre era mejor que otro. (Hidrovo, 2021) las practicas didácticos utilizados para el desarrollo de esta inteligencia se establece de manera diferente en cada individuo y una también se destaca más que la otra, lo que implica que todos los seres humanos poseen cada uno de los componentes de inteligencia que señala Gardner, solo que uno tiene un mayor potencial o es mejor desarrollado. Por lo tanto, es importante conocer estos diferentes tipos de inteligencia, tanto del gerente de educación como aquellos que se encaminan a tratar de establecer las mejores estrategias que puedan contribuir al desarrollo académico de lo alumno.

Referente al **objetivo Específico 1**, Analizar la influencia del juego como estrategia didáctica en el desarrollo de las inteligencias intrapersonal en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial Nro 838 Juan Velasco Alvarado- Licenciados de Paruro, se comprobó la importancia del juego como una estrategia para desarrollar las inteligencias intrapersonal en los infantes y que los

docentes tienen un rol relevante para el desarrollo de las habilidades, destrezas, y aprendizaje de sus estudiantes.

Además, se ha establecido que el estudiante debe tener dominio y concentración de la inteligencia intrapersonal y establecer el aporte que se da y en qué área se relaciona para conocer su realidad ya que el docente puede hacerlo fracasar porque no ha reconocido la inteligencia que posee y puede hacer que fracase en el intento. Al respecto (Santana y Rodríguez, 2021) indicaron que al aplicar estrategias lúdicas que activen las diferentes inteligencias que posee cada individuo y las potencien a lo largo de su vida a través de la motivación y la participación, llevarán a los estudiantes al éxito en la disciplina o profesión que, además de gustarles, los haga felices. Las inteligencias que todos los seres humanos poseen trabajo conjunto para resolver problemas y lograr diversos fines.

Referente al **objetivo Específico 2**, explicar la influencia del juego como estrategia didáctica en el desarrollo de las inteligencias interpersonal en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial Nro 838 Juan Velasco Alvarado- Licenciados de Paruro, se ha determinado que el juego puede activar la inteligencia interpersonal de los educandos en el proceso, logrando un aprendizaje significativo, aprovechando su inteligencia más efectiva. (Del Moral y Neira, 2021). Entendiendo que todos somos inteligentes en un campo específico, ofrecen posibilidades que permiten a los docentes llevar a sus alumnos al éxito, estas oportunidades también dependen en gran medida del entorno en el que se desenvuelven, la cultura, la familia y la sociedad en general.

Por otro lado, las estrategias metodológicas que se desarrollan a diario en el aula permiten comprobar qué tipo de inteligencia cada estudiante posee para fortalecerse, desarrollarse y mejorar en el área deseada, y el docente debe evaluar cada uno apostar por el aprendizaje activo y real y potenciar el uso de las tecnologías, evaluar el desempeño de los estudiantes a partir de las inteligencias múltiples consideradas (Berrios, Arazola y Pantoja, 2021).

Por lo cual, se hace esencial la estimulación de las inteligencias múltiples por medio de estrategias significativas en los niños y niñas de edades iniciales, para que logren aprender y ser mejores individuos, personas productivas y propositivas en una sociedad transformadora con visión solidaria, de integración y creatividad. Esto es viable por medio de la motivación intrínseca de los profesores, quienes deben desarrollar las inteligencias en sus alumnos y favorecer la autoevaluación en el aprendizaje integral con experiencias combinadas de cada una de las inteligencias (Macías, Viguera y Rodríguez, 2021).

Referente al **objetivo Específico 3**, describir la influencia del juego como estrategia didáctica en el desarrollo de las inteligencias kinésicas-corporales en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial Nro 838 Juan Velasco Alvarado- Licenciados de Paruro, se evidenció que es necesario planificar diferentes tareas que motiven a los estudiantes a responder eficazmente a un mismo contenido, aunque lo expresen de forma diferente. En este sentido, (Neira, Del-Moral y Fombella 2020) los docentes deben activar las inteligencias que tienen los estudiantes para lograr una efectiva inclusión y equidad, para ello es necesario que comiencen por conocer el heterogéneo grupo de estudiantes que se les asigna, a través de un acompañamiento personalizado.

Es pertinente mencionar que cuando se logra este conocimiento, se pueden observar mejores resultados, ya que las estrategias lúdicas planificadas serán más atractivas e interesantes para los estudiantes. Cuando un grupo de niños o adolescentes realizan la misma actividad que sus pares, los resultados no observarán el mismo desempeño en todos, situación que puede afectar la autoestima de quienes no alcanzan las calificaciones deseadas, dificultando su desempeño.

Finalmente, se hace referencia al aspecto dinámico en los niños o niñas en el proceso de enseñanza-aprendizaje, pero motivacional y también se indican factores estimulantes. En el centro de salud, exclusivamente, también se hace referencia al sostenimiento del hogar. No profesor se centra en la consideración de las calificaciones, más bien se hace referencia, repetidamente, al hecho de que el

esfuerzo es hecho para salir adelante, avanzar, llegar a la meta, y la responsabilidad u otras habilidades y características se valoran más, la mayoría de lo psicosocial y actitudinal, más que actitudinal (Burcă, 2022).

### **4.3 Discusión de Resultados de Investigación**

Existen diversos estudios enfocados en el juego como estrategia didáctica y el desarrollo de las inteligencias múltiples, en este sentido Contreras (2022) en su estudio los hallazgos mostraron que se requiere de un plan estratégico donde se proponga el diseño de estrategias didácticas apoyadas en las inteligencias múltiples en los alumnos de un centro educativo, además, debe existir disposición y apoyo institucional y familiar para el desarrollo de actividades en función de alcanzar transformaciones positivas en los alumnos.

De acuerdo con la hipótesis general planteada en la presente investigación “El juego como estrategia didáctica influye significativamente en el desarrollo de las inteligencias múltiples en los niños y niñas de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 838 Juan Velasco Alvarado- Licenciados de Paruro” En los resultados se observa que los juegos educativos cumplen un rol protagónico dentro de la enseñanza, aprendizaje y desarrollo del niño, en ese sentido, indicaron que la inteligencia múltiple facilita la aplicación de estrategias donde se pueda desarrollar la creatividad y habilidades en los estudiantes. Asimismo, en las entrevistas los padres concuerdan en un 100% que los juegos de hoy en día cree que aporten algo en la educación de sus hijos.

Lo que es corroborado con Chile (2021) en su estudio tuvo como objetivo principal analiza las estrategias lúdicas y el desarrollo de las inteligencias múltiples de los estudiantes de Educación General Básica Media, de la Unidad Educativa. Los hallazgos mostraron que tanto alumnos como maestros desarrollan las inteligencias múltiples dentro del aula, en los alumnos representa un 47,5% la inteligencia lingüística, 57,6% inteligencia lógica-matemática, 68,7% inteligencia espacial, 73,7% inteligencia kinestésica-corporal, finalmente 51,5% inteligencia musical.

En tal sentido, Higuera, Medina y Martínez (2021) indicaron que la enseñanza a través del juego es una estrategia holística que potencia la participación en clase, el interés de los alumnos y éstos están más involucrados en su aprendizaje. A través de juegos, los alumnos pueden recorrer todas las fases de los proyectos propuestos en el aula.

En cuanto a la hipótesis específica 1 “El juego como estrategia didáctica influye significativamente en el desarrollo de las inteligencias intrapersonal en los niños y niñas de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 838 Juan Velasco Alvarado- Licenciados de Paruro” En los resultados se observa que el juego es fundamental para el aprendizaje del niño debido a que potencia las diferentes inteligencias múltiples siendo fundamental para el desarrollo integral del estudiante. Además, los 6 padres de familia concuerdan en que el juego es necesario para el aprendizaje y que se debe incluir siempre en el jardín. Indicaban que el juego le da libertad al niño para expresarse de esta manera mejora su creatividad lo cual es importante que se incluya dentro de los programas educativos.

Lo que es corroborado con Martínez y Salinas (2020) en su trabajo sobre el juego educativo para el fortalecimiento de las inteligencias múltiples. En los hallazgos se logró determinar la existencia de una mejoría en el desempeño de los alumnos posteriormente de la intervención empleada. Además, Se evidenciaron, transformaciones significativas en las inteligencias: lingüística, lógico matemática, espacial, interpersonal e intrapersonal, lo que indicó que el aprovechamiento de las herramientas lúdicas favorece los aprendizajes y rendimientos; mejorando de este modo, el esfuerzo cognitivo.

En cuanto a la hipótesis específica 2, “El juego influye significativamente como estrategia didáctica en el desarrollo de las inteligencias interpersonal en los niños y niñas de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 838 Juan Velasco Alvarado- Licenciados de Paruro” explicar la influencia del juego como estrategia didáctica en el desarrollo de las inteligencias interpersonal en los niños y niñas de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 838 Juan Velasco Alvarado-

Licenciados de Paruro. En los resultados se observa que los juegos contribuyen al desarrollo de habilidades, talentos, capacidades mentales y la forma de percibir las situaciones o problemas que se puedan presentar. Se puede acotar que la función que cumplen las estrategias didácticas es la forma de llevar a cabo un proceso que guía el desarrollo de acciones y orienta el aprendizaje donde el docente debe trabajar las inteligencias múltiples de forma eficaz como un aprendizaje colaborativo que propicie de un trabajo adecuado para la edad del niño.

Lo que es corroborado con Chiroque (2020) su objetivo fue proponer la aplicación de un programa de estrategias didácticas para desarrollar la inteligencia interpersonal de los estudiantes de segundo grado. Donde se observó que el 27% de los alumnos siempre crea y mantiene entre las personas relaciones cordiales y amistosas, mientras que el 50%, lo efectúan a veces y el restante 23% nunca toma en cuenta el presente ítem. Para el indicar empatía se evidenció que el 33% de los alumnos siempre se coloca en lugar del otro, mientras que el 47%, lo realizan a veces y el restante 20% nunca toma en cuenta.

En cuanto a la hipótesis específica 3, “El juego como estrategia didáctica influye significativamente en el desarrollo de las inteligencias kinésica-corporal en los niños y niñas de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 838 Juan Velasco Alvarado- Licenciados de Paruro” En los resultados se observa que los docentes destacaron que el juego como una estrategia, un recurso, una herramienta que beneficia y contribuye al desarrollo del niño, de sus talentos, de su creatividad, de su pasión por el aprendizaje que deberá ser guiado de manera adecuada e integral involucrando los diferentes agentes como padres, docentes y el niño con el propósito de que su desarrollo sea óptimo.

Lo que es corroborado con Rojas (2019) en su investigación titulada la didáctica como estrategia pedagógica para potenciar el desarrollo de las inteligencias múltiples. Concluyeron indicando que la propuesta implementada tiene la ventaja de formar a los infantes en el conocimiento

con la finalidad de fortalecer y desarrollar las inteligencias múltiples, partiendo de un procedimiento didáctico y formativo. Finalmente, se logró llegar a conocer un poco más acerca de la didáctica como estrategia educativa y su importancia en el desarrollo de las inteligencias múltiples.

Es importante mencionar que las actividades lúdicas son esenciales para los individuos en los entornos sociales; Asimismo, constituyen un medio rentable para el fortalecimiento y adquisición de capacidades motoras, afectivas e intelectuales. Para todo ello, se debe coordinar organizadamente el tiempo y espacio esencial para realizar estas acciones, las cuáles deben ser empleadas de modo satisfactorio y placentero (Fernández y Gonçalves, 2020).

## Conclusiones

- La investigación concluye que las aportaciones del juego favorecen el desarrollo de las inteligencias múltiples y los procesos de enseñanza-aprendizaje dentro del aula, consiguiendo que el estudiante se involucre y ponga en práctica sus diversas capacidades, y desarrollando la motivación que le llevará al éxito. En los resultados se observó en las entrevistas los padres concordaron en un 100% que los juegos de hoy en día cree que aporten algo en la educación de sus hijos.
- Se concluye la innovación a través del juego para el desarrollo de la inteligencia intrapersonal es un reto que todo educador tienen que implementar con el propósito de formar estudiantes competentes, que trabajen de forma colaborativa para extender su propio aprendizaje. Los resultados mostraron que el juego es fundamental para el aprendizaje del niño debido a que potencia las diferentes inteligencias múltiples siendo fundamental para el desarrollo integral del estudiante. Además, los 6 padres de familia concuerdan en que el juego es necesario para el aprendizaje y que se debe incluir siempre en el jardín.
- Se concluyó que las estrategias didácticas deben formar el sentido de la inclusión dentro de los procesos de enseñanza y aprendizajes, partiendo de que lo diferente es normal, beneficiando a cada uno de forma equitativa, es decir, que cada estudiante debe estar preparado referente a su interés y destrezas. Sin ser obligados a llevar el mismo patrón que beneficia a otros. Los hallazgos arrojaron que los juegos contribuyen al desarrollo de habilidades, talentos, capacidades mentales y la forma de percibir las situaciones o problemas que se puedan presentar.
- Se concluye que la función que cumplen el juego como estrategia educativa es la forma de llevar a cabo un proceso que guía el desarrollo de acciones y orienta el aprendizaje donde el docente debe trabajar las inteligencias múltiples de forma eficaz como un aprendizaje

colaborativo que propicie de un trabajo adecuado para la edad del niño. En los resultados se observó que el juego como una estrategia, un recurso, una herramienta que beneficia y contribuye al desarrollo del niño, de sus talentos, de su creatividad, de su pasión por el aprendizaje que deberá ser guiado de manera adecuada e integral involucrando los diferentes agentes como padres, docentes y el niño con el propósito de que su desarrollo sea óptimo.

## Sugerencias

- Se sugiere a los docentes de la Institución Educativa Inicial N° 838 Juan Velasco Alvarado-Licenciados de Paruro, reconocer e implementar estrategias didácticas donde se pueda medir el rango de cada estudiante en cuanto a las inteligencias múltiples. Así como establecer herramientas educativas que logren el desarrollo óptimo de los estudiantes de dicho plantel.
- Se sugiere a los docentes valorar el juego como estrategia significativa dentro de los procesos educativos para el desarrollo de las inteligencias múltiples, y por medio de estas estrategias de logre diversificar el contenido y las técnicas didácticas, lo cual, permitirá al docente obtener información mucho más concreta acorde a la realidad del educando y, por lo tanto, una valoración de sus derivaciones eficaz.
- Se sugiere innovar en métodos y técnicas que favorezcan el desarrollo de la inteligencia intrapersonal, apostando por aprendizajes activos, significativos y reales, trabajando en conjunto con los estudiantes, familia, comunidad y docente para decidir cuál es el mejor modo de aprender de los educandos. El docente debe dejar de ser el centro de toda la información y los saberes para empezar a ser guía, en los procesos de enseñanza y aprendizajes.
- Se sugiere evaluar de forma explícita las inteligencias múltiples de cada estudiante ofreciendo la oportunidad a cada uno de los educandos de aprender a su ritmo y con sus capacidades propias, sin olvidar diseñar contextos de aprendizaje que beneficien el desarrollo de aquellas inteligencias que no se encuentran presentes; con estas evaluaciones de puede ofrecer a los alumnos diversas formas de aprender y diversos formatos para expresar lo aprendido.

## Referencias bibliográficas

- Anasi, J. (2022). Actividad física y la inteligencia corporal kinestésica: una revisión sistemática. *GADE: Revista Científica*, 2(3), 21-39.  
<https://revista.redgade.com/index.php/Gade/article/view/116>
- Arciniegas P, O., Álvarez, S., Castro, L y Maldonado, C. (2021). Inteligencia emocional en estudiantes de la Universidad Autónoma de Los Andes. *Conrado*, 17(78), 127-133.  
[http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1990-86442021000100127&lng=es&tlng=es](http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1990-86442021000100127&lng=es&tlng=es).
- Arévalo Berrio, Melissa y Carreazo Torres, Yonelys; “Juego como estrategia pedagógica para el aprendizaje significativo en el aula jardín —all del hogar infantil asociación de padres de familia de Pasacaballos " Universidad de Cartagena (CREAD) 2016.
- Arias, G., Rodríguez, A., Guerra N y Muelas, M. (2019). Las inteligencias múltiples y su expresión desde la kinestésica - corporal en la Educación Física (Original). *Revista científica Olimpia*, 16(57), 57-65. <https://revistas.udg.co.cu/index.php/olimpia/article/view/1156>
- Berrios, B., Arazola, C y Pantoja, A. (2021). Inteligencias múltiples: desarrollo educativo y cognitivo con un enfoque orientador. *South African Journal of Education*, 41(2), 1-10.  
<https://journals.co.za/doi/abs/10.15700/saje.v41n2a1828>
- Burcă, A. (2022). Highlighting multiple intelligences through the project strategy. *Editura Eikon*, 5, 259-263. <https://www.ceeol.com/search/chapter-detail?id=1080977>
- Calluco, W. (2019). Estrategia metodológica para desarrollar las inteligencias múltiples en estudiantes del curso de Vibraciones Mecánicas en una Universidad Nacional de Lima. (Tesis de titulación), Universidad San Ignacio de Loyola. Lima-Perú.  
<https://repositorio.usil.edu.pe/items/46789661-0174-4bde-8c7f-27ce17c05e91>

- Casanova, T., Arias, E., Trávez J., Ortiz, A. (2020). Importancia de estimular las inteligencias múltiples en educación inicial. Habilidades y destrezas. *bol.redipe*, 9(10), 168-81.  
<https://revista.redipe.org/index.php/1/article/view/1096>
- Celi, S., Sánchez, V., Quilca, M y Paladines, M. (2021). Estrategias didácticas para el desarrollo del pensamiento lógico matemático en niños de educación inicial. *Horizontes*, 5(19), 826-842.  
2021.<https://doi.org/10.33996/revistahorizontes.v5i19.240>
- Chambi Mayta, Fanny Danitza y Macedo Soto, Nathalie Catherine: “Los juegos motores y su relación con el desarrollo psicomotriz de los niños de 3 años de la I.E.I. “Alto Jesús”, Universidad Nacional de San Agustín-Arequipa (2015).
- Chile, C. (2021). Estrategias lúdicas y el desarrollo de las inteligencias múltiples de los estudiantes de educación general básica media, de la Unidad Educativa “Victoria Vásquez Cuví - Simón Bolívar - Elvira Ortega” del cantón Latacunga. (Tesis de titulación), Universidad Técnica de Ambato. Ecuador. <https://repositorio.uta.edu.ec/handle/123456789/34054>
- Chiroque, D. (2020). Programa de estrategias didácticas para desarrollar la inteligencia interpersonal de los estudiantes de segundo grado de educación secundaria de la Institución Educativa “José María Arguedas Altamirano” Villa- Batanes- distrito de Chulucanas, provincia de Morropón, región Piura, en el área de persona, familia y relaciones humanas. (Tesis de maestría), Universidad nacional Pedro Ruiz Gallo. Lima-Perú.  
<https://repositorio.unprg.edu.pe/handle/20.500.12893/8409>
- Contreras, L. (2022). Estrategias didácticas de comprensión lectora apoyadas en las inteligencias múltiples dentro del ciclo de educación primaria. (Tesis de titulación), Universidad Pedagógica experimental Libertador. Venezuela. <http://espacio-digital.upel.edu.ve/index.php/TGM/article/view/388/376>

- Cruz, I., Acebal, M., Cebrián, D., Blanco, A. (2020). El juego de rol como estrategia didáctica para el desarrollo de la conciencia ambiental. Una Investigación Basada en el Diseño. *Revista de Educación Ambiental y sostenibilidad*, 2(1), 1-15.
- Del Moral, M y Neira, M. (2021). Aprendizaje basado en juegos de realidad aumentada y literatura infantil: propuestas innovadoras para la educación infantil. *Dykinson*, 4, 97-111.  
<https://www.torrossa.com/en/resources/an/5078157>
- Durand, Y y Torres, Y. (2022). El desarrollo de la inteligencia intrapersonal en vallistas escolares: manual para su implementación. *Arrancada*, 22(43), 213-229.  
<https://revistarrancada.cujae.edu.cu/index.php/arrancada/article/view/519>
- Fernández, J y Gonçalves, C. (2020). El juego como estrategia didáctica en la formación del profesorado en TIC y discapacidad. *European Journal of Child Development, Education and Psychopathology*, 7(2), 225-233. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7767891>
- García, R., Argandoña, M., Zambrano, Y., Vallejo, B y Palma, G. (2020). Evaluation Process of Multiple Intelligences in Collegiate. *International Journal of Social Sciences and Humanities*, 4(1), 117-127.  
<http://download.garuda.kemdikbud.go.id/article.php?article=1619445&val=10886&title=Evaluation%20process%20of%20multiple%20intelligence%20in%20collegiate>
- Gil Leandro, Sara Daniela e Inga Odar, Stefanie Melissa; ‘‘Propuesta de juegos populares infantiles para mejorar el proceso de socialización en niños de 4 años de un colegio privado en el distrito de Surco’’, PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DEL PERÚ. Lima (2019)
- Gómez, I. (2019). Metodologías Gamificadas como Recursos Didácticos para las Ciencias Sociales. *Revista Internacional de Tecnologías Emergentes en el Aprendizaje (iJET)*, 14(23), 193-207. <https://www.learntechlib.org/p/217249/> .

Guanoluisa Pallo Laura Inés: " El juego en el desarrollo del esquema corporal en los niños y niñas del primer año de educación general básica del Colegio Militar N° 10 Abdón Calderón, Universidad Central de Ecuador, Quito (2016)

Hidrovo, A. (2021). Methodological Strategies for the Development of Multiple Intelligences in Tenth Year Students. *International Research Journal of Management, IT & Social Sciences*, 8(6), 690-700. <https://media.neliti.com/media/publications/419345-methodological-strategies-for-the-develo-b2139061.pdf>

Higueras, L., Medina, M y Martínez, E. (2021). Treatment and evaluation of game as a didactic resource in the communication of teachers through social networks. *European Journal of Educational Research*, 10(4), 2105-2119. <https://doi.org/10.12973/eu-jer.10.4.2105>

Huaita, D., Yangali, J., Vásquez, M. y Luza, F. (2021). Estrategias didácticas y competencias musicales en estudiantes universitarios de Educación Inicial en Perú. *Revista de Ciencias Sociales (Ve)*, XXVII(4), 396-409. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8145529>

Judita, P., Vlado, D y Vasja, R, (2021). Cultivating Management Education Based on the Awareness of Students' Multiple Intelligences. *SAGE Journals*, 15, 1-13. <https://journals.sagepub.com/doi/full/10.1177/2158244020988277>

Leyva Garzón, Ana María, "El juego como estrategia didáctica en la educación infantil ", Pontificia Universidad Javeriana, Bogotá (2011)

Lozano, M. (2019). El juego como estrategia didáctica para el desarrollo de competencias en niños de 5 años. (Tesis de titulación), Universidad Nacional de Tumbes. Perú. <http://repositorio.untumbes.edu.pe/handle/20.500.12874/1071>

Macías, Y., Viguera, J y Rodríguez, M. (2021). Una escuela con inteligencias múltiples: visión hacia una propuesta innovadora. *Revista Cubana de Educación Superior*, 40(1), 1-19.

[http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S0257-43142021000100019&lng=es&tlng=es](http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0257-43142021000100019&lng=es&tlng=es).

Marlés, C., Hermosa, D y Correa, L. (2021). Fomento de la conciencia hídrica en estudiantes universitarios mediante un juego como estrategia didáctica. *Revista de Investigación, Desarrollo e Innovación*, 11(2), 361-372.

<https://doi.org/10.19053/20278306.v11.n2.2021.12655>

Márquez, I. (2022). A didactic proposal for applying the multiple intelligences in a bilingual school. (Tesis de titulación), Universidad de Jaén. <https://tauja.ujaen.es/handle/10953.1/17843>

Martínez, A y Salinas, P. (2020). El juego educativo para el fortalecimiento de las inteligencias múltiples. *Revista UNIANDES Episteme*, 7(3), 422-436.

<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8298232>

Martínez, G. (2022). Las inteligencias múltiples en la clase de educación física. *Retos: nuevas tendencias en educación física, deporte y recreación*, 44, 774-782.

<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8227159>

Melgarejo Valverde Dora Luz, “Las actividades de juego en los sectores y las habilidades sociales en niños de 4 años de la I.E.I Virgen De La Puerta Supe Pueblo – Barranca´´. HUACHO – PERÚ (2001).

Ministerio de Educación. (2020). Planificación Educativa para la atención a los niños y niñas de 0 a 3 años. Guía de orientación. Perú. <http://www.minedu.gob.pe/pdf/ed/planificacion-educativa-para-la-atencion-ninos-ninas-de-0-3-anos.pdf>

Ministerio de Cultura del Perú. (2019). El juego como estrategia didáctica para el aprendizaje del patrimonio cultural.

<https://qhapaqnan.cultura.pe/sites/default/files/articulos/El%20juego%20como%20estrategia%20didactica.pdf>

- Moreno, J y Álvarez, J. (2020). Videojuego móvil como estrategia didáctica para facilitar la adaptación a la vida universitaria. *Form. Univ*, 13(1),  
[https://www.scielo.cl/scielo.php?pid=S0718-50062020000100055&script=sci\\_arttext&tlng=en](https://www.scielo.cl/scielo.php?pid=S0718-50062020000100055&script=sci_arttext&tlng=en)
- Murcia, L. (2020). Clil and multiple intelligences through games: a didactic proposal. (Tesis de titulación), Universidad de Jaén. <https://tauja.ujaen.es/handle/10953.1/13116>
- Nauca, R., Sánchez, S., Sevilla, C y Martínez, E. (2020). La inteligencia interpersonal y la convivencia armoniosa en estudiantes de secundaria de la I.E. 109, Lima 2020. *Revista Científica Pakamuros*, 8(3), 42-55. <https://doi.org/10.37787/pakamuros-unj.v8i3.137>
- Navarro, Y. (2019). Aplicación del método lúdico para el desarrollo de las inteligencias múltiples en los niños de 5 años de la I.E.I “Belén” Cusco, 2018. (Tesis de titulación), Universidad Nacional De San Agustín De Arequipa. Arequipa -Perú.  
<http://repositorio.unsa.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12773/13967/EDnacuy.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Neira, M., Del-Moral, M y Fombella, I. (2020). Stimulating Multiple Intelligences in Infant Education From an Augmented Didactic Itinerary. In R. Zheng (Ed.), *Examining Multiple Intelligences and Digital Technologies for Enhanced Learning Opportunities*, 6, 124-140.  
<https://doi.org/10.4018/978-1-7998-0249-5.ch007>
- Neira, M., Pérez, E y Fombella, I. (2019). Potencialidad de un Itinerario Didáctico Aumentado para desarrollar las inteligencias múltiples en Educación Infantil. : Desafios da Inteligência Artificial, *Artificial Intelligence Challenges*, Universidade do Minho. Centro de Competência. 113-123. <https://acortar.link/u6liYT>

- Núñez, L., Novoa, P., Majo, H y Salvatierra, A. (2019). Mental Maps as a Strategy in the Development of Successful Intelligence in High School Students. *Propósitos y Representaciones*, 7(1), 59-82. Doi: <http://dx.doi.org/10.20511/pyr2019.v7n1.263>
- Posso, R., Villarreal, S., Marcillo, J., Carrera, P y Morales, N. (2022). Inteligencias múltiples como estrategia para la Educación Física: una intervención didáctica durante la pandemia. *Podium. Revista de Ciencia y Tecnología en la Cultura Física*, 17(1), 120-131. [http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1996-24522022000100120&lng=es&tlng=es](http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1996-24522022000100120&lng=es&tlng=es).
- Rojas, C. (2019). La didáctica como estrategia pedagógica para potenciar el desarrollo de las inteligencias múltiples. (Tesis de titulación), Universidad Nacional de Tumbes. Perú. <http://repositorio.untumbes.edu.pe/handle/20.500.12874/1167>
- Santana, M y Rodríguez, M. (2021). Las inteligencias múltiples como estrategia didáctica para promover la inclusión en la educación general básica. *Revista PalArch de Arqueología de Egipto / Egiptología* , 18(08), 3344-3358. <https://www.archives.palarch.nl/index.php/jae/article/view/9462>
- Sumonte, V., Fuentealba, L y Ranjan, R. (2021). Game-Based Didactic Resources as a Strategy in Foreign Language Pedagogy. *International Journal of Learning, Teaching and Educational Research*, 20(12), 195-211. <http://ijlter.org/index.php/ijlter/article/view/4579/pdf>
- Torres, M., Ludeña, G y Núñez, L. (2020). The games as a pedagogical tool in the improvement of its teaching practice. *International Journal of Early Childhood Special Education (INT-JECSE)*, 12(1), 512-520. DOI: 10.9756/INT-JECSE/V12I1.201032
- UNESCO. (2021). El Juego. <https://es.unesco.org/courier/mayo-1991>

Villar, A., Mata, C y Rosario, J. (2022). El arteterapia para mejorar la convivencia en el aula y la inteligencia intrapersonal. *Polo del Conocimiento: Revista científico - profesional*, 7(2), 1-13.  
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8354882>

## **ANEXOS**

## MATRIZ DE CONSISTENCIA

PROBLEMA GENERAL	OBJETIVO GENERAL	HIPÓTESIS GENERAL	VARIABLES	METODOLOGÍA
¿De qué manera influye el juego como estrategia didáctica en el desarrollo de las inteligencias múltiples en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 838 Juan Velasco Alvarado-Licenciados de Paruro?	Determinar la influencia del juego como estrategia didáctica en el desarrollo de las inteligencias múltiples en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 838 Juan Velasco Alvarado-Licenciados de Paruro	El juego como estrategia didáctica influye significativamente en el desarrollo de las inteligencias múltiples en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 838 Juan Velasco Alvarado-Licenciados de Paruro	<b>Variable 1</b> El juego como estrategia didáctica <b>Variable 2</b> Inteligencias múltiples	<b>Enfoque:</b> mixto  <b>Tipo de investigación:</b> Cuantitativo, nivel explicativo.  <b>Diseño de investigación:</b>  no experimental, transversal
PROBLEMAS ESPECÍFICOS	OBJETIVOS ESPECÍFICOS	HIPÓTESIS ESPECÍFICAS		<b>Población:</b> niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 838 Juan Velasco Alvarado-Licenciados de Paruro  <b>Muestra:</b>  6 niños, 4 docentes de la entidad educativa y 6 padres de familia.
¿De qué manera influye el juego como estrategia didáctica en el desarrollo de las inteligencias intrapersonal en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 838 Juan Velasco Alvarado-Licenciados de Paruro?	Analizar la influencia del juego como estrategia didáctica en el desarrollo de las inteligencias intrapersonal en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 838 Juan Velasco Alvarado-Licenciados de Paruro	El juego como estrategia didáctica influye significativamente en el desarrollo de las inteligencias intrapersonal en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 838 Juan Velasco Alvarado-Licenciados de Paruro  El juego influye significativamente como estrategia didáctica en el desarrollo de las inteligencias interpersonal en los		
¿De qué manera influye el juego como estrategia	Explicar la influencia del juego como			

<p>didáctica en el desarrollo de las inteligencias interpersonal en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 838 Juan Velasco Alvarado- Licenciados de Paruro?</p>	<p>estrategia didáctica en el desarrollo de las inteligencias interpersonal en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 838 Juan Velasco Alvarado- Licenciados de Paruro</p>	<p>niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 838 Juan Velasco Alvarado- Licenciados de Paruro</p> <p>El juego como estrategia didáctica influye significativamente en el desarrollo de las inteligencias kinésicas-corporal en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 838 Juan Velasco Alvarado- Licenciados de Paruro</p>		<p><b>Técnica e instrumento de la recolección de datos:</b> Técnica de entrevista y observación</p>
<p>¿De qué manera influye el juego como estrategia didáctica en el desarrollo de las inteligencias kinésicas-corporal en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 838 Juan Velasco Alvarado- Licenciados de Paruro?</p>	<p>Describir la influencia del juego como estrategia didáctica en el desarrollo de las inteligencias kinésicas-corporal en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N°838 Juan Velasco Alvarado- Licenciados de Paruro</p>			

## ENTREVISTA A DOCENTES

Estimada Profesor/a, la presente encuesta la estamos realizando con la finalidad de contar con su aporte en relación al uso del juego tradicional para fortalecer las inteligencias múltiples en las aulas de su Institución Educativa. Consideramos que la educación necesita un cambio para que los niños puedan tener una formación personalizada, significativa, aprovechando todas sus capacidades, etc., y dejando de lado los métodos tradicionales. Con este cuestionario intentaremos dar respuesta a nuestros objetivos propuestos en nuestra investigación, solicitándole responder a los ítems propuestos, los mismos que posibilitaran tener el respaldo profesional suyo para fortalecer nuestras conclusiones en el trabajo señalado.

Muchas gracias por su colaboración

NOMBRES: .....

CARGO: .....

INSTITUCIÓN: .....

- 
1. ¿Cree usted que las inteligencias múltiples tengan un papel importante en el proceso educativo?

SI	NO
----	----

¿Por qué?

2. ¿El desarrollo de las inteligencias múltiples debe ser fundamental en la actividad formativa de nuestros estudiantes?

SI	NO
----	----

¿Por qué?

3. ¿Qué tipos de juego que Ud. hace practicar a sus estudiantes? ¿Porque?
4. Sabemos que en la educación inicial los niños y niñas aprenden mejor mediante el juego, ¿Cómo podemos hacer que los estudiantes desarrollen las inteligencias múltiples a través del juego?
5. ¿Los juegos tradicionales ayudan a los niños y niñas en el desarrollo de sus inteligencias múltiples?

SI	NO
----	----

¿Cómo?

6. ¿Cree Ud. que hay juegos que posibiliten en los niños y niñas mejorar su desarrollo personal a través de las inteligencias múltiples?

SI	NO
----	----

¿Qué juegos podemos hacer que los niños lo practiquen?

7. ¿Cuál es su rol que cumple usted como docente en el desarrollo de las inteligencias múltiples de sus estudiantes?
8. ¿Cómo podemos desarrollar las inteligencias múltiples en la Educación Inicial?
9. ¿Qué impacta al docente y al estudiante atender el enfoque de las inteligencias múltiples?
10. ¿Cómo cree usted que podemos evaluar las inteligencias múltiples dentro y fuera del aula?
11. ¿Las estrategias didácticas que emplea usted cumplen las necesidades del estudiante?
12. ¿Creé usted que las estrategias didácticas deban de ser innovadores?

SI	NO
----	----

¿Por qué?

13. ¿Qué función cumplen las estrategias didácticas dentro de la educación?
14. ¿Usted como docente que estrategias didácticas puede utilizar para el desarrollo de las inteligencias múltiples?

## Entrevista a padres de familia

**PADRE FAMILIA:** .....  
**NOMBRE DEL NIÑO/A:** .....  
**INSTITUCIÓN:** .....  
**SECCIÓN:** .....

---

I. ¿Cree usted que jugando su hijo(a) este aprendiendo?

SI	NO
----	----

II. ¿Los juegos de hoy en día cree que aporten algo en la educación de sus hijos?

SI	NO
----	----

III. ¿Alguna vez usted escucho hablar de las inteligencias múltiples?

SI	NO
----	----

IV. ¿Qué opina usted acerca de la inteligencia intrapersonal?

V. ¿Según su opinión los juegos aportan algo en el desarrollo de su hijo dentro de la educación?

VI. ¿Usted cree que lo mejor sería que su hijo dentro del jardín solo vaya a aprender dejando de lado el juego?

SI	NO
----	----

¿Por qué?

VII. ¿La manera de como el docente le enseña a su hijo(a) según usted será la adecuada en para lograr su aprendizaje?

SI	NO
----	----

## ANEXO FOTOGRAFICO

Fotografía 1



La Investigadora: Fiorela Gutierrez ejecutando la socialización de la investigación a los padres de familia de los niños y niñas de cinco años de la I.E.I. N° 838 -Paruro

Fotografía 2



El profesor Renzo de la I EI dando indicaciones a los padres de familia sobre los procesos de la investigación y beneficios

Fotografía 3



El investigador Pablo Rosi Arellano, socializando con los padres de familia sobre los procesos de la presente investigación.

Fotografía 4



Los investigadores: Fiorela Gutiérrez y pablo Rosi Arellano acompañando a los niños y niñas en el momento de la representación después del juego

Fotografía 5



Los niños y niñas jugando junto a los investigadores: Fiorela y Pablo Rosi

Fotografía 6



El investigador Pablo Rosi dando indicaciones sobre el juego

Fotografía 7



El niño Álvaro decidió jugar en el sector de juegos tranquilos

Fotografía 8



La niña Calezzy le gusta la pintura por lo cual eligió jugar en el sector de arte y pintura.

Fotografía 9



Los niños Alexi y Said Zenón decidieron jugar en el sector de construcción

Fotografía 10



El niño Néstor Gabriel Fernando le encanta leer y se sentó en el sector de la biblioteca

Fotografía 11



Los niños y niñas están representando de todo lo que han jugado en los diferentes sectores, el docente Rosi les está acompañando.

Fotografía 12



Los niños y niñas empezando a jugar a la telaraña de lana junto a la profesora Fiorela

Fotografía 13



Los niños y niñas jugando solos el juego telaraña de lana, después de que la docente les enseñó

Fotografía 14



Los niños y niñas haciendo que la pelota no caiga al piso

Fotografía 15

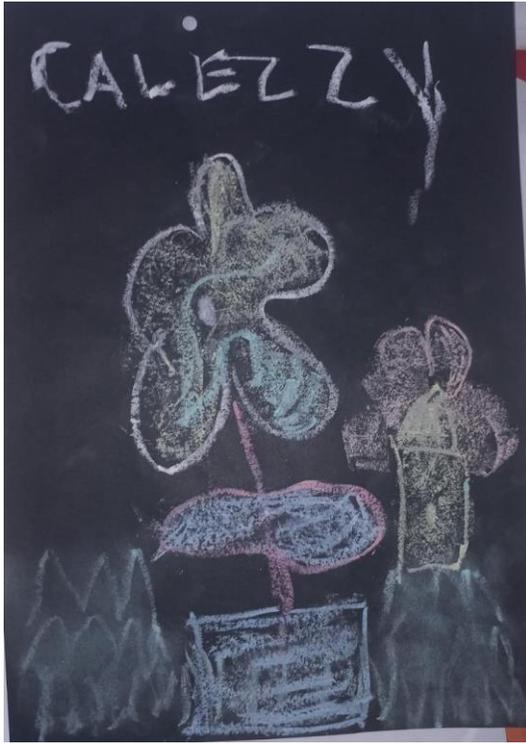


Después del juego de la telaraña los niños y niñas están representando en un dibujo el juego realizado

**Sesiones con los niños**

Taller nro. 1: en los juegos libres me divierto y aprendo, representaciones graficas de algunos niños

Fotografía 16



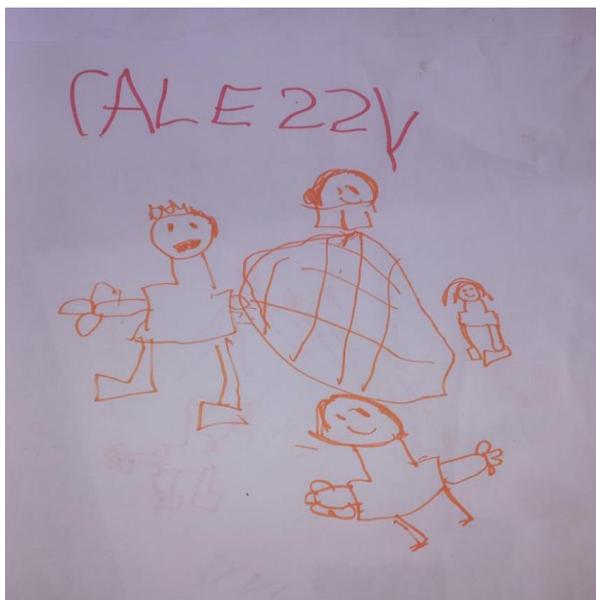
Taller: en los juegos libres me divierto y aprendo, dibujo de algunos niños niñas

Fotografía 17



Taller nro. 2: me divierto con la telaraña de lana, son representaciones graficas de algunos niños y niñas

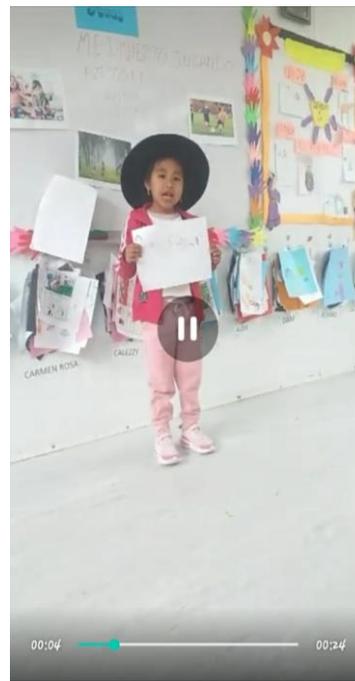
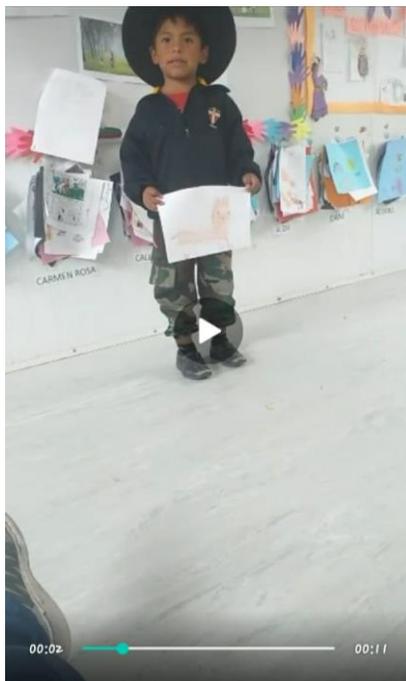
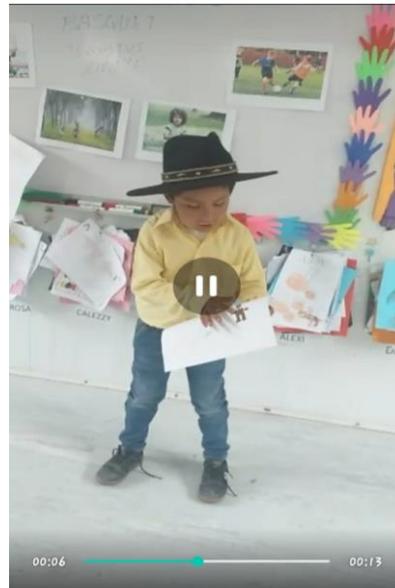
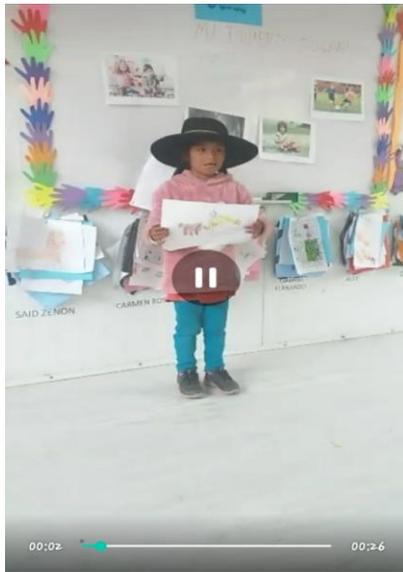
Fotografía 18



Imágenes de algunos videos que tenemos como evidencia

Fotografía 19

Presentando sus trabajos



## Fotografía 19

### Coordinaciones entre los participantes



Instituto Superior de Educación Pública  
VIRGEN DE NATIVIDAD DE PARURO  
Mesa de Partes  
Exp N° 204 - 2022  
Fecha: 04/04/2022 Hora: 12:10 pm

APELLIDOS Y NOMBRES: GUTIERREZ HUALLPA FIDELA R-10  
ASUNTO: REVISIÓN Y APROBACIÓN DEL PLAN DE INVESTIGACIÓN  
FECHA: Paruro, 04 de ABRIL del 2022

0 - 2022

Instituto Superior de Educación Pública  
VIRGEN DE NATIVIDAD DE PARURO  
Mesa de Partes  
Exp N° 204 - 2022  
Fecha: 07/04/22 Hora: 11:10 am

APELLIDOS Y NOMBRES: PABLO ROJO ABRILINO CHUYACATA  
ASUNTO: ENTREGA OFICIO DE AUTORIZACIÓN  
FECHA: Paruro, 07 de ABRIL del 2022

0 - 2022



Oficio N° 008-2022/I.E.I.838/JVA-P

AL : DIRECTOR DEL IESP VIRGEN DE LA NATIVIDAD DE PARURO  
PROF. JOSE GARCIA CCAHUATA.

DE LA : DIRECTORA DE LA INSTITUCION EDUCATIVA INICIAL N°838 JUAN VELASCO  
ALVARADO.

ASUNTO : AUTORIZACIÓN PARA REALIZAR SU PROYECTO DE INVESTIGACIÓN “EL  
JUEGO COMO ESTRATEGIA DIDACTICA EN EL DESARROLLO DE LAS  
INTELIGENCIAS MÚLTIPLES EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 5 AÑOS DE LA  
INSTITUCION EDUCATIVA INICIAL N° 838 JUAN VELASCO ALVARADO DE  
PARURO”

FECHA : 04 DE ABRIL DEL 2022

Tengo el agrado de dirigirme a su digna autoridad para expresarle mi cordial saludo y al mismo tiempo informarle.

Que considerando la solicitud hecha por los estudiantes del IX Ciclo Académico del Instituto de Educación Superior Pedagógico Público “Virgen de la Natividad” de Paruro **Fiorela Gutiérrez Hualpa y Pablo Rosi Arellano Chuyacama**, que por fines de titulación vienen elaborando el trabajo de investigación “EL JUEGO COMO ESTRATEGIA DIDACTICA EN EL DESARROLLO DE LAS INTELIGENCIAS MÚLTIPLES EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCION EDUCATIVA INICIAL N° 838 JUAN VELASCO ALVARADO – LICENCIADOS DE PARURO”, el mismo que será desarrollado, aplicado y validado a lo largo del presente año en la institución educativa inicial a lo cual represento **AUTORIZO** la ejecución del presente trabajo, que será en beneficio de la formación de los niños y niñas involucrados en la misma.

Atentamente



DIRECTORA DE LA I.E.I N°838 JUAN VELASCO ALAVARADO

PROF. YOLANDA SALAZAR MIRANDA

**"AÑO DEL FORTALECIMIENTO DE LA SOBERANÍA NACIONAL"**

Paruro, 11 de julio del 2022

**RESOLUCIÓN DIRECTORAL Nº 010-2022 – DREC/DGIESPPVNP**

Visto el proyecto de investigación mixta: El juego como estrategia didáctica en el desarrollo de las inteligencias múltiples en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 838 "Juan Velasco Alvarado" de Paruro y antecedentes que se adjuntan;

**CONSIDERANDO:**

Que, acorde al Proyecto de Investigación presentado por los estudiantes del IX Ciclo de la Carrera profesional de Educación Inicial Intercultural Bilingüe GUTIÉRREZ HUALLPA, Fiorela y ARELLANO CHUYACAMA, Pablo Rosi; Promoción 2022 de este Centro de Formación Pedagógica Magisterial solicitando aprobación del proyecto de investigación mixta: El juego como estrategia didáctica en el desarrollo de las inteligencias múltiples en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 838 "Juan Velasco Alvarado" de Paruro.

Que, el expediente cuenta con la documentación requerida para los efectos de titulación; de conformidad a lo dispuesto por la Ley N° 30512 Ley de Institutos y Escuelas de Educación Superior de la Carrera Pública de sus docentes y D.S. N° 010-2017 Reglamento de la Ley.

De conformidad a lo dispuesto en el reglamento de la Ley N° 30512 Ley de Institutos y Escuelas de Educación Superior y de la Carrera Pública de sus Docentes, en el artículo 36º y 37º grados, títulos y certificaciones.

**SE RESUELVE:**

**PRIMERO.** APROBAR el PROYECTO DE INVESTIGACIÓN MIXTA: EL JUEGO COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA EN EL DESARROLLO DE LAS INTELIGENCIAS MÚLTIPLES EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 838 "JUAN VELASCO ALVARADO" DE PARURO presentado por los estudiantes GUTIÉRREZ HUALLPA, Fiorela y ARELLANO CHUYACAMA, Pablo Rosi; con el objeto de realizar el Informe de investigación con fines de Titulación.

**SEGUNDO.** Informar a la comunidad educativa del IESPP para que puedan brindar las facilidades correspondientes a los investigadores en mención.

Regístrese, Comuníquese y Archívese.



INSTITUTO DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICO PÚBLICO  
"VIRGEN DE LA NATIVIDAD"  
Mg. José García Benítez  
DIRECTOR GENERAL  
D.N.E. N° 24555158