

“AÑO DEL FORTALECIMIENTO DE LA SOBERANÍA NACIONAL”

“UNIVERSIDAD SANTO DOMINGO DE GUZMÁN”

FACULTAD DE EDUCACIÓN

ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL



**“ACTIVIDADES LÚDICAS PARA DESARROLLAR LA
INTELIGENCIA CORPORAL CINESTÉSICA EN LOS NIÑOS Y
NIÑAS DEL AULA ALEGRÍA DE 4 AÑOS DE LA I.E N° 161
“MOISÉS COLONIA TRINIDAD” DEL DISTRITO DE SAN JUAN
DE LURIGANCHO”**

TESIS

**PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE LICENCIADA EN
EDUCACIÓN INICIAL**

PRESENTADO POR

BACHILLER. EVELIN YANINA ESCALANTE SALAS

ASESOR:

Dr. ROLANDO, OSCCO SOLORZANO

JICAMARCA-PERÚ

2022

DEDICATORIA

A mis padres por su apoyo incondicional, durante mi formación profesional, por los valores que me han inculcado y me han permitido ser la persona que soy ahora.

A mi hermana por impulsarme a seguir adelante en cada paso que doy.

Evelin Yanina Escalante Salas

AGRADECIMIENTO

Aprovecho la presentación del presente trabajo de investigación, para agradecer principalmente a Dios quién me ha guiado y dado la fortaleza para seguir adelante.

También expresar mi reconocimiento a los docentes de la USDG, por haberme brindado los conocimientos pertinentes, durante los ciclos de pre grado y de esta manera alcanzar mi formación profesional, como docente en Educación Inicial, **muchas gracias.**

Evelin Yanina Escalante Salas

ÍNDICE

DEDICATORIA	II
AGRADECIMIENTO	III
RESUMEN	VI
ABSTRACT.....	VI
INTRODUCCIÓN	VII
CAPITULO I	1
PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA DE ESTUDIO.....	1
1.1. Identificación del problema	1
1.2. Formulación del problema	2
1.2.1. Problema general	2
1.2.2. Problemas específicos	3
1.3. Formulación de objetivos.....	3
1.3.1. Objetivo general.....	3
1.3.2. Objetivos específicos	3
1.4. Justificación de la investigación	4
1.5. Limitaciones de la investigación.....	5
CAPÍTULO II	6
MARCO TEÓRICO	6
2.1. Antecedentes de estudio.....	6
2.1.1. Antecedentes de la investigación a nivel internacional	7
2.1.2. Antecedentes de la investigación a nivel nacional.....	9
2.2. Bases teórico – científicas.....	11
2.2.1. Teoría de las inteligencias múltiples.....	11
2.2.2. Antecedentes históricos	11
2.2.3. Conceptualización acerca de la inteligencia múltiple	13
2.3. Descripción de las inteligencias múltiples	15
2.4. Aproximaciones sobre las actividades lúdicas.....	21
2.4.1. Los juegos	21
2.4.2. El Juego desde el punto de vista pedagógico.....	22
2.4.3. El juego como proceso de aprendizaje en el niño.....	22
2.4.4. Tipos de juegos	23
2.5. Los juegos lúdicos	26
2.6. Definición de términos básicos	28
2.7. Sistema de hipótesis de la investigación	30

2.7.1. Hipótesis general.....	30
2.7.2. Hipótesis específicos.....	30
2.8. Sistema de variables.....	30
2.9. Cuadro de hipótesis, variables e indicadores	31
METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN	32
3.1. Tipo de investigación.....	32
3.2. Métodos y procedimientos de la investigación.....	32
3.3. Diseño de la investigación	38
3.4. Población y muestra de estudio	39
3.4.1. Población	39
3.4.2. Muestra	39
3.5. Técnicas e instrumentos de recolección de datos	40
3.5.1. Técnicas	40
3.5.2. Instrumentos.....	40
3.6. Técnicas para el procesamiento y análisis de datos.....	41
CAPITULO IV	42
ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS	42
4.1. Tratamiento estadístico de datos.....	42
4.1.1. Análisis de los resultados del pre-test.....	43
4.1.2. Análisis de los resultados del post-test	45
4.1.2.1. Análisis de datos según ítems	45
4.1.3. Análisis de los resultados globales del post-test del Grupo Experimental Y Grupo de Control	65
4.2. Discusión de resultados	67
CONCLUSIONES	68
RECOMENDACIONES.....	69
REFERENCIAS.....	70
ANEXO	72

“ACTIVIDADES LÚDICAS PARA DESARROLLAR LA INTELIGENCIA CORPORAL CINESTÉSICA EN LOS NIÑOS DEL AULA ALEGRÍA DE 4 AÑOS DE LA I.E N° 161” MOISES COLONIA TRINIDAD DEL DISTRITO DE SAN JUAN DE LURIGANCHO”

Presentado por:

Bach. Evelin Yanina Escalante Salas.

Lima, 2022.

RESUMEN

El proyecto de investigación denominado actividades lúdicas para desarrollar la inteligencia corporal cinestésica en los niños y niñas de 4 años del aula alegría de la I.E N° 161 “Moisés Colonia Trinidad” del distrito de San Juan de Lurigancho tiene como objetivo determinar la influencia de las actividades lúdicas con el desarrollo de la inteligencia corporal cinestésica. Para este estudio se desarrolló la investigación de tipo aplicada. Como técnica de recolección de datos se utilizó la observación y los instrumentos fueron lista de cotejo. La población corresponde a 99 niños de 4 años del nivel inicial y la muestra son 24 niños del aula alegría (grupo experimental) y 4 niños del aula solidaridad (grupo de control). La investigación concluye en que las actividades lúdicas son altamente eficientes en el desarrollo de la inteligencia corporal cinestésica de los niños y niñas de 4 años de la I.E N° 161 “Moisés Colonia Trinidad” del distrito de San Juan de Lurigancho.

Palabras claves: Actividades lúdicas, inteligencia corporal cinestésica.

ABSTRACT

The research project called playful activities to develop kinesthetic body intelligence in children of 4 years old in the classroom "alegria" of the I.E N° 161 "Moisés Colonia Trinidad" from the district of San Juan de Lurigancho has as objective to determinate the influence of the playful activities with the development of the kinesthetic body intelligence. For this study, applied research was developed. Observation was used as a data collection technique and the instruments were in a checklist. The population corresponds to 99 children of 4 years of age at the initial level and the sample is made up of 24 children from the joy classroom (experimental group) and 4 children from the solidarity classroom (control group). The research concludes that play activities are highly efficient in the development of the kinesthetic body intelligence of 4-year-old children of the I.E. N° 161 "Moisés Colonia Trinidad" from the district of San Juan de Lurigancho.

Keywords: playful activities, kinesthetic body intelligence.

INTRODUCCIÓN

El presente trabajo de investigación titulado **ACTIVIDADES LÚDICAS PARA DESARROLLAR LA INTELIGENCIA CORPORAL CINESTÉSICA EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 4 AÑOS DEL AULA ALEGRIA DE LA I.E N° 161 DEL DISTRITO DE SAN JUAN DE LURIGANCHO**, se realizó con el propósito de optar el título de Licenciada en educación inicial.

Las razones que me motivaron para desarrollar este trabajo de investigación, además de las obligaciones reglamentadas por la Universidad "Santo Domingo de Guzmán", son las que he observado durante mis prácticas profesionales; las dificultades y la poca eficiencia del sistema de métodos convencionales que se usan para el desarrollo de las capacidades corporales cinestésicas de los niños y niñas; hecho que despertó mi curiosidad para utilizar algunas nuevas estrategias que ayudaron a realizarlo de manera más activa y placentera durante las sesiones de aprendizaje.

Por estas razones me propongo vivenciar experimentalmente las actividades lúdicas, como estrategias para fortalecer el aprendizaje y desarrollo de la inteligencia corporal cinestésica en los niños y niñas de 4 años en la I.E N° 161 "Moisés Colonia Trinidad" del distrito de San Juan de Lurigancho.

El presente trabajo de investigación está estructurado de la siguiente manera:

El Capítulo I, Planteamiento del problema, donde se esboza la identificación y determinación del problema general y específicos, formulación de los objetivos, limitaciones y justificación de la investigación.

El Capítulo II, Marco teórico, que consigna los antecedentes de la investigación, las bases teóricas y la definición de términos básicos utilizados, el Sistema de Hipótesis y Sistema de variables y el cuadro de correlación de Hipótesis, variables e indicadores.

El Capítulo III, está referido Metodología de la investigación: Tipo, nivel y métodos de investigación a utilizarse, diseño de la investigación y la descripción de la población y muestra, las técnicas e instrumentos de recolección de datos y a las técnicas e instrumentos de análisis e interpretación de datos.

El Capítulo IV, está reservado al trabajo de campo. Esta sección contiene la selección y validación de los instrumentos, técnicas de recolección de datos, tratamiento estadístico e interpretación de cuadros, resultados y gráficos y discusión de resultados.

Completan este informe final; las conclusiones y recomendaciones; fuentes de información bibliográficos y electrónicos.

Finalmente tenemos los anexos: Matriz de consistencia e instrumentos de recolección de datos.

Pongo a consideración de Ustedes, señores miembros del jurado, este modesto trabajo de investigación con los resultados correspondientes, esperando haber contribuido en algo, mejorar la formación integral de los niños y niñas de 4 años.

LA AUTORA

CAPITULO I

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA DE ESTUDIO

1.1. Identificación del problema

Desde tiempos atrás, hasta la actualidad, pensamos que sólo son inteligentes los niños que tienen un alto coeficiente intelectual y no aquellos que pueden sobresalir en otras capacidades como, música, danza, cinestésica, lenguaje, etc.

La teoría de las Inteligencias Múltiples es reconocida por el aporte que hace el Dr. Howard Gardner, profesor de psicología y ciencias de la educación. Plantea que la inteligencia no es única y unidimensional, tal como se creía hasta hace poco, sino que, por el contrario, existen diferentes clases de inteligencias (a lo menos 8) y estas poseen varias dimensiones. La inteligencia humana es ramificada, ya que cada individuo, al menos cuenta con estas ocho inteligencias con autonomía y desenvolvimiento propio donde intervienen rasgos y sustentos de tipo biológico, así como también los elementos de interacción con el medio que proporcionan los aspectos de tipo cultural que se nutren del mundo sociocultural de la experiencia de cada persona.

Todas estas inteligencias se mezclan armónicamente, se combinan reforzándose para poder usarse en infinidad de formas y con diferente nivel de intensidad, aunque siempre de manera personal.

Es decir que lo anterior corrobora la no existencia de un solo tipo de inteligencia, ya que hay variadas formas de ella, y esto constituye un reto para los educadores en su acción de enseñar teniendo en cuenta estas individualidades.

Si bien cada inteligencia es fundamental en la formación de la persona humana, sin embargo, requiere de estrategias apropiadas para estimular el desarrollo de cada una de ellas. En el caso particular de la Inteligencia corporal cinestésica en los primeros años escolares cuenta con las bondades que ofrece el conjunto de actividades lúdicas que a su vez requieren ser validadas para establecer su eficiencia o no en el desarrollo de dichas capacidades.

Por estas razones se ha hecho experimentalmente un estudio dirigido a las actividades lúdicas en el desarrollo de la inteligencia corporal cinestésica de los niños de 4 años de la I.E N° 161 “Moisés Colonia Trinidad” del distrito de San Juan de Lurigancho.

1.2. Formulación del problema

1.2.1. Problema general

¿De qué manera las actividades lúdicas influyen en el desarrollo de la inteligencia corporal cinestésica de los niños y niñas de 4 años del aula Alegría, de la I.E N° 161 “Moisés Colonia Trinidad” del distrito de San Juan de Lurigancho?

1.2.2. Problemas específicos

- ¿Cuál es el nivel de desarrollo de la inteligencia corporal cinestésica en los niños y niñas de 4 años del aula Alegría, de la I.E N° 161 “Moisés Colonia Trinidad” del distrito de San Juan de Lurigancho?
- ¿Qué relación existe entre las actividades lúdicas y la inteligencia corporal cinestésica en los niños y niñas de 4 años del aula Alegría, de la I.E. N°161 “Moisés Colonia Trinidad” del distrito de San Juan de Lurigancho?

1.3. Formulación de objetivos

1.3.1. Objetivo general

Determinar la influencia de las actividades lúdicas con el desarrollo de la inteligencia corporal cinestésica de los niños y niñas de 4 años del aula Alegría, de la I.E N° 161 “Moisés Colonia Trinidad” del distrito de San Juan de Lurigancho.

1.3.2. Objetivos específicos

- a. Estimar el nivel de desarrollo de la inteligencia corporal cinestésica de los niños y niñas de 4 años del aula Alegría, de la I.E N° 161 “Moisés Colonia Trinidad” del distrito de San Juan de Lurigancho.
- b. Establecer la relación entre actividades lúdicas y la inteligencia corporal cinestésica de los niños y niñas de 4 años del aula Alegría, de la I.E N° 161 “Moisés Colonia Trinidad” del distrito de San Juan de Lurigancho.

1.4. Justificación de la investigación

Las instituciones educativas que hasta hoy han centrado su preocupación educacional en que los alumnos acumulen muchos conocimientos y desarrollen en algunos casos su intelecto. De allí que el rol de la profesora consistió fundamentalmente en ser un transmisor de conocimientos. En cambio, en los tiempos contemporáneos y próximos a ésta, los conocimientos de la profesora deben estar al alcance de cualquier niño o niña teniendo capacidad para usar todo el cuerpo en la expresión de ideas y sentimientos, la facilidad en el uso de las manos para transformar elementos.

Es relevante el tratamiento del tema debido a que haciendo uso de las actividades lúdicas, puesto que esta constituye una buena ocasión para que los niños y niñas de 4 años, pongan en práctica su inteligencia corporal cinestésica.

Además, considero que es importante el presente estudio por lo siguiente:

- a. El estudio experimental realizado contribuye a la incorporación de nuevas estrategias en el desarrollo de la inteligencia corporal cinestésica.
- b. Las técnicas empleadas, así como los instrumentos elaborados y validados sirven para realizar otras experiencias similares.

1.5. Limitaciones de la investigación

En el presente trabajo de investigación he tenido las siguientes dificultades:

- a) La escasa bibliografía respecto al manejo y desarrollo de la inteligencia corporal cinestésica en los niños y niñas en edad pre-escolar y que de alguna manera lo he superado.

- b) La inexistencia de un trabajo sistematizado de experiencias que sean asumidas como guías pedagógicas orientadoras respecto a las actividades lúdicas.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1. Antecedentes de estudio

Conocida la importancia de la preparación psicológica del alumno al iniciar su etapa escolar y su influencia en el desarrollo de sus habilidades, se analizarán las particularidades de la inteligencia en los niños de 4 años que ingresan a las instituciones de educación inicial, y qué factores son determinantes para fortalecer su inteligencia corporal cenestésico.

Tomando en cuenta los precedentes anteriores y partiendo de las últimas afirmaciones, se diseñó la presente investigación bajo los preceptos que ofrecen los modelos sociocognitivo humanistas con acciones dinámicas e interactivas contra los conceptos estáticos y desactualizados acerca de la inteligencia, así como los conceptos centrados solamente en determinismos genéticos. En todo ello, los aspectos culturales, la influencia del medio, los elementos de carácter económico, etc. forman la plataforma básica y teórica entre las que se cuenta la Teoría de las Inteligencias Múltiples de Gardner. Es decir, que no es el hecho de hacer un estudio de la influencia de los diferentes procesos cognitivos, como lo son la percepción, la atención, o la memoria, y el papel que juegan en el rendimiento de los alumnos esclareciendo las probabilidades en cuanto al desarrollo que posee cada individuo.

Revisando los trabajos de investigación existentes en la biblioteca de nuestra institución educativa y otras, no pude encontrar trabajos referentes a nuestro tema, sin embargo, señalo a aquellos que de una u otra manera están vinculados con mi estudio:

2.1.1. Antecedentes de la investigación a nivel internacional

Galarza (2017), en su tesis titulada “Actividades lúdicas y su influencia en el desarrollo de la Inteligencia kinestésica Corporal en estudiantes de segundo de inicial de la Unidad Educativa Adolfo María Astudillo, Cantón Babahoyo.”, aprobada por la Universidad Técnica de Babahoyo en Ecuador, tuvo como objetivo primordial analizar la influencia de la actividad lúdica en el desarrollo de la kinestésica corporal, los docentes mediante la enseñanza de cualquier clase dirigida, afrontan uno de los desafíos más importantes en su historia, buscar estrategias que logren estimular el desarrollo integral del niño en todas sus áreas, el investigador llegó a las siguiente conclusión:

Se hizo evidenciar que los profesores no cuentan con una guía de ocupaciones lúdicas, orientados al desarrollo de la Inteligencia kinestésica del cuerpo, lo cual dificulta que las profesoras los apliquen a lo largo de las ocupaciones recreativas de los niños, así como además los padres de familia no ayudan a sus hijos en la estimulación por medio de juegos, por lo cual es aconsejable que conozca un poco más sobre la kinestésica del cuerpo y sus ventajas para el desarrollo integral en el infante. La ficha de observación determinó que algunos estudiantes presentan dificultad en la identificación de ciertas áreas de su cuerpo y secuencia de ritmos.

González y Rodríguez (2018), en su tesis titulada “*Las Actividades Lúdicas como estrategias metodológicas en la educación inicial*”, aprobada por la Universidad Estatal de Milagro en Ecuador, como objetivo determinar la influencia que poseen las estrategias lúdicas en el proceso de enseñanza aprendizaje de los niños y niñas de Educación Inicial donde concluyeron los siguiente:

Por medio de esta averiguación se ha pretendido llevar a cabo un modelo didáctico implementando tácticas lúdicas que contribuyan a mejorar el proceso de educación aprendizaje en los niños de enseñanza inicial.

La actividad lúdica es de enorme trascendencia para el maestro dentro del proceso de educación, debido a que es una característica natural en los niños y su desarrollo posibilita que todo aprendizaje sea agradable, motivador, divertido y natural, la utilización de esta actividad pedagógica fortalece el interés y capacidades de los infantes.

Suárez (2019), en su tesis titulada “Actividades lúdicas y su impactado en el proceso de aprendizaje en loa niños de educación inicial en la Escuela de Educación Básica “San José del Cantón Babahoyo, provincia de los Ríos” en la Universidad Técnica de Babahoyo, el investigador tuvo como objetivo fundamentar el impacto que produce la aplicación de actividades lúdicas en el aprendizaje de los niños de Educación Inicial, se concluyó los siguiente:

Los docentes confirman que todos los niños que no practican las actividades lúdicas van a tener problema en el desarrollo de aprendizaje, así mismo es necesario que en el 46 proceso de la enseñanza de las actividades lúdicas se incluya en la didáctica ya que esta es una herramienta principal que se debe poner en práctica en todos sus procesos para obtener buenos resultados.

2.1.2. Antecedentes de la investigación a nivel nacional

Pérez y Tito (2020), en su tesis titulada *“Programa de Actividades Lúdicas para mejorar el nivel de aprendizaje de la noción de medida en niños de cuatro años”*, para optar por el título de licenciada en educación inicial, aprobada por la Universidad Católica Santo Toribio de Mogrovejo en Chiclayo, los investigadores tuvieron como objetivo proponer un programa de actividades lúdicas para la mejorar el nivel de aprendizaje de la noción de la medida en niños de cuatro años. Para lograr dicho objetivo se utilizó la metodología de tipo cuantitativo, con un diseño de investigación no experimental, en la cual se analizó diferentes teorías para luego seleccionar la teoría más pertinente al problema encontrado. Los resultados obtenidos en la investigación permitieron demostrar el nivel de validez del programa, la cual fue sometida a juicios de expertos. Así mismo, se demostró el nivel de confiabilidad del programa, para el cual se tomó en cuenta criterios que se deben de seguir para la realización de un programa. De igual manera, se demostró que el programa es pertinente ya que se basa en las características e intereses de la población con la cual se piensa trabajar. Finalmente se concluye que el programa de actividades lúdicas para mejorar el aprendizaje de la noción de medida en niños de 4 años, es pertinente, eficiente y confiable, por haber sido sometido a los tres puntos anteriores, demostrando que es un programa apto para ser aplicado en dicha realidad.

Llican (2021), en su tesis intitulado *“Taller de juegos lúdicos para mejorar la motricidad gruesa en niños de 5 años de la Institución Educativa Buen Pastor Pacanga 2018”*, aprobada por la Universidad Católica de Trujillo Benedicto XVI tuvo como objetivo general, determinar la influencia del taller de

juegos lúdicos para mejorar la motricidad gruesa en niños de 5 años de la I.E. Buen Pastor, el diseño de investigación fue pre experimental, la técnica fue la observación y el instrumento la escala valorativa, el mismo que se sometió a validez y confiabilidad. Donde el investigador llegó a las siguientes conclusiones:

Se identificó la motricidad gruesa a través de un pre test, posteriormente se diseñó y aplicó el taller de juegos lúdicos en 12 sesiones de aprendizaje y finalmente se evaluó y comparó los resultados obtenidos. Se confirma que se acepta la hipótesis alterna, la aplicación del taller de juegos lúdicos mejoró de manera significativa la motricidad gruesa de los niños de 5 años de la Institución Educativa “Buen Pastor” Pacanga 2018.

Paredes (2021), en su tesis intitulado *“Programa de actividades lúdicas para mejorar el aprendizaje en el área de matemática en niños de 5 años de la I.E N° 80864 Orocullay Santiago de Chuco 2018”*, aprobada por la Universidad Católica de Trujillo Benedicto XVI, tuvo como objetivo general determinar la influencia del programa de actividades lúdicas para mejorar el aprendizaje del área de matemática en niños de 5 años de la I.E. N° 80864 “Orocullay” Santiago de Chuco 2018., tuvo como objetivo general determinar la influencia del programa de actividades lúdicas para mejorar el aprendizaje del área de matemática, finalmente llegó a la siguiente conclusión:

Se identificó el aprendizaje en el área de matemática por medio de un pre examen, más adelante se creó y aplicó el programa de actividades lúdicas en 12 sesiones de aprendizaje, al final se evaluó y comparó los resultados. Se aceptó la hipótesis de investigación, la aplicación del programa de actividades lúdicas

mejoró de manera significativa el aprendizaje en el área de matemática de los chicos de 5 años de la I.E. N° 80864 “Orocullay” Santiago de Chuco 2018.

Ipanaque (2021), en su tesis intitulada “*Actividades lúdicas para mejorar la motricidad fina en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial Particular los Aguiluchos de Emaús, La Campiña, Catacaos, Piura, 2018*”, aprobada por la Universidad Católica de Trujillo Benedicto XVI tuvo como objetivo mejorar la motricidad fina a través de actividades lúdicas que son vitales para el desarrollo integral de los niños. La metodología utilizada para esta investigación es de un diseño pre experimental, nivel explicativo bajo un enfoque cuantitativo, puesto que se recolectaron datos con la finalidad de contar con una información concreta del problema; en lo que respecta a los instrumentos se usaron una lista de cotejo, ficha de observación, la participación activa y las fichas de aplicación, finalmente se concluyó que un porcentaje considerable de estudiantes mejoraron el desarrollo de su motricidad fina y esto gracias a la aplicación de las actividades lúdicas en el nivel inicial.

2.2. Bases teórico – científicas

2.2.1. Teoría de las inteligencias múltiples

2.2.2. Antecedentes históricos

El psicólogo Gardner, estadounidense que nació en 1943, fue el precursor de la llamada Teoría de las inteligencias múltiples. Mediante una reflexión profunda de las actuales prácticas educativas, se formulan los fundamentos básicos de una visión multifactorial novedosa de la inteligencia, que también es fundamento para desarrollar nuevas acciones pedagógicas, para con ello, superar las limitaciones que posee el sistema educativo actual. En su obra

Frame of Mind (Estructuras de la mente), publicada en 1983, uno de sus mayores aportes consistió en lograr que un sector importante de la comunidad educativa mundial mostrara interés por su teoría y la aceptara dentro del marco teórico principal para replantear el proceso educativo que se reflejó en el currículo. El mismo Gardner anticipa ante esto su convencimiento a través de sus postulados.

Los postulados de Gardner se apoyan en el criterio de que las capacidades de los individuos no son restringidos o unitarios en función de un factor G, por lo que las bases donde se sustenta el desarrollo curricular aceptan las posibilidades múltiples que se ofrecen a los estudiantes de acuerdo a sus intereses y motivaciones particulares, a diferencia de brindar y establecer un proceso demasiado estandarizado sin posibilidad de desarrollar motivaciones atendiendo a las diferencias individuales, es por ello que las reformas educativas actuales se dirigen con prioridad a las capacidades intelectuales y habilidades personales que en las competencias globales de forma unitaria. Ante todo esto, el autor insiste en la sugerencia de adaptar las actividades contempladas en el proceso pedagógico a las cualidades personales de cada alumno confirmado en el planteamiento que hizo: "... no todo el mundo tiene los mismos intereses y capacidades; no todos aprendemos de la misma manera". (Gardner, 1995:27).

Y así, valorando y aprovechando estas premisas, se fortalece la aplicación de la teoría de las Inteligencias Múltiples, ya que tanto en su obra original como en trabajos posteriores, el autor, quien asegura que cada persona posee, al menos, ocho inteligencias que vertebran su propuesta de inteligencias múltiples. Esto ha proporcionado un cambio profundo en el concepto de inteligencia, que es vital en el planteamiento de los aspectos influyentes en el aprendizaje y en las estrategias

del proceso educativo. De acuerdo a esto, ellas se dividen en: Inteligencia corporal- cinestésica. Dichas inteligencias son: Corporal-cinestésica, la Inteligencia Musical, Lingüística, Espacial, Interpersonal, Intrapersonal, Naturalista y Lógico-matemática.

2.2.3. Conceptualización acerca de la inteligencia múltiple

La conceptualización de la inteligencia como una capacidad, permite entenderla como una destreza, que por ende es susceptible a poderse desarrollar. Esto no desecha tener en cuenta el componente genético en este concepto formulado por Gardner en su teoría, ya que reconoce que toda persona nace con determinadas aptitudes que va desarrollando y perfeccionando durante el decursar de su vida en su interacción con el entorno y las relaciones con las demás personas, el hogar y la escuela que en realidad serán definitivas en el proceso de aprendizaje.

En relación con el concepto de inteligencia múltiple, a partir de Gardner, se hace un estudio más completo para poder interpretar mejor la inteligencia humana donde se concibe una dualidad entre la diversificación de las habilidades cognitivas, ya que ellas se interrelacionan, pero a la vez presentan independencia.

La teoría del mencionado autor respeta y establece una justificación de las diferencias entre los sujetos que son consecuencia de demostrar una competencia superior demostrada en un determinado conocimiento o habilidad, destacando el valor de otros saberes hasta ese momento no tenidos en cuenta valorados a través de la perspectiva lógico-lingüística. En su teoría, hace hincapié en la cognición humana y su perspectiva multicultural, por lo que la persona para poder llegar al conocimiento, y a la interpretación con su medio y con los demás debe utilizar distintos tipos de inteligencia. Estas funcionan por medio de lenguajes que

difieren según el tipo de individuo y son susceptibles al contexto del ambiente al acervo cultural y actúan fundamentalmente como un instrumento que le sirve al ser humano para su aprendizaje y para desarrollar su creatividad en general.

Un aspecto importante en el postulado de Gardner es su concepción acerca de la inteligencia, se puede definir como la forma de manifestarse entre dos componentes, siendo uno de ellos los individuos, quienes manifiestan las competencias en varias ramas del saber humano y por otro lado las sociedades, que son las que sostienen el desarrollo individual mediante las oportunidades que promueven.

Siguiendo con Gardner, otro hecho que somete a la crítica es el de concebir a la inteligencia como algo que se puede cuantificar a través de diferentes medios. Además, sugiere que la inteligencia se relaciona más con la capacidad que tienen los individuos para resolver problemas y crear productos dentro de un contexto bastante elástico de forma natural. implementando sus estudios de forma abstracta y descontextualizada.

Otro elemento a destacar en la teoría del referido autor reside en no considerar a la inteligencia dentro de los parámetros que definen a la competencia individual perteneciente a cada persona y fuera de la realidad de su entorno, por el contrario se debe reconocer la importancia y al influencia del contexto, los procesos interactivos con otros semejantes, como también la manipulación de mecanismos y objetos para poder acumular dentro del intelecto personal los conocimientos que le son necesarios.

En conclusión, de acuerdo a los postulados teóricos de Gardner todas las personas poseemos similares capacidades, aunque mostramos mayor facilidad

para desarrollar mejores habilidades y competencias en algunas más que en otras. Por todo lo expuesto anteriormente, respecto a las inteligencias múltiples se pueden destacar los siguientes puntos:

- a. Las ocho inteligencias estudiadas las poseen todas las personas.
- b. Ellas son capaces de desarrollar cada inteligencia hasta un nivel adecuado.
- c. Estas operan como un todo de manera compleja.
- d. La inteligencia presenta varias maneras de manifestarse dentro de cada categoría.

2.3. Descripción de las inteligencias múltiples

a) Inteligencia Lógico-matemática.

Se refiere a un tipo de habilidad en el orden cognitivo que se usa para resolver problemas de matemáticas y de lógica, ello implica la utilización de un razonamiento y la capacidad para poder dominar las operaciones, el pensamiento concreto y su relación con el abstracto. Entre estas relaciones se incluye la anterior capacidad que posee como característica fundamental la aplicación de la lógica, la interpretación de los esquemas, resúmenes, funciones y abstracciones; es por ello que este tipo de inteligencia es la que se le atribuye a los científicos, y se corresponde con las acciones de pensamiento lógico que guarda relación también con la óptica de nuestra cultura.

b) Inteligencia Lingüística.

Está descrita como la habilidad en el orden cognitivo que otorga el uso eficaz a la articulación de las palabras tanto en su modo oral como en su modo escrito. Se refiere a la capacidad de expresar el pensamiento en palabras y de utilizar el lenguaje como vía de comprensión, expresión y apreciación de los significados complejos.

Asociada a este tipo de inteligencia se considera a la competencia en la utilización de la sintaxis, y los términos correctos para explicarse en la práctica relacionarse con los demás o también recordar, dentro de esta, existe la función metalingüística, que es la que permite hablar del lenguaje usando el lenguaje. A ella se le atribuye dentro de su desarrollo la capacidad que poseen los poetas, escritores, dramaturgos etc. y se localiza en los dos hemisferios cerebrales.

Cuando se hable de la evolución del hombre y de la sociedad, el lenguaje, ha sido una de las vías fundamentales de expresión de pensamientos, sentimientos, y de la cultura en general que ha permitido durante el mismo surgimiento de la civilización, la convivencia de los hombres en sociedad. Por tanto, mediante la evolución del lenguaje se fue condicionando el proceso cognitivo en los niños pasando del pensamiento a la acción y así realizar diversas actividades que gradualmente poseen mayor complejidad.

c) Inteligencia Espacial.

Esta haya su concreción en la capacidad que tiene el ser humano para la percepción exacta de su entorno visual-espacial. Esta inteligencia es la que hace formarse un modelo concreto del espacio en sus tres dimensiones, y también posee la facilidad en la ejecución de modificaciones seleccionando las múltiples posibilidades derivadas de estas percepciones, comprendiendo además habilidades para la creación de imágenes mentales durante su manejo y reproducción, así como la comprensión del entorno espacial, sus relaciones tanto dimensionales como estereométricas que presentan los objetos de la realidad objetiva. Esta habilidad de tipo cognitivo suele ser sensible también no sólo a las relaciones dimensionales sino también a los colores. Es la inteligencia que le está atribuida a pintores escultores ingenieros, cirujanos, ajedrecistas y otros. Esta representación mediante imágenes visuales constituye un medio de aprendizaje que es anterior a la palabra, ya que los objetos del mundo material están configurados y organizados a través de imágenes colores y formas. Es por ello que a través de la representación gráfica de los esquemas se puede mejora la calidad del proceso docente educativo utilizando precisamente algunos materiales visuales.

d) Inteligencia Musical.

Es una habilidad de carácter cognitivo que está relacionada íntimamente con la capacidad de percibir e interpretar los sonidos y sus

posibilidades armónicas. Está definida también, como una forma más para expresarse a través del sonido, a través de la producción de notas musicales mediante diferentes instrumentos sonoros. Esta inteligencia comprende la sensibilidad a las características rítmicas, a las melódicas, al tono y al timbre la cual distingue a los cantantes bailarines, instrumentistas, compositores etc. Dicha inteligencia se rige por sus propias estructuras y según la afirmación de los especialistas estas aptitudes se desarrollan desde edades muy tempranas incluso mucho antes que el resto de las demás inteligencias, por lo que ellas inciden en varias funciones del ser humano como la velocidad corporal la estética y la coordinación de movimientos de forma rítmica.

e) Inteligencia Corporal – Cinestésica.

Se refiere a la capacidad de poder usar el propio cuerpo humano para la realización de actividades o resolución de problemas, así como también poder expresar sentimientos e ideas. Este tipo de inteligencia es propia de los deportistas, artesanos, bailarines o cualquier profesional que use su cuerpo para la realización de trabajos que impliquen precisión, habilidad y coordinación también está relacionada para la transformación y manufactura de los materiales, donde a la vez se requiere de habilidades físicas como la fuerza, la flexibilidad y la velocidad destacándose también el equilibrio y las capacidades perceptivas. La coordinación de las posiciones y movimientos del cuerpo y la mente para poder desempeñarse físicamente comienza con el control de sus movimientos

condicionados o no hasta que el individuo llegue a manejar de forma precisa y competente distintas destrezas y habilidades. Para dominar el cuerpo se hace necesario dominar la mente y ajustar de forma conveniente las acciones del pensamiento para que las órdenes que llegan desde el cerebro puedan transmitirse a los músculos y de ahí a la ejecución de cualquier tarea que requiera una fuerza motriz. Este tipo de inteligencia necesita del manejo y desempeño de movimientos corporales altamente especializados como por el caso de los atletas tanto de deportes individuales como colectivos. También está presente en habilidades cinestésicas que dominen movimientos pequeños de precisión exacta como el de los relojeros, operarios de equipos de alta precisión, cirujanos etc. un factor fundamental para llegar a dominar este tipo de inteligencia es a través de habilidades físicas y deportivas.

f) Inteligencia intrapersonal.

Este tipo de inteligencia se refiere al conocimiento de uno mismo que permite adaptar nuestra forma de comportarnos de acuerdo con ese autoconocimiento. Para ello es necesario poseer una imagen real de uno mismo, de sus propias limitaciones y capacidades, de sus virtudes, así como saber controlar su propio estado de ánimo y el reconocimiento de su autoestima como un factor que impulsa los propios deseos y motivaciones. Todas las personas poseen los recursos para poder llegar a experimentar una productividad durante su existencia configurada mediante la motivación, la integridad, la ética personal, y la capacidad

para la toma de decisiones. Es muy unida a esta inteligencia la capacidad para la autocomprensión manejar las emociones y proporcionar la empatía

Desde que el hombre conoce a fondo su propia naturaleza y los factores que la definen cuando es capaz de entender plenamente sus habilidades, capacidades, virtudes y defectos se puede lograr llegar a un alcance de un buen nivel de autocomprensión.

g) Inteligencia interpersonal.

Es aquella capaz de permitir un entendimiento de los demás, y se apoya en la capacidad para la percepción y distinción de las intenciones y motivaciones de otras personas, así como también sus posibles estados anímicos. Esta incluye los signos producidos en cualquier interacción y la capacidad para dar respuesta ante diferentes gestos los movimientos del cuerpo o las expresiones faciales. Es la inteligencia que conjuntamente con la palabra se asocia a actores, políticos, profesores, etc., y a través de ella los individuos alcanzan a comprender a los demás a través de la modulación y ajuste de su conducta dentro de las relaciones sociales de acuerdo a las exigencias que cada situación requiere. La inteligencia intrapersonal y la interpersonal son las que forman la llamada inteligencia emocional y unidas son capaces de determinar la dirección de nuestras acciones de forma satisfactoria adaptándose a los actos y comportamientos tanto propios como de los demás para anticipar las consecuencias de nuestras elecciones.

h) Inteligencia Naturalista o Medio ambiental.

Últimamente ante los factores climáticos globales que alteran la naturaleza a nivel mundial, se está estudiando este tipo de inteligencia, prestándole gran atención a la observación y comportamiento de la naturaleza. Ella se asienta en la competencia de los hombres para detectar y controlar las diferentes relaciones determinados entornos naturales que están afectando a la mayoría de los grupos o especies. En este caso todos los seres humanos captamos mediante nuestros sentidos las posibilidades de cambio del entorno para adecuar de forma más efectiva nuestras acciones con el medio y así atenuar o evitar el impacto y la agresión que el propio hombre en forma indiscriminada y muchas veces inconsciente provoca en el ambiente ecológico para lograr satisfacer sus fines económicos y comerciales.

2.4. Aproximaciones sobre las actividades lúdicas

2.4.1. Los juegos

En las edades infantiles, el juego está presente en todas las actividades del niño y responde a una necesidad a través de acciones (sobre todo dinámicas) independientemente del lugar donde se desarrolle y haya crecido, por tanto se caracteriza por su espontaneidad que no requiere de un previo aprendizaje y aparentemente no se le nota su utilidad práctica, aunque sí, las potencialidades inherentes a él, se pueden aprovechar para desarrollar habilidades culturales y educativas en general.

También es importante, ya que es una posibilidad de hacer que en forma espontánea, los niños sean inmensamente creadores a partir de sus motivos interiores. Es un escenario que ellos construyen para su autoexposición por medio de la imaginación, la especulación y la indagación.

El juego plantea al niño la solución de algunas tareas que requieren un esfuerzo mental, la concentración de la atención, el uso de la memoria y la imaginación. También mediante el juego conoce las cualidades y propiedades de los objetos distingue las formas, el tamaño, el color y se orienta en el espacio.

2.4.2. El Juego desde el punto de vista pedagógico

Ante la perspectiva pedagógica, el juego actúa en la formación del niño que aglutina los aprendizajes asimilados de forma espontánea e involuntaria. Además, desarrolla los conocimientos adquiridos elevándolos a un nivel superior en su intelecto. De igual forma, ayuda a transitar de forma más efectiva del pensamiento concreto al abstracto, interactuando con el ambiente para formar su personalidad.

Mediante ellos se manifiestan aptitudes que coadyuvan a desarrollar la imaginación y la independencia cognitiva para adaptarlo a desenvolverse en su medio e integrarse orgánicamente a él.

2.4.3. El juego como proceso de aprendizaje en el niño

Todo niño aprende por experiencia. Sí alguien pretende enseñarle las leyes de la naturaleza con palabras o imágenes únicamente, los conceptos no tendrán mucho sentido para él. Pero diez minutos de juego le bastarían al niño para que aprenda la lección en forma clara. Para todo el mundo el aprendizaje es un proceso

activo. Para los niños la experiencia directa es la vía principal para descubrir cómo es el mundo que les rodea.

Cuando los niños juegan, ellos lo conciben como un tipo de ocupación bastante seria y responsable, ya que hay juegos que le permiten crear y realizarse en varios sentidos, por tanto, puede considerarse como una vía natural de aprendizaje. Es bastante conocido que es totalmente imposible programar y efectuar una actividad infantil sin que esté presente el juego. A continuación, se brinda una breve clasificación de los juegos a través de los sentidos básicos de la comunicación y que a la vez pueden servir para recomendaciones prácticas:

2.4.4. Tipos de juegos

a) Juegos educativos.

En los primeros años del niño, el juego constituye la actividad más importante, ya que de forma espontánea, demuestra interés por el mismo sin necesidad de una inducción fuerte por parte del adulto. Esta cualidad es aprovechada como método de enseñanza por los pedagogos con una diversidad de variantes y orden de complejidad alejados de la monotonía propia de otras actividades.

Durante las actividades lúdicas empleadas en la docencia, los infantes comienzan a consolidar las primeras impresiones y apreciaciones de las actividades cotidianas que le servirán para toda la vida, así como poder asimilar socialmente las diferentes experiencias.

El destacado pedagogo ruso Alexei. N. Leontiev afirmaba: “La infancia preescolar es la etapa de la vida donde el niño se descubre cada vez más en el mundo de la realidad humana que lo rodea”.

Es decir, que su actividad centrada en los juegos tiende a desarrollarse cualitativamente y proporciona nuevos elementos del mundo que lo rodea donde manipula objetos cada vez de forma más compleja, así como también interactúa de forma más activa y segura con los demás, incluyendo a sus compañeros de aula o niños de su edad.

b) Juegos vivenciales.

Este tipo de juego presenta su principal característica en la creación de una situación de tipo ficticio donde el niño se involucra de forma espontánea como si formara parte de esa situación imaginaria.

Existen varios tipos de juegos vivenciales de los que podemos definir los siguientes:

- Los de animación: Que tienen como objetivo la animación, la cohesión y la creación de un ambiente de participación activa a través de situaciones de conjunto donde se apoye en ambientes humorísticos fundamentalmente.
- Los de análisis: Presentan elementos que se apoyan en el simbolismo, y su propósito es involucrar a los niños en situaciones que se asemejen a las reales donde se necesite

el análisis y la reflexión a través de símbolos donde el factor tiempo también juega un papel determinante y además, bajo la competitividad, el niño se acostumbra al trabajo bajo presión, alentado por la competencia con sus compañeros.

C) Juegos de Actuación.

En este tipo de juego, su elemento primordial se apoya en la expresión corporal mediante la cual se representan situaciones actorales a través de comportamientos escénicos. Para que estos juegos puedan funcionar, se debe hacer una preparación y planificación previa primeramente a través de una especie de guion, donde se recomienda:

- Un ensayo para presentar el juego ordenado y con coherencia.
- Aprovechar la gestualidad, el movimiento corporal y sus expresiones.

d) Juegos Auditivos y Audiovisuales.

En este tipo de juego la incorporación del sonido es esencial, donde en la mayoría de los casos se incorporan imágenes combinándolas con estos. Al igual que en los anteriores, es imprescindible que, en este tipo de juegos exista una preparación previa que le otorguen sentido al juego. En estos se ofrece una situación dada con un tema específico que antes debe ser

concebido de forma tal, que exista armonía entre el audio y el sonido dependiendo de la selección que se haga.

También existe otra variedad de juegos como los de construcción, juegos gráficos, etc.

2.5. Los juegos lúdicos

El término “lúdica” proviene del latín *ludus*, que significa todo lo que pertenece al juego y a sus formas. En la mayoría de los casos se ha relacionado al juego con la edad infantil, sin embargo no es así, ya que existen juegos para adultos con un nivel de aplicación profesional donde se aplican estrategias y tácticas. De ahí que los juegos destinados a adultos tienen un doble fin: uno de ellos está destinado al desarrollo de habilidades del individuo que se involucran en el proceso de aprendizaje, y el otro está destinado a crear una atmósfera de creatividad de acuerdo con los objetivos.

Es mediante los estudios que efectuaron algunos filósofos, psicólogos, y pedagogos, que han surgido diferentes teorías dedicadas a analizar y brindar definiciones acerca del papel del juego.

Por ejemplo, Karl Groos (1861-1946) a finales del siglo XIX hace una exhaustiva definición de las actividades relacionadas con el juego en el niño en su conocida teoría, caracterizando al juego como una forma de adiestrar anticipadamente para capacidades posteriores de más complejidad en la vida de ese escolar. Por tanto, a través del juego pueden adquirirse habilidades para aplicaciones más prácticas en la vida real. Un ejemplo de ello que al principio fue observado como un juego y luego se convirtió en un poderoso instrumento consistió en los simuladores aéreos donde los futuros pilotos pasan muchas horas

en esa especie de juego que de forma práctica se convierte en entrenamiento antes de que el futuro piloto se sitúe en un avión real.

A mediados del siglo pasado, el holandés, Johan Huizinga en su obra "Homo Ludens" establece su definición del juego como ocupación o acción libre a desarrollar en espacio y tiempo que obedece a reglas obligatorias, aunque aceptadas libremente provocando estados de tensión y alegría que al involucrar a un individuo no presupone alguna obligación, de ahí su característica de libertad ya que no obedece a mandato alguno.

Resumiendo sobre las actividades lúdicas se puede afirmar que posee las características siguientes:

Pertenece a la naturaleza humana y contribuye a la humanización.

- Como es parte de las actividades que realiza los humanos aporta su contribución a la humanización.
- Debido a su potencial humano las actividades lúdicas también forman parte de la base en que se apoya la evolución del hombre.
- Por medio de ella se encuentran los factores que favorecen su evolución y desarrollo de forma holística.
- La actividad del juego proporciona experiencias personales con identidades propias que aportan resultados gratificantes.
- Benefician a la salud de forma individual y llevada correctamente promueven una actividad formativa que contribuye también a la salud mental.
- Se pueden convertir en una necesidad psicológica de acuerdo a las edades del individuo, así como también pueden resultar un soporte espiritual.

- Aportan su contribución a mantener la naturaleza humana.
- Las actividades lúdicas en su forma deportiva contribuyen a que el ser humano logre identificarse y encontrarse así mismo, proporcionando una calidad de vida más saludable además de ayudarlo a vivir armónicamente consigo mismo y con los demás.
- Constituye de importante ayuda en la formación de la identidad personal.
- El juego puede emplearse como un elemento didáctico dentro de la educación.
- Ayuda y favorece el desarrollo de la personalidad además del talento.
- Sirve como elemento para preparar al hombre en la vida ya que conecta a la persona dentro del micro mundo con la sociedad en el macro mundo.
- Contribuye al estado de la felicidad fomentando valores como la amabilidad y confianza.
- A través de la inteligencia dinámico corporal las actividades lúdicas conectan y desarrollan las diferentes inteligencias o talentos personales.
- Contribuye a un mejor desarrollo emocional, a la creatividad y a desarrollar individuos capaces en los diferentes aspectos de la vida.
- Activan la curiosidad para ayudar a alcanzar la plenitud de facultades dentro de la cultura humana.

2.6. Definición de términos básicos

- a) **Inteligencia.** la inteligencia es la capacidad para resolver problemas, o para elaborar productos que son de un gran valor para un determinado contexto comunitario o cultural.
- b) **Conocimiento.** Es acción y efecto de conocer y el entendimiento de la.

inteligencia de razón natural.

- c) **Habilidades.** Capacidad y disposiciones para una cosa para ser ejecutadas con gracia y destrezas.
- d) **Cociente intelectual.** Cifra que expresa el nivel intelectual de un individuo en un determinado momento de su vida.
- e) **Cociente emocional.** Cifra que expresa el nivel del estado emocional del individuo en un determinado momento de su vida.
- f) **Inteligencias múltiples.** Es un modelo propuesto por Howard Gardner en el que la inteligencia no es vista como algo unitario, que agrupa diferentes capacidades específicas con distinto nivel de generalidad, sino como un conjunto de inteligencias múltiples, distintas e independientes
- g) **Inteligencia corporal cinestésico.** Es un tipo de inteligencia que se relaciona con la posibilidad que tiene el individuo para controlar sus movimientos y manejar objetos. Involucra la destreza psicomotriz. permite al individuo manipular objetos y perfeccionar las habilidades físicas.
- h) **Juego.** Se define como el tipo de ocupación que posee la libertad de desarrollarse dentro de un tiempo y espacio determinados, pero obedece a reglas que se deben cumplir y que son aceptadas. El juego está acompañado de sentimientos de alegría y tensión, por tanto, como se ha expresado anteriores es parte de una actividad básicamente libre.
- i) **Actividades lúdicas.** Juegos comprendida por un conjunto de acciones basadas en reglas libremente aceptadas por los participantes

2.7. Sistema de hipótesis de la investigación

2.7.1. Hipótesis general

Las actividades lúdicas influyen significativamente en el desarrollo de la inteligencia corporal cinestésica de los niños y niñas de 4 años del aula Alegría de la I.E N° 161 “Moisés Colonia Trinidad” del distrito de San Juan de Lurigancho.

2.7.2. Hipótesis específicos

- El desarrollo de la inteligencia corporal cinestésica de los niños y niñas de 4 años del aula Alegría de la I.E N° 161 “Moisés Colonia Trinidad” del distrito de San Juan de Lurigancho, se encuentran en un nivel medio.
- Existe una relación directa entre las actividades lúdicas y la inteligencia corporal cinestésica en los niños y niñas de 4 años del aula Alegría de la I.E N° 161” Moisés Colonia Trinidad” del distrito de San Juan de Lurigancho.

2.8. Sistema de variables

- Variable independiente.
Actividades lúdicas.
- Variable dependiente.
Inteligencia corporal cinestésica.
- Variable interviniente.
Metodología.
Contenidos temáticos.
Edad y sexo.

2.9. Cuadro de hipótesis, variables e indicadores

FORMULACIÓN DE HIPÓTESIS	VARIABLES	INDICADORES	ITEMS
<p>HIPÓTESIS GENERAL: Las actividades lúdicas influyen significativamente en el desarrollo de la inteligencia corporal cinestésica en los niños y niñas de 4 años del aula Alegría de la I.E N°161 “Moisés Colonia Trinidad” de S.J.L.</p>		<p>Variable Independiente Actividades lúdicas</p>	
<p>HIPÓTESIS ESPECÍFICAS: a) El desarrollo de la inteligencia corporal cinestésica en los niños y niñas de 4 años del aula Alegría de la I.E N°161 “Moisés Colonia Trinidad” de S.J.L., se encuentra en un nivel medio. b) Existe una relación directa entre actividades lúdicas y la inteligencia corporal cinestésica en los niños y niñas de 4 años del aula Alegría de la I.E N°161 “Moisés Colonia Trinidad” de S.J.L.</p>	<p>Variable Dependiente Inteligencia corporal cinestésica</p>	<ul style="list-style-type: none"> • ¿Demuestra expresarse dramáticamente? • ¿Halla placer realizando experiencias táctiles (plastilina, objetos, etc.)? • ¿Se destaca practicando uno o varios deportes? • ¿Manifiesta la comunicación de diferentes sensaciones físicas mientras piensa o trabaja? • ¿Suele estar inquieto cuando está sentado por largo tiempo? • ¿Demuestra destrezas en actividades que requieren coordinación motora sutil? • ¿Se siente complacido cuando desarma y vuelve armar objetos? • ¿Es capaz imitando los movimientos típicos y gestos de otras personas? • ¿Suele tocar las cosas con las manos apenas la ve? • ¿Le gusta saltar, correr, , moverse con rapidez, dar brincos o, luchar? 	<p>1 2 3 4 5 6 7 8 9 10</p>

CAPÍTULO III

METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

3.1. Tipo de investigación

Por su finalidad la investigación es de tipo tecnológico o aplicada. Tiene un propósito práctico comprendida por un conjunto de juegos lúdicos consideradas como estrategia pedagógica. Por su naturaleza el estudio es cuasi experimental y de carácter cualitativo y cuantitativo. En este sentido se empleó el método experimental puesto que se han organizado intencionalmente condiciones en base a un plan previo con el propósito deliberado de manipular la variable independiente para estudiar su efecto y determinar la relación con la variable dependiente.

En este diseño cuasi experimental, los sujetos fueron tomados de manera arbitraria en grupos ya constituidos contando con la matrícula antes del experimento.

3.2. Métodos y procedimientos de la investigación

3.2.1. Métodos. El Método general que se utilizó fue el método científico y como métodos específicos, según la naturaleza del problema de estudio comprende los métodos experimental, descriptivo, analítico y sintético.

3.2.2. Procedimiento de la investigación.

El desarrollo de la inteligencia corporal cenestésico como actividad social inherente a las acciones del educando, está con relación a las siguientes actividades efectuadas en el aula:

EL SOCIODRAMA

Este tipo de actividad artística dentro de las artes escénicas concibe representar algunos tipos de hechos o situaciones de la vida real, a través del lenguaje oral y los gestos corporales.

PRIMER PASO: se escoge un tema, enfatizando el tipo de drama que se va a representar y por qué se va hacer en ese momento.

SEGUNDO PASO: se conversa sobre el tema escogido dialogando con los productores y actores de lo que se conoce acerca del tema, así como su interpretación.

TERCER PASO: se perfecciona el argumento llevándolo a un guion donde cada parte involucrada tiene su nivel de responsabilidad.

UTILIZACIÓN. En esta última parte viene la puesta en escena que previamente requirió de algunos ensayos para corregir algunas adaptaciones del guion ya elaborado y de esa forma llevarlo a las características de los personajes interpretados por los actores.

EL JUEGO DE ROLES

DESARROLLO: este es un tipo de actuación donde básicamente se representan no la parte externa de las personas sino su comportamiento humano y características como apuntó Bertold Brecht.

Características del juego de roles:

1. Es una técnica excelente usada en los debates sobre forma de pensar diferentes donde se expongan antagonismos ideológicos como tempranamente en el siglo XVI expuso el genial Galileo Galilei en su

obra “Diálogo entre dos nuevas ciencias” o como se le conoce en latín en sus famosos “Discursis”.

2. También es de gran utilidad para hacer una descripción evaluativa del papel asumido por una persona o un grupo ante un hecho que ya pasó para reconstruir la forma en que actuó en esa situación.
3. Otra característica de los juegos de roles es cuando se prepara una actividad y se analiza la personificación de los individuos o acciones a representar enfatizando en el rol de la actitud humana.
4. Por otra parte, en el juego de roles los integrantes del grupo aprecian con sentido crítico el papel de su compañero, de forma constructiva.

LA PANTOMIMA

Este es un tipo de actuación donde el actor asume actitudes gestuales que sin hablar indican acciones que a la vez expresan o transmiten estados de ánimos que asimila el espectador. Famoso es el acto de los panecillos ideados por el genial Chaplin en su película La Quimera del Oro o en la película Tiempos Modernos, el gag creado por el mismo Chaplin con las llaves de apretar tuercas en la fábrica donde trabaja, y la demencia producto del estrés laboral. En ambos casos, la pantomima creada por él enseña situaciones o estados de ánimo que el público interpreta perfectamente, aunque estos dos ejemplos están enfocados a un genio y todos los autores no son genios, pero pueden llevarse por sus ejemplos.

ALGUNAS RECOMENDACIONES ACERCA DE LA PANTOMIMA:

- Aunque la pantomima es un género único y específico es conveniente usarla cuando hay mucho ruido y hay lejanías de espectadores como

el conocido teatro de Epidauro que aún se mantiene en construcción a pesar de que sus obras se estrenaron en el siglo XV y al aire libre tenía capacidad para 20,000 espectadores.

- Los autores que se dedican a la pantomima como por ejemplo hoy en día el famoso Mr. Beans utilizan mucho durante los ensayos, técnicas de cuerpos expresivos donde ponen en tensión la flexibilidad de sus músculos y juegan con alteraciones espaciales.

En resumen, la pantomima es un género donde se requiere una gran especialización por parte de quienes la practican porque su expresión tiene que enseñarnos algo prescindiendo del lenguaje hablado.

CUENTO DRAMATIZADO

El cuento es un género literario que data de tiempos remotos, pero cuando tiene calidad y ciertas características que le permite expresiones actorales para que gane masividad, el mismo se puede dramatizar.

Como todo tipo de género la dramatización de un cuento presenta sus propias particularidades y a diferencia de la novela su trama es más corta, tampoco hace alusión a elementos externos ni a descripciones espaciales, sólo va a los comportamientos. Es muy conocido el paralelo comparativo que hace el gran literato argentino Jorge Luis Borges (a propósito, considerado como uno de los mejores cuentistas del siglo XX), donde expresaba: “comparando a la literatura con el boxeo, la novela gana por puntos, mientras que el cuento siempre gana por nocaut”. Con esto el

escritor quiso expresar que el cuento como género literario siempre debe tener un final impactante y a veces inesperado.

Es por lo anterior que cuando el cuento se va a dramatizar se tratan de escoger los participantes que requiere de acuerdo al texto original al que se le elabora un guion con copias para cada actor. Luego vienen los ensayos donde se perfeccionan aspectos de la dramatización.

Para dramatizar un cuento se recomienda:

1. Que los autores se hayan leído bien el guion.
2. Que los mismos reflejen un tipo de enseñanza social positiva.
3. Que los actores protagonicen correctamente sus personajes tratando de no sobreactuar ni quedarse por debajo de su personaje.
4. Que el guion tenga la suficiente flexibilidad para que los actores se sientan cómodos y sean capaces de improvisar correctamente en un momento determinado.

A continuación, se presenta un cuadro referido a las competencias a dominar en cuanto a la ludomotricidad con sus correspondientes capacidades y actitudes:

CUADRO DE COMPETENCIAS PARA NIÑOS Y NIÑAS DE 4 AÑOS.

ÁREA: DESARROLLO PERSONAL DE LA MOTRICIDAD

COMPETENCIAS	CAPACIDADES Y ACTITUDES
<p>LUDOMOTRICIDAD</p> <p>Conoce, adapta y participa en juegos que le permitan manifestarse lúdicamente. Manifiesta interés y creatividad en la investigación y adecuación de los juegos tradicionales y populares respetando sus reglas y las normas sociales de convivencia.</p>	<ul style="list-style-type: none">- Participa activamente en juegos colectivos tradicionales, respetando la diversidad cultural de su comunidad.- Utiliza su tiempo en actividades lúdico-motrices, participando en paseos, caminatas, y excursiones, demostrando solidaridad con sus condiscípulos.- Desarrolla y explica juegos elementales bajo preceptos de confianza y seguridad.- Adapta juegos conocidos dentro de su entorno, participa y valora el trabajo en grupo.- Realiza investigaciones y a la vez lleva a la práctica juegos de temporada y estación con el respectivo disfrute y responsabilidad.- Experimenta y lleva a cabo manifestaciones motrices en un medio natural.- Acepta y demuestra reconocimiento ante el hecho de perder o ganar en un juego como parte de él.- Demuestra actitud de respeto y reconocimiento frente a sus oponentes.

Competencia: **PERCEPCION MOTRIZ**

Logra reconocer, describir y poner a la práctica elementos corporales relacionándolos con elementos espaciales y temporales valorando y analizando sus valores para expresarlos de diferentes formas.

Capacidad: Demuestra participación activa en ejercicios de motricidad organizándose espacialmente.

Actividad: Representa en una hoja el dibujo del resultado del trabajo comparando velocidades de animales u objetos móviles.

Tarea N° 01: Salta siguiendo el camino del conejo.

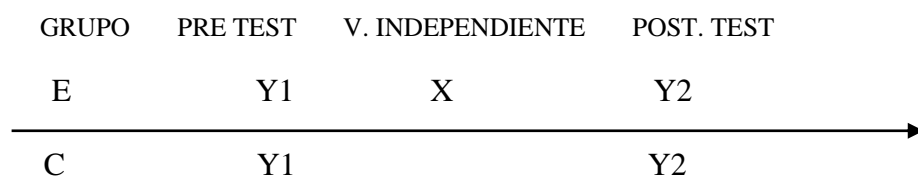
Tarea N° 02: Empuja la llanta por el patio como si fuera un auto.

Tarea N° 03: Comienza corriendo a la rapidez de una tortuga, un perro y termina a la velocidad de un caballo.

Tarea N° 04: Dibuja en la ficha ú hoja de trabajo después de tus juegos los recorridos del conejo, el auto y las velocidades de los animales.

3.3. Diseño de la investigación

La investigación presenta un diseño cuasi experimental ya que emplea un pre-test y un pos test, con un Grupo Experimental y un Grupo de Control, expresando sus resultados estadísticos mediante el esquema presentado a continuación:



Donde:

E = Grupo experimental.

X = variable independiente.

C = Grupo de control.

Y = Pre test, Pos test.

3.4. Población y muestra de estudio

3.4.1. Población

La población está constituida por todos los niños y niñas de 4 años de la I.E N° 161 “Moisés Colonia Trinidad” que suman un total 99, con las secciones restantes de 25 y 26 alumnos respectivamente.

3.4.2. Muestra

Propiamente tomaremos la muestra intencionada y dirigida a niños y niñas de 4 años del aula Alegría de la I.E N° 161 “Moisés Colonia Trinidad” que son 24 niños y niñas y grupo control del aula Solidaridad, también de 24 niños y niñas.

El cuadro de distribución es el siguiente:

SECCIONES	N° DE ALUMNOS				TOTAL
	MUJERES		VARONES		
	CANT.	%	CANT.	%	
“Alegría”	9	37.5	15	62.5	24
“Solidaridad”	8	33.3	16	66.7	24
TOTAL	17	35.4	31	64.6	48

FUENTE: Nómina de matrícula 2021.

Según el sistema de matrícula de la Institución Educativa los alumnos se agruparon en dos grupos o aulas “Alegría” y “Solidaridad” conformados por 24 alumnos cada uno de los grupos, respectivamente.

A efectos de realizar comparaciones de los resultados se eligió a la sección “Alegría” (conformado por 24 niños/as) como nuestro Grupo Experimental (GE) y la sección “Solidaridad” (integrados por otros 24 alumnos) como Grupo de Control (GC).

El modo de determinación de la muestra expresa la característica de ser no probabilística o intencional, porque aproveché de una muestra disponible. Esto es, grupo de alumnos ya constituidos en determinadas secciones a través de la matrícula. En tanto la decisión de grupos de estudio fue por sorteo.

3.5. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

3.5.1. Técnicas

Se emplearon las siguientes técnicas:

- Observación
- Análisis de documentos

3.5.2. Instrumentos

- Fichas
- Lista de cotejo

3.6. Técnicas para el procesamiento y análisis de datos

3.6.1 Procesamiento manual

- Codificación, conteo y tabulación de datos obtenidos.

3.6.2 Procesamiento electrónico

- Sólo se utilizó para los cuadros y gráficos.

3.6.3 Técnicas estadísticas

- El procesamiento de datos demandó de las técnicas de la estadística descriptiva referida a las medidas de tendencia central y medidas de variabilidad.

CAPITULO IV

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

4.1. Tratamiento estadístico de datos

Con el propósito de conocer el nivel de desarrollo de la inteligencia corporal cinestésica, ya sea antes o después de la experimentación pedagógica, se ha ido registrando dichas capacidades que son materias de estudio para la cual se contó con una lista de cotejo conformada por 10 ítems.

Para esta parte de análisis de datos, la valoración considerada en la lista de cotejo fue convertida en categorías siguientes:

- DEFICIENTE = 1 – 10
- INSUFICIENTE = 11 – 20
- EFICIENTE = 21 – 30

4.1.1. Análisis de los resultados del pre-test

CUADRO N°1

**RESULTADOS DE LA APLICACIÓN del PRE TEST A LOS
NIÑOS/AS DE 4 AÑOS DEL GRUPO EXPERIMENTAL Y
GRUPO DE CONTROL DE LA I.E N°161 “MOISÉS COLONIA
TRINIDAD” DE S.J.L.**

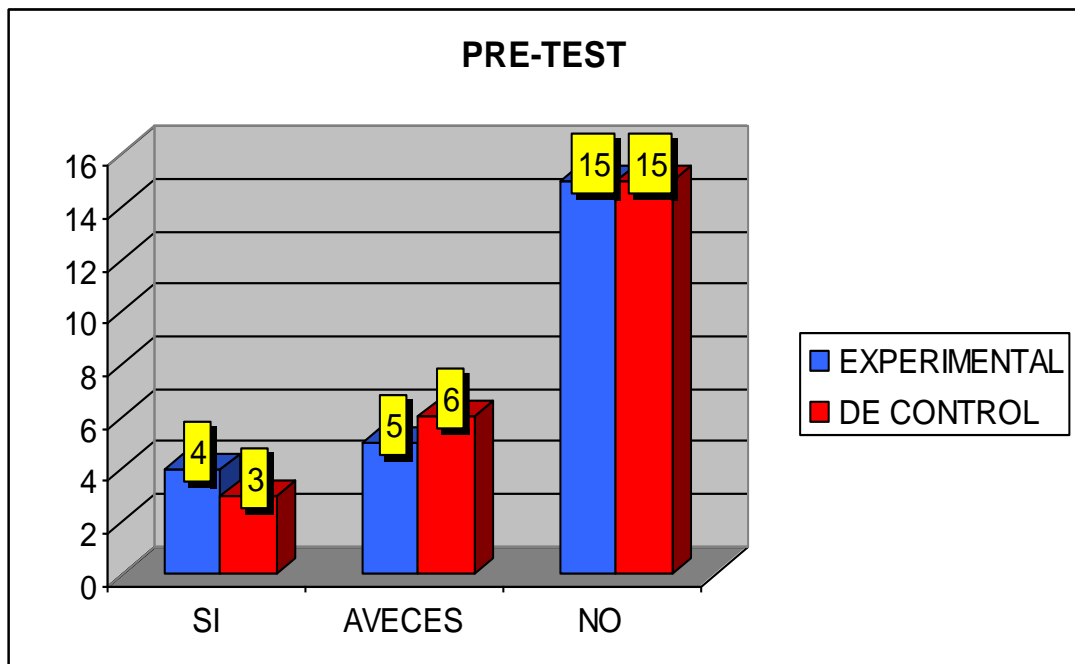
ITEMS	GRUPO EXPERIMENTAL						GRUPO DE CONTROL					
	EFICIENTE		INSUFICIENTE		DEFICIENTE		EFICIENTE		INSUFICIENTE		DEFICIENTE	
	ALUM.	%	ALUM.	%	ALUM.	%	ALUM.	%	ALUM.	%	ALUM.	%
1	4	16.7	3	12.5	17	70.8	3	12.5	4	16.7	17	70.8
2	5	20.8	4	16.7	15	62.5	4	16.7	6	25.0	14	58.3
3	2	8.3	7	29.2	15	62.5	4	16.7	5	20.8	15	62.5
4	3	12.5	4	16.7	17	70.8	2	8.3	6	25.0	16	66.7
5	5	20.8	8	33.3	11	45.8	5	20.8	7	29.2	12	50.0
6	4	16.7	6	25.0	14	58.3	3	12.5	5	20.8	16	66.7
7	3	12.5	4	16.7	17	70.8	3	12.5	5	20.8	16	66.7
8	2	8.3	2	8.3	20	83.3	1	4.2	4	16.7	19	79.2
9	5	20.8	7	29.2	12	50.0	2	8.3	6	25.0	16	66.7
10	6	25.0	7	29.2	11	45.8	7	29.2	10	41.7	7	29.2
TOTAL	39		52		149		34		58		148	
PROMEDIO	4	16.3	5	21.7	15	62.1	3	14.2	6	24.2	15	61.7
PTJE.ACUMI	117		104		149		102		116		148	

Resumen :

Ptje.óptimo: 720
Ptje.obtenido : 370
Promedio grupal: 11.9

Resumen :

Ptje.óptimo: 720
Ptje.obtenido : 366
Promedio grupal: 11.4



El cuadro y gráfico que precede nos presenta información de los resultados del pre-test aplicado al Grupo Experimental y al Grupo de Control sobre el nivel de inteligencia corporal cenestésico al iniciar el proceso de experimentación pedagógica.

De los 24 que constituyen el 100% de estudiantes que integra el Grupo Experimental, 15 de ellos que representa el 62.1% se encontraba en situación de DEFICIENTE, 5 alumnos que son el 21.7% con nivel de INSUFICIENTE y sólo 4 que hace el 16.3% de EFICIENTE. Dicho grupo sumaba una puntuación global de 370; promediado este puntaje arroja un puntaje de 11.9 que le ubica en la categoría de EFICIENTE.

Algo parecido ocurre con los estudiantes del Grupo de Control, de los 24 alumnos 15 que es 61.7% se hallaban en situación de DEFICIENTE, 6 que son el 24.2% de INSUFICIENTE y un mínimo de 3 que representa el 14.2% como DEFICIENTE. La puntuación global registrado por el grupo fue de 366; promediado este puntaje resulta un puntaje de 11.4 que le ubica en la categoría de EFICIENTE.

De lo descrito se aprecia una mínima distancia de 0.5 a favor del Grupo Experimental por lo que no representaría una diferencia significativa de los resultados con lo registrado por el Grupo Experimental. Entonces, podría señalar que se tratan de grupos homogéneos.

4.1.2. Análisis de los resultados del post-test

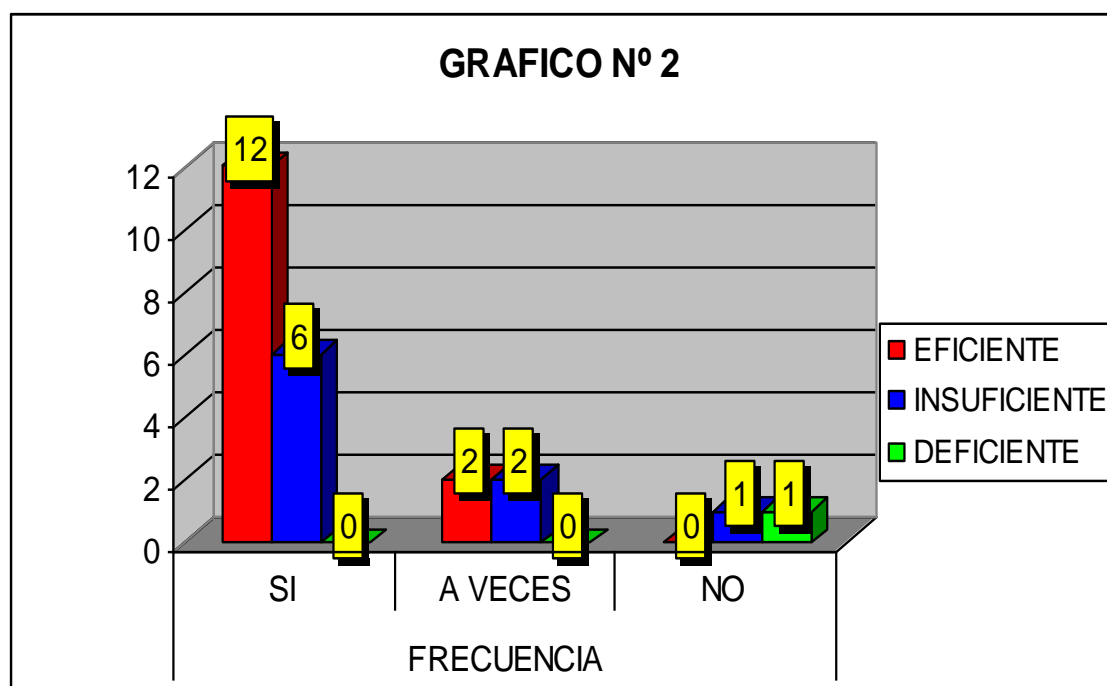
4.1.2.1. Análisis de datos según ítems

a) Análisis del Ítem 01.-

CUADRO N° 2

RESULTADOS DEL POST TEST APLICADOS A LOS NIÑOS/AS DEL GRUPO EXPERIMENTAL DE 4 AÑOS DE LA I.E N°161” MOISÉS COLONIA TRINIDAD”DE S.J.L.

1) ¿Se expresa en forma dramática?	INTELIGENCIA CORPORAL CENESTÉSICA						TOTAL	
	EFICIENTE		INSUFICIENTE		DEFICIENTE			
	ALUM.	%	ALUM.	%	ALUM.	%	ALUM.	%
SI	12	66.7	6	33.3	0	0.0	18	100.0
AVECES	2	50.0	2	50.0	0	0.0	4	100.0
NO	0	0.0	1	50.0	1	50.0	2	100.0
TOTAL	14	58.3	9	37.5	1	4.2	24	100.0



Observando los resultados en la tabla N° 2 se tiene:

- a. Del total de alumnos que SI se expresa en forma dramática el 66.7% de ellos tienen un desenvolvimiento EFICIENTE y un 33.3 de INSUFICIENTE.
- b. Del 100% de alumnos que A VECES se expresa en forma dramática el 50% tiene un desempeño EFICIENTE y otro porcentaje similar se desenvuelve en forma INSUFICIENTE.
- c. Del total de alumnos que NO se expresa en forma dramática, el 100% tienen un desempeño INSUFICIENTE y DEFICIENTE, en la misma proporción uno de ellos.

Como se puede observar en el gráfico N° 2, los mayores porcentajes de los 24 alumnos que conforma el Grupo Experimental se ubican en la categoría de EFICIENTE y un mínimo 4.2% en el nivel DEFICIENTE.

Mediante la prueba estadística existe dependencia de variables, lo que equivale a decir, que expresarse en forma dramática incrementa el desarrollo de la inteligencia corporal cinestésica de los alumnos y las alumnas.

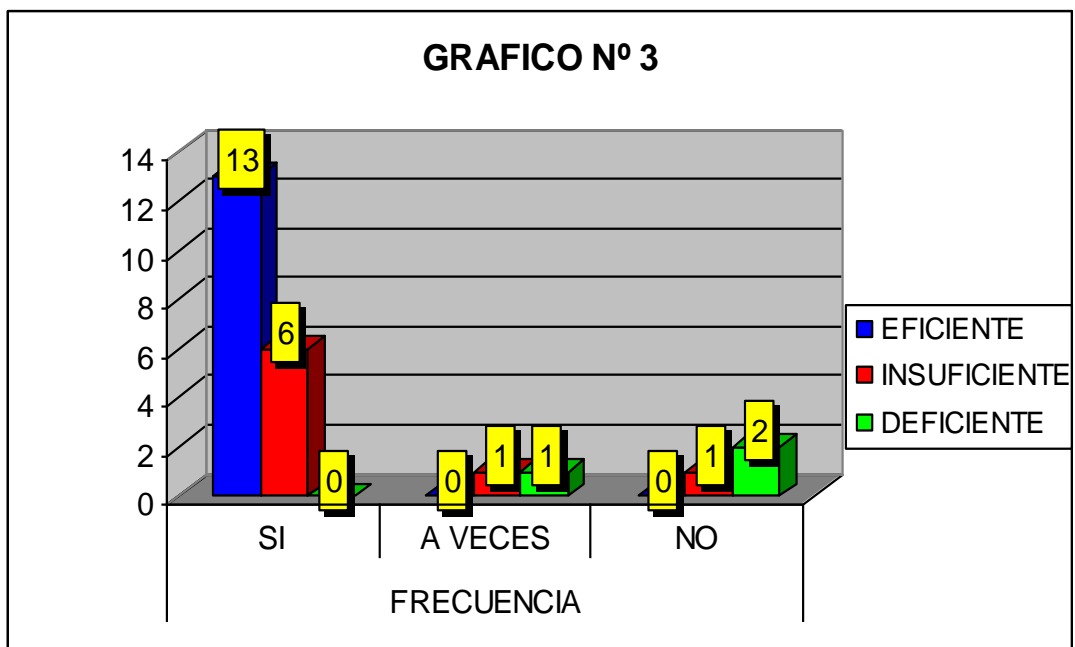
b) Análisis del Ítem 02.-

CUADRO N° 3

RESULTADOS DEL POST TEST APLICADOS A LOS NIÑOS/AS DEL GRUPO EXPERIMENTAL DE 4 AÑOS DE LA LE N°161” MOISÉS COLONIA

2) ¿Encuentra placer al realizar experiencias táctiles (plastilina, objetos, etc.)?	INTELIGENCIA CORPORAL CENESTÉSICA						TOTAL	
	EFICIENTE		INSUFICIENTE		DEFICIENTE			
	ALUM.	%	ALUM.	%	ALUM.	%	ALUM.	%
SI	13	68.4	6	31.6	0	0.0	19	100.0
AVECES	0	0.0	1	50.0	1	50.0	2	100.0
NO	0	0.0	1	33.3	2	66.7	3	100.0
TOTAL	13	54.2	8	33.3	3	12.5	24	100.0

TRINIDAD”DE S.J.L.



Observando los resultados en el cuadro N° 3 se tiene:

- a. Del total de alumnos que SI encuentra placer al realizar experiencias táctiles (plastilina, objetos, etc.) el 68.4% de ellos tienen un desenvolvimiento EFICIENTE y un 31.6% de INSUFICIENTE.
- b. Del 100% de alumnos que A VECES encuentra placer al realizar experiencias táctiles (plastilina, objetos, etc.) el 50% tiene un desempeño INSUFICIENTE y en la misma proporción de alumnos se desenvuelve en forma DEFICIENTE.
- c. Del total de alumnos que NO encuentra placer al realizar experiencias táctiles (plastilina, objetos, etc.), el 33.3% tienen un desempeño INSUFICIENTE y un considerable 66.7% de DEFICIENTE1.

Como se puede observar en el gráfico N° 3, los mayores porcentajes de alumnos se ubican en la categoría de EFICIENTE con un 54.2% y en mínimo porcentaje de 12.5% en la categoría de DEFICIENTE.

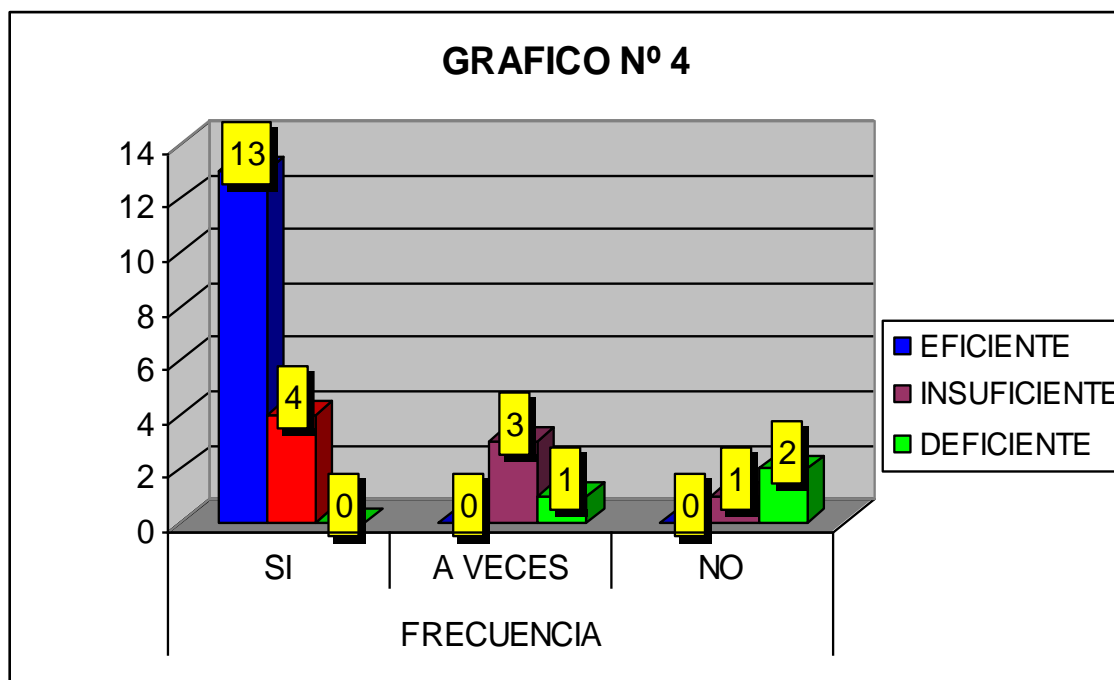
Mediante la prueba estadística existe dependencia de variables, lo que equivale a decir, encontrar placer al realizar experiencias táctiles (plastilina, objetos, etc.) incrementa el desarrollo de la inteligencia corporal cinestésica de los alumnos y las alumnas.

c) Análisis del Ítem 03.-

CUADRO N° 4

RESULTADOS DEL POST TEST APLICADOS A LOS NIÑOS/AS DEL
GRUPO EXPERIMENTAL DE 4 AÑOS DE LA I.E N°161” MOISÉS COLONIA
TRINIDAD”DE S.J.L.

3) ¿Sobresale en la práctica de uno o más deportes?	INTELIGENCIA CORPORAL CENESTÉSICA						TOTAL	
	EFICIENTE		INSUFICIENTE		DEFICIENTE			
	ALUM.	%	ALUM.	%	ALUM.	%	ALUM.	%
SI	13	76.5	4	23.5	0	0.0	17	100.0
AVECES	0	0.0	3	75.0	1	25.0	4	100.0
NO	0	0.0	1	33.3	2	66.7	3	100.0
TOTAL	13	54.2	8	33.3	3	12.5	24	100.0



Observando los resultados en la tabla N° 4 se tiene:

- a. Del total de alumnos que SI sobresale en la práctica de uno o más deportes el 76.5% de ellos tienen un desenvolvimiento EFICIENTE, seguido de 31.6% de estudiantes como INSUFICIENTE.
- b. Del 100% de alumnos que A VECES sobresale en la práctica de uno o más deportes el 50% tiene un desempeño INSUFICIENTE y otro tanto de DEFICIENTE.
- c. Del total de alumnos que NO sobresale en la práctica de uno o más deportes, el 33.3% tienen un desempeño INSUFICIENTE y 66.7% DEFICIENTE.

Como se puede observar en el gráfico N° 4, la mayoría de los alumnos se ubican en la categoría de EFICIENTE y en mínimo porcentaje en la categoría de DEFICIENTE, esto es en un 54.2% y 12.5%, respectivamente.

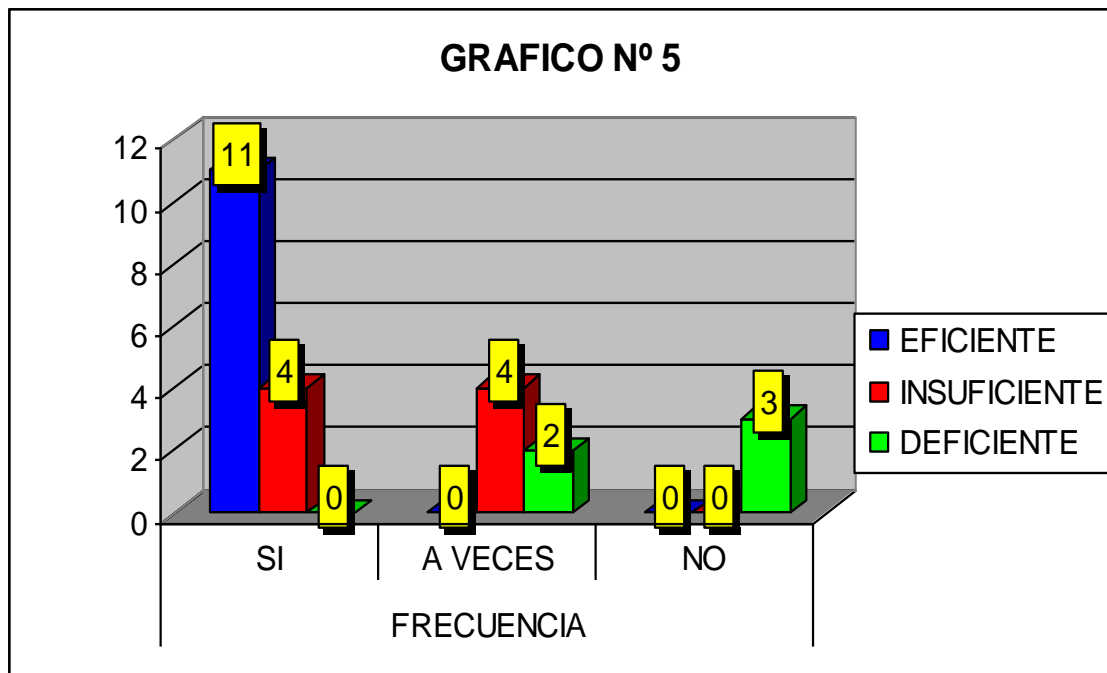
Mediante la prueba estadística existe dependencia de variables, lo que equivale a decir, sobresale en la práctica de uno o más deportes que expresarse en forma dramática incrementa el desarrollo de la inteligencia corporal cinestésica de los alumnos y las alumnas.

d) Análisis del Ítem 04.-

CUADRO N° 5

RESULTADOS DEL POST TEST APLICADOS A LOS NIÑOS/AS DEL GRUPO EXPERIMENTAL DE 4 AÑOS DE LA I.E N°161” MOISÉS COLONIA TRINIDAD”DE S.J.L.

4) ¿Comunica sensaciones físicas diferentes mientras piensa o trabajo?	INTELIGENCIA CORPORAL CENESTÉSICA						TOTAL	
	EFICIENTE		INSUFICIENTE		DEFICIENTE			
	ALUM.	%	ALUM.	%	ALUM.	%	ALUM.	%
SI	11	73.3	4	26.7	0	0.0	15	100.0
AVECES	0	0.0	4	66.7	2	33.3	6	100.0
NO	0	0.0	0	0.0	3	100.0	3	100.0
TOTAL	11	45.8	8	33.3	5	20.8	24	100.0



Observando los resultados en la tabla N° 5 se tiene:

- a. Del total de alumnos que plantean o escogen la alternativa SI como se observa en la gráfica, el 73.3% de ellos tienen un desenvolvimiento EFICIENTE y un 26.7% de INSUFICIENTE
- b. Del 100% de alumnos que escogió A VECES, el 66.7% tiene un desempeño INSUFICIENTE y 33.3 se desenvuelve en forma DEFICIENTE.
- c. Del total de alumnos que escogió NO, el 100% tienen un desempeño DEFICIENTE.

Como se puede observar en el gráfico N° 5, 45.8% del 100 por ciento de alumnos se ubican en la categoría de EFICIENTE y en mínimo porcentaje en la categoría de DEFICIENTE.

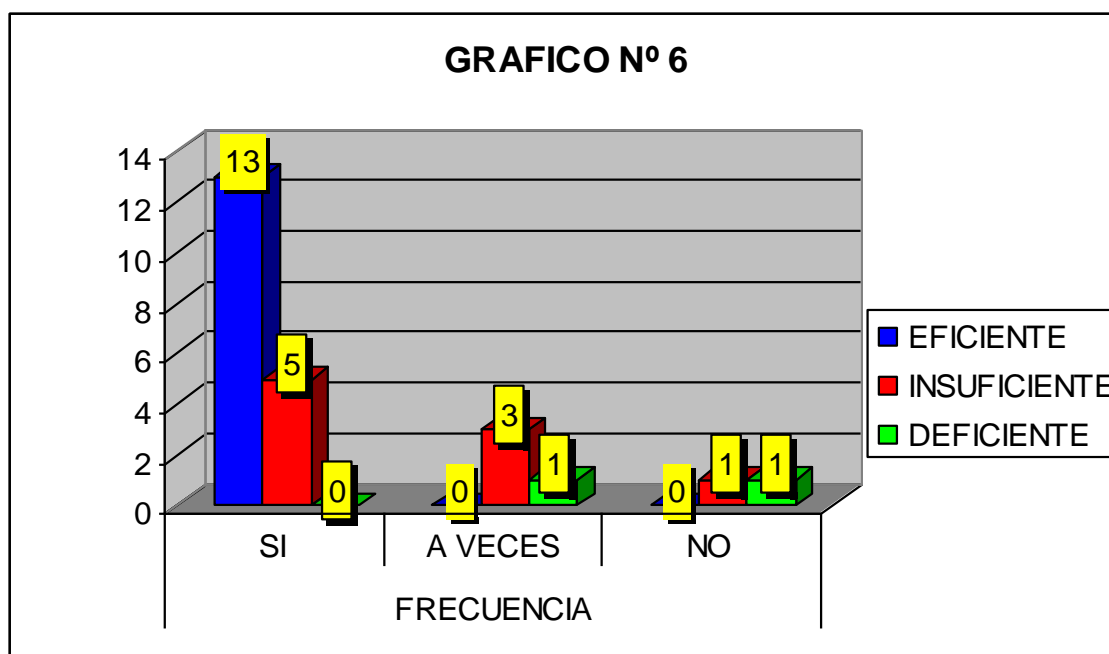
Mediante la prueba estadística existe dependencia de variables, lo que equivale a decir, que comunica sensaciones físicas diferentes mientras piensa o trabaja dramática incrementa el desarrollo de la inteligencia corporal cinestésica de los alumnos y las alumnas.

e) Análisis del Ítem 05.-

CUADRO N° 6

RESULTADOS DEL POST TEST APLICADOS A LOS NIÑOS/AS DEL GRUPO EXPERIMENTAL DE 4 AÑOS DE LA I.E N°161” MOISÉS COLONIA TRINIDAD”DE S.J.L.

5) ¿Suele moverse, estar inquieto, al estar sentado por largo tiempo?	INTELIGENCIA CORPORAL CENESTÉSICA						TOTAL	
	EFICIENTE		INSUFICIENTE		DEFICIENTE			
	ALUM.	%	ALUM.	%	ALUM.	%	ALUM.	%
SI	13	72.2	5	27.8	0	0.0	18	100.0
AVECES	0	0.0	3	75.0	1	25.0	4	100.0
NO	0	0.0	1	50.0	1	50.0	2	100.0
TOTAL	13	54.2	9	37.5	2	8.3	24	100.0



Observando los resultados en la tabla N° 6 se tiene:

- a. Del total de alumnos que, SI suele moverse y estar inquieto, al estar sentado por largo tiempo el 72.2% de ellos tienen un desenvolvimiento EFICIENTE y 27.8% como INSUFICIENTE.
- b. Del 100% de alumnos que A VECES suele moverse y estar inquieto, al estar sentado por largo tiempo el 75% tiene un desempeño INSUFICIENTE y la diferencia, que es el 25% de DEFICIENTE.
- c. Del total de alumnos que NO suele moverse y estar inquieto, al estar sentado por largo tiempo, el 100% tienen de alumnos tiene un desempeño INSUFICIENTE y DEFICIENTE, en un 50% cada uno.

Como se puede observar en el gráfico N° 6, los mayores porcentajes de alumnos se ubican en la categoría de EFICIENTE con 54.2% y en mínimo porcentaje en la categoría de DEFICIENTE.

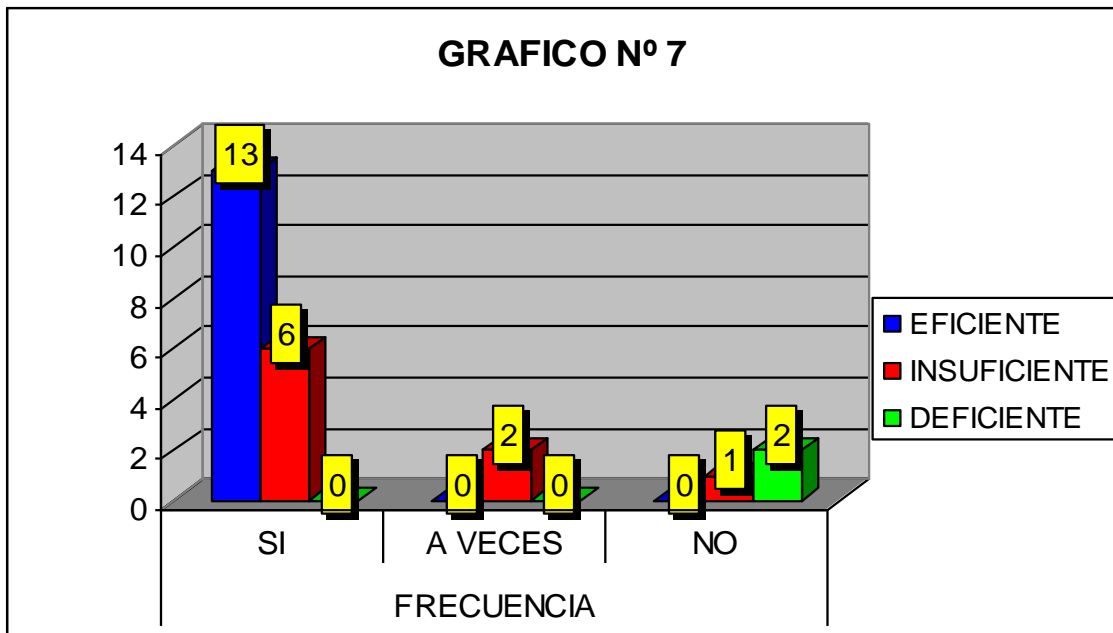
Mediante la prueba estadística existe dependencia de variables, lo que equivale a decir, que suele moverse y estar inquieto, al estar sentado por largo tiempo incrementa el desarrollo de la inteligencia corporal cinestésica de los alumnos y las alumnas.

f) Análisis del Ítem 06.-

CUADRO N°7

RESULTADOS DEL POST TEST APLICADOS A LOS NIÑOS/AS DEL
GRUPO EXPERIMENTAL DE 4 AÑOS DE LA I.E N°161” MOISÉS COLONIA
TRINIDAD”DE S.J.L.

6)¿Demuestra destrezas en actividades que requiere coordinación motora sutil?	INTELIGENCIA CORPORAL CENESTESICA						TOTAL	
	EFICIENTE		INSUFICIENTE		DEFICIENTE			
	ALUM.	%	ALUM.	%	ALUM.	%	ALUM.	%
SI	13	68.4	6	31.6	0	0.0	19	100.0
AVECES	0	0.0	2	100.0	0	0.0	2	100.0
NO	0	0.0	1	33.3	2	66.7	3	100.0
TOTAL	13	54.2	9	37.5	2	8.3	24	100.0



Observando los resultados en la tabla N° 7 se tiene:

- a. Del total de alumnos que SI demuestra destrezas en actividades que requiere coordinación motora sutil el 68.4% de ellos tienen un desenvolvimiento EFICIENTE y 31.6% de INSUFICIENTE.
- b. Del 100% de alumnos que A VECES demuestra destrezas en actividades que requiere coordinación motora sutil el todos tienen un desempeño INSUFICIENTE.
- c. Del total de alumnos que NO demuestra destrezas en actividades que requiere coordinación motora sutil, el 33.3% tienen un desempeño INSUFICIENTE y el 66.7% de DEFICIENTE.

Como se puede observar en el gráfico N° 7, más del 50% de alumnos se ubican en la categoría de EFICIENTE y en mínimo porcentaje en la categoría de DEFICIENTE.

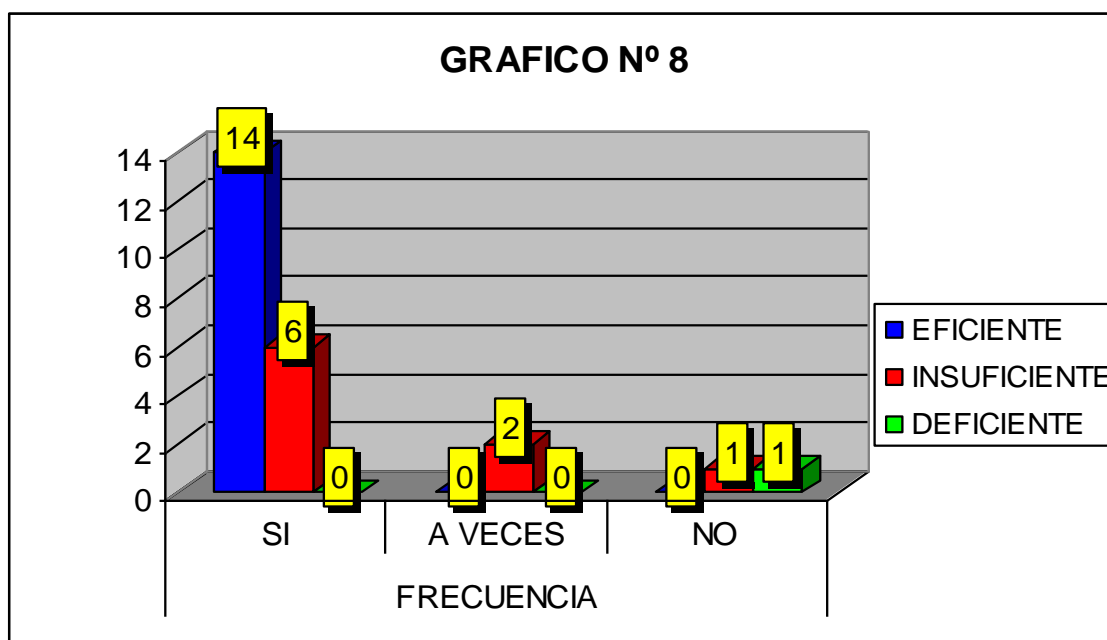
Mediante la prueba estadística existe dependencia de variables, lo que equivale a decir, que demuestra destrezas en actividades que requiere coordinación motora sutil incrementa el desarrollo de la inteligencia corporal cinestésica de los alumnos y las alumnas.

g) Análisis del Ítem 07.-

CUADRO N° 8

RESULTADOS DEL POST TEST APLICADOS A LOS NIÑOS/AS DEL GRUPO EXPERIMENTAL DE 4 AÑOS DE LA I.E N°161” MOISÉS COLONIA TRINIDAD”DE S.J.L.

7) ¿Encuentra placer al desarmar y volver a armar las cosas?	INTELIGENCIA CORPORAL CENESTÉSICA						TOTAL	
	EFICIENTE		INSUFICIENTE		DEFICIENTE		TOTAL	
	ALUM.	%	ALUM.	%	ALUM.	%	ALUM.	%
SI	14	70.0	6	30.0	0	0.0	20	100.0
AVECES	0	0.0	2	100.0	0	0.0	2	100.0
NO	0	0.0	1	50.0	1	50.0	2	100.0
TOTAL	14	58.3	9	37.5	1	4.2	24	100.0



Observando los resultados en la tabla N° 8 se tiene:

- a. Del total de alumnos que SI encuentra placer al desarmar y volver a armar las cosas el 70% de ellos tienen un desenvolvimiento EFICIENTE y un 30% de INSUFICIENTE.
- b. Del 100% de alumnos que A VECES encuentra placer al desarmar y volver a armar las cosas todos tiene un desempeño INSUFICIENTE.
- c. Del total de alumnos que NO encuentra placer al desarmar y volver a armar las cosas, el 100% tienen un desempeño INSUFICIENTE y DEFICIENTE, con 50% cada uno.

Como se puede observar en el gráfico N° 8, los mayores porcentajes de alumnos se ubican en la categoría de EFICIENTE y en mínimo porcentaje en la categoría de DEFICIENTE.

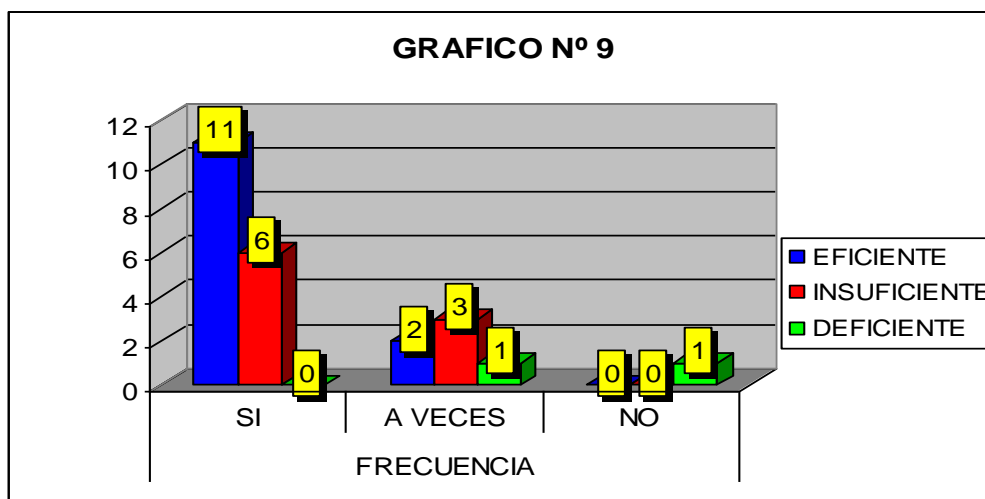
Mediante la prueba estadística existe dependencia de variables, lo que equivale a decir, que encuentra placer al desarmar y volver a armar las cosas incrementa el desarrollo de la inteligencia corporal cinestésica de los alumnos y las alumnas.

h) Análisis del Ítem 08.-

CUADRO N° 9

RESULTADOS DEL POST TEST APLICADOS A LOS NIÑOS/AS DEL GRUPO EXPERIMENTAL DE 4 AÑOS DE LA I.E N°161” MOISÉS COLONIA TRINIDAD”DE S.J.L.

8) ¿Es bueno imitando los movimientos típicos y gestos de otras personas?	INTELIGENCIA CORPORAL CENESTÉSICA						TOTAL	
	EFICIENTE		INSUFICIENTE		DEFICIENTE		ALUM.	%
	ALUM.	%	ALUM.	%	ALUM.	%		
SI	11	64.7	6	35.3	0	0.0	17	100.0
AVECES	2	33.3	3	50.0	1	16.7	6	100.0
NO	0	0.0	0	0.0	1	100.0	1	100.0
TOTAL	13	54.2	9	37.5	2	8.3	24	100.0



Observando los resultados en la tabla N° 9 se tiene:

- a. Del total de alumnos que SI es bueno imitando los movimientos físicos y gestos de otras personas el 64.7% de ellos tienen un desenvolvimiento EFICIENTE.

- b. Del 100% de alumnos que A VECES es bueno imitando los movimientos físicos y gestos de otras personas el 33% tiene un desempeño EFICIENTE y EL 50% se desenvuelve en forma INSUFICIENTE, y la diferencia de manera DEFICIENTE.
- c. Del 100% de alumnos que NO es bueno imitando los movimientos físicos y gestos de otras personas, todos tienen un desempeño DEFICIENTE.

Como se puede observar en el gráfico N° 9, los mayores porcentajes de alumnos se ubican en la categoría de EFICIENTE y en mínimo porcentaje en la categoría de DEFICIENTE.

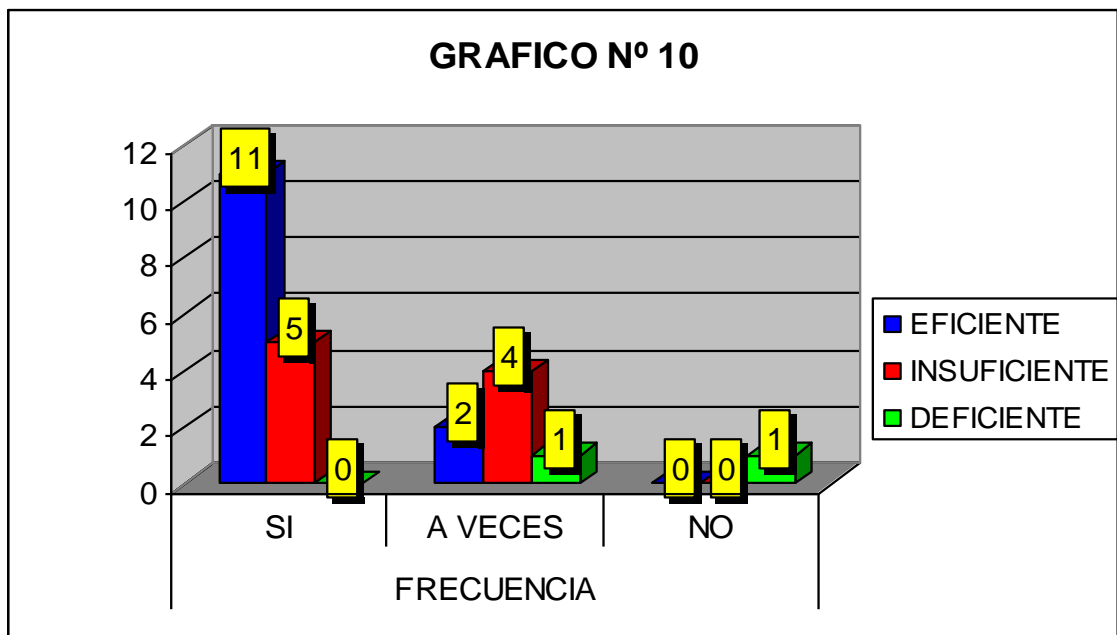
Mediante la prueba estadística existe dependencia de variables, lo que equivale a decir, que es bueno imitando los movimientos físicos y gestos de otras personas incrementa el desarrollo de la inteligencia corporal cinestésica de los alumnos y las alumnas.

i) Análisis del Ítem 09.-

CUADRO N° 9

RESULTADOS DEL POST TEST APLICADOS A LOS NIÑOS/AS DEL GRUPO EXPERIMENTAL DE 4 AÑOS DE LA I.E N°161” MOISÉS COLONIA TRINIDAD”DE S.J.L.

9) ¿Suele tocar las cosas con las manos apenas la ve?	INTELIGENCIA CORPORAL CENESTÉSICA						TOTAL	
	EFICIENTE		INSUFICIENTE		DEFICIENTE		ALUM.	%
	ALUM.	%	ALUM.	%	ALUM.	%		
SI	11	68.8	5	31.3	0	0.0	16	100.0
AVECES	2	28.6	4	57.1	1	14.3	7	100.0
NO	0	0.0	0	0.0	1	100.0	1	100.0
TOTAL	13	54.2	9	37.5	2	8.3	24	100.0



Observando los resultados en la tabla N° 10 se tiene:

- a. Del total de alumnos que SI suele tocar las cosas con las manos apenas la ve el 68.8% de ellos tienen un desenvolvimiento EFICIENTE y 31.3% de INSUFICIENTE.

- b. Del 100% de alumnos que A VECES suele tocar las cosas con las manos apenas la ve el 28.6% tiene un desempeño EFICIENTE, en tanto el 51.7% de INSUFICIENTE y la diferencia se desenvuelve en forma DEFICIENTE.

- c. Del 100% de alumnos que NO suele tocar las cosas con las manos apenas la ve, el 8,4% todos tienen un desempeño DEFICIENTE.

Como se puede observar en el gráfico N° 10, los mayores porcentajes de alumnos se ubican en la categoría de EFICIENTE y en mínimo porcentaje en la categoría de DEFICIENTE.

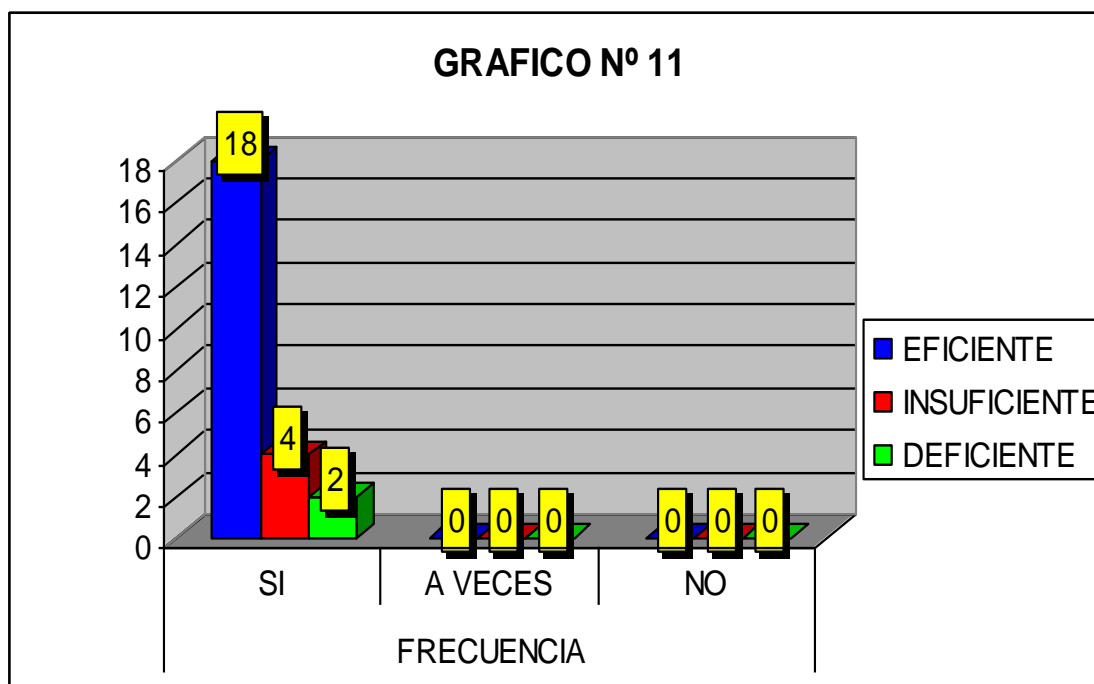
Mediante la prueba estadística existe dependencia de variables, lo que equivale a decir, que suele tocar las cosas con las manos apenas la ve incrementa el desarrollo de la inteligencia corporal cinestésica de los alumnos y las alumnas.

j) Análisis del Ítem 10.-

CUADRO N° 11

RESULTADOS DEL POST TEST APLICADOS A LOS NIÑOS/AS DEL
GRUPO EXPERIMENTAL DE 4 AÑOS DE LA I.E N°161” MOISÉS COLONIA
TRINIDAD”DE S.J.L.

10)¿Le gusta correr, saltar, moverse rápidamente, brincar, luchar?	INTELIGENCIA CORPORAL CENESTÉSICA						TOTAL	
	EFICIENTE		INSUFICIENTE		DEFICIENTE			
	ALUM.	%	ALUM.	%	ALUM.	%	ALUM.	%
SI	18	75.0	4	16.7	2	8.3	24	100.0
AVECES	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0
NO	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0
TOTAL	18	75.0	4	16.7	2	8.3	24	100.0



Observando los resultados en la tabla N° 11 se tiene:

- a. Del total de alumnos que SI le gusta correr, saltar, moverse rápidamente, brincar, luchar el 75% de ellos tienen un desenvolvimiento EFICIENTE, 16.7% INSUFICIENTE y el resto, esto es el 8.3% como DEFICIENTE.
- b. En los demás criterios de valoración de A VECES y NO no se encuentra ninguna respuesta por lo que no hay lugar a interpretación alguna.

Como se puede observar en el gráfico N° 11, los mayores porcentajes de alumnos se ubican en la categoría de EFICIENTE y en mínimo porcentaje en la categoría de DEFICIENTE.

Mediante la prueba estadística existe dependencia de variables, lo que equivale a decir, que le gusta correr, saltar, moverse rápidamente, brincar, luchar incrementa el desarrollo de la inteligencia corporal cinestésica de los alumnos y las alumnas.

4.1.3. Análisis de los resultados globales del post-test del Grupo

Experimental Y Grupo de Control

CUADRO Nº 12

RESULTADOS DEL POST TEST APLICADOS A LOS NIÑOS/AS DEL

ITEMS	GRUPO EXPERIMENTAL						GRUPO DE CONTROL					
	EFICIENTE		INSUFICIENTE		DEFICIENTE		EFICIENTE		INSUFICIENTE		DEFICIENTE	
	ALUM.	%	ALUM.	%	ALUM.	%	ALUM.	%	ALUM.	%	ALUM.	%
1	18	75.0	4	16.7	2	8.3	10	41.7	10	41.7	4	16.7
2	19	79.2	2	8.3	3	12.5	13	54.2	8	33.3	3	12.5
3	17	70.8	4	16.7	3	12.5	10	41.7	6	25.0	8	33.3
4	15	62.5	6	25.0	3	12.5	7	29.2	8	33.3	9	37.5
5	18	75.0	4	16.7	2	8.3	15	62.5	7	29.2	2	8.3
6	19	79.2	2	8.3	3	12.5	12	50.0	8	33.3	4	16.7
7	20	83.3	2	8.3	2	8.3	14	58.3	7	29.2	3	12.5
8	17	70.8	6	25.0	1	4.2	10	41.7	6	25.0	8	33.3
9	16	66.7	7	29.2	1	4.2	12	50.0	7	29.2	5	20.8
10	24	100.0	0	0.0	0	0.0	20	83.3	2	8.3	2	8.3
TOTAL	183		37		20		123		69		48	
PROMEDIO	18	76.3	4	15.4	2	8.3	12	51.3	7	28.8	5	15.00
PTJE.ACUMUL	549		74		20		369		138		48	

Resumen :

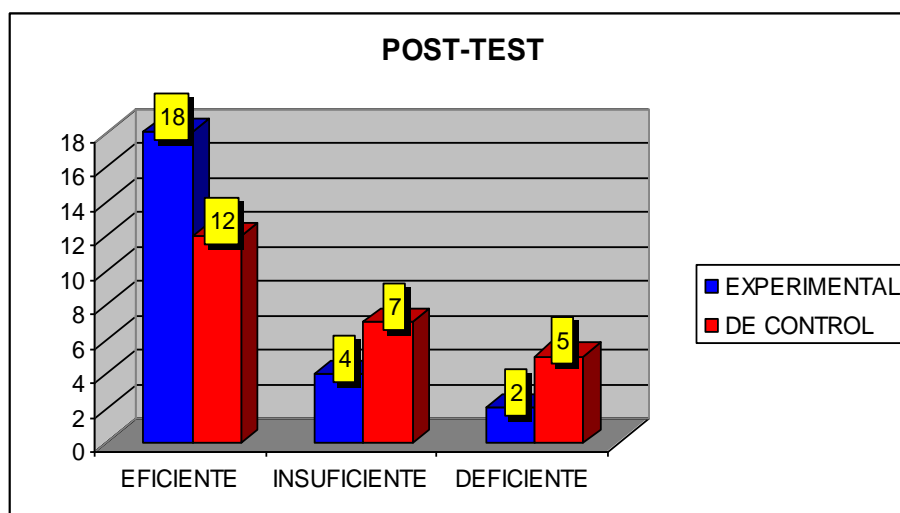
Ptje.óptimo: 720
Ptje.obtenido : 643
Promedio grupal: 20.7

Resumen :

Ptje.óptimo: 720
Ptje.obtenido : 555
Promedio grupal: 17.3

GRUPO EXPERIMENTAL Y GRUPO CONTROL DE 4 AÑOS DE LA I.E

Nº161” MOISÉS COLONIA TRINIDAD”DE S.J.L.



El cuadro y gráfico que precede presenta información de los resultados globales del post-test aplicado al Grupo Experimental y al Grupo de Control acerca del desarrollo de la inteligencia corporal cinestésica.

De los 24 estudiantes del Grupo Experimental, que constituyen el 100%, acumularon una puntuación total global de 643 que hace un promedio de desempeño de 20.7 que la ubican en la categoría de EFICIENTE; notándose un 76.3% del 100 por ciento en este nivel y un 15.4% de INSUFICIENTE, seguido del 8.3 % de DEFICIENTE ; en tanto, de los 24 estudiantes que conforman el Grupo de Control sumaron un total de 555 puntos, que equivale en promedio a 17.3 puntos, con un 51.3% de EFICIENTE y un 28.8% de INSUFICIENTE, seguido del 15% de DEFICIENTE.

De lo descrito se infiere que hay diferencia significativa de los resultados del Grupo Experimental con los resultados obtenidos del Grupo de Control. Entre ellos guardan una distancia considerable de 3.4 de puntos en promedios generales. Dicha diferencia se le atribuye a la diferencia de los sistemas de trabajo sobre los cuales actuaron.

4.2. Discusión de resultados

Los datos nos permiten apreciar un análisis cuantitativo y cualitativo en cuanto al desarrollo de habilidades investigativa, cuyas diferencias se evidencian tanto en los porcentajes como en los puntajes obtenidos por los estudiantes tanto del Grupo Experimental como del Grupo de control.

De los puntajes alcanzados en cada uno de los ítems que constituyen indicadores de medición de la inteligencia corporal cinestésica se manifiesta una clara diferencia con la situación inicial, así como con lo obtenido al final del estudio, quedando así demostrado nuestra hipótesis.

Estas diferencias evidencian progresos significativos de los alumnos entre la situación inicial y la situación final. Logros que nos permiten demostrar fehacientemente la eficiencia de los juegos lúdicos en el desarrollo de la inteligencia corporal cinestésica.

En Resumen, en el contexto de la investigación, las actividades lúdicas son altamente eficientes en el desarrollo de la inteligencia corporal cinestésica de los niños y niñas de 4 años de la I.E N° 161 “Moisés Colonia Trinidad” del distrito de San Juan de Lurigancho.

CONCLUSIONES

1. Respecto a la inteligencia corporal y su desarrollo, quedó demostrada la eficiencia de los niños y niñas de 4 años del aula Alegría de la I.E N° 161” Moisés Colonia Trinidad” del distrito de San Juan De Lurigancho.
2. Los altos puntajes y promedios alcanzados por los niños de 4 años en el desarrollo de su inteligencia corporal cinestésica obedecen al éxito del trabajo realizado mediante las actividades lúdicas.
3. Los niños y niñas que realizaron juegos lúdicos lograron progresos considerables a un nivel de desempeño EFICIENTE al desarrollar la inteligencia corporal cinestésica.
4. Los niños y niñas que trabajaron con las actividades lúdicas desarrollaron eficientemente su inteligencia corporal cinestésica, y ello ha mejorado sus capacidades cognitivas.

De todo lo anterior se puede resumir que, el aporte específico de esta investigación radicó en el desarrollo armónico que lograron los niños en su inteligencia corporal cinestésica mediante los diferentes tipos de juegos incorporados como un todo dentro de su desarrollo integral, y lo necesario que resulta ello durante su etapa de formación tanto en capacidades cognitivas, como volitivas y desarrollo físico motor.

RECOMENDACIONES

PRIMERO: A los interesados en la investigación educativa profundizar el estudio con los mismos niños y niñas, y con los demás grados de la Institución Educativa N° 161 “Moisés Colonia Trinidad” del distrito de San Juan de Lurigancho, con la finalidad de conocer el estado actual del grado de desarrollo de las inteligencias múltiples en general y particularmente de la inteligencia corporal cinestésica y proponer alternativas que permitan potenciarlos.

SEGUNDO: A partir de los resultados y las conclusiones de la presente investigación, se recomienda, sobre todo a las docentes de la Institución Educativa N° 161 “Moisés Colonia Trinidad” realizar algunos ensayos pedagógicos que les permitan sistematizar sus experiencias en asuntos del desarrollo de las inteligencias múltiples

TERCERO: Se recomienda a los docentes de la I.E N° 161 “Moisés Colonia Trinidad”, brindar a los niños y niñas, las facilidades y el asesoramiento para que el trabajo sea más provechoso con sus alumnos.

CUARTO: Se sugiere como número óptimo de niños y niñas, para el trabajo de las actividades lúdicas sea de 20 a 30, de excederse esta cantidad probablemente la eficiencia del sistema de trabajo disminuye.

REFERENCIAS

- Aberastury, A. (1986). *El niño y sus juegos*. Buenos Aires. Paidós.
- Bally, G. (1973). *El juego como expresión de libertad*. México. Fondo de Cultura Económica.
- Bandet, J. Y Abadie, J. (1975). *Cómo enseñar a través del juego*. Barcelona. Fontanela.
- Caillois, R. (1958). *Teoría de los juegos*. Barcelona. Seix Barral.
- Cratty, B. (1982). *Desarrollo perceptual y motor en los niños*. Buenos Aires. Paidós
- Château, J. (1958). *Psicología de los juegos infantiles*. Buenos Aires. Kapelusz.
- Corredor, J. (1983). "Jugar y jugar", en *Cuadernos de Pedagogía*, 98, 1-65.
- Decroly, O. y Monchamp, O. (1986). *El juego educativo*. Madrid. Morata.
- Delgado, F. y Del Campo, P. (1993). *Sacando jugo al juego*. Barcelona. Integral
- Elkonin, D. B. (1980). *Psicología del juego*. Madrid. Visor.
- Freud S. (1920/1972). *Más allá del principio del placer*. Madrid. Nueva.
- García, E. (1987). "El juego no tiene edad", en *Revista de Educación Física*, 14, 26-34.
- Gardner, H. (1995). *Inteligencias múltiples*. La teoría en la práctica. Ed. Paidos.
- Gardner, H. (2004). *Mentes flexibles*. El arte y la ciencia de saber cambiar nuestra opinión y la de los demás. Ed. Paidos.
- Gardner, H. (2002). *Mentes creativas*. Una anatomía de la creatividad. Ed. Paidos.
- Huizinga, J. (1972). *Homo ludens*. Madrid. Alianza editorial.
- Klein, M. (1945). *El psicoanálisis de los niños*. Buenos Aires. Paidós.
- Le Boulch, J. (1983). *El desarrollo psicomotor desde el nacimiento hasta los 6 años*. Madrid. Doñate.
- Linaza, J. (1991). *Jugar y aprender*. Madrid. Alhambra Longman.
- Marín, R. (1982). *Principios de la pedagogía contemporánea*. Madrid. Rialp.
- Martinez, G. (1998). *El juego y el desarrollo infantil*. Barcelona. Octaedro.

- Moor, P. (1981). *El juego en la educación*. Barcelona. Herder.
- Ortega, E. y Blázquez, D. (1985). *La actividad motriz*. Madrid. Cincel.
- Ortega, R. (1990): *Jugar y aprender*. Sevilla. Diada.
- Ortega, R. (1988). *Ludoteca*. Faro. Laboratorio. .
- Puente, A. (2003). *Cognición y aprendizaje*. Fundamentos psicológicos. Psicología pirámide.
- Paredes, J. (2003). *Juego, luego soy, teoría de la actividad lúdica*. Sevilla. Wanceulen.
- Piaget, J. (1946/1977). *La formación del símbolo*. México. Fondo de Cultura Económica.
- Piaget, J. (1986). *Psicología y pedagogía del juego*. Barcelona. Agostini.
- Poulter, C. (1987). *Jugar al juego*. Ciudad Real. Ñaque.
- Puigmire-Stoy, M. C. (1996). *El juego espontáneo*. Madrid. Narcea.
- Rüssel, A. (1976). *El juego de los niños*. Barcelona. Herder.
- Sarazanas, R. y Bandet, J. (1983). *El niño y sus juguetes*. Madrid. Narcea.
- Secadas, F. (1983). *Psicología del juego, formulación de una hipótesis*, en *Revista de Psicología Social y Aplicada*. 3, 583-589.
- Spencer, H. (1855/1985). *Principios de psicología*. Madrid. Espasa Calpe.
- Stern, D. (1977). *La primera relación madre-hijo*. Madrid. Morata.
- Tourtet, L. (1973). *Jugar, soñar, crear*. Madrid. Atenas.
- Wallon, H. (1941/1980): *La evolución psicológica del niño*. Buenos Aires. Psique. Nueva visión.
- Winnicot, D.W. (1979): *Realidad y juego*. Barcelona. Granica.
- Zapata, O. y Aquino, F. (1972): *Psicopedagogía de la educación motriz en la etapa de aprendizaje escolar*. México. Trillas.

ANEXO

LISTA DE COTEJO DE LA INTELIGENCIA CORPORAL CINESTÉSICA

INSTRUCCIONES: A continuación, se propone unos indicadores de capacidades que permitirá poseer información sobre el desenvolvimiento de los estudiantes en cuanto a su inteligencia corporal cinestésica, El rubro de valoración está establecido en base a la escala siguiente:

SI = 3
A VECES = 2
NO = 1

INDICADORES DE CAPACIDADES	VALORACIÓN		
	SI	A VECES	NO
1) ¿Demuestra expresarse dramáticamente?			
2) ¿Halla placer realizando experiencias táctiles (plastilina, objetos, etc.)?			
3) ¿Se destaca practicando uno o varios deportes?			
4) ¿Manifiesta la comunicación de diferentes sensaciones físicas mientras piensa o trabaja?			
5) ¿Suele estar inquieto cuando está sentado por largo tiempo?			
6) ¿Demuestra destrezas en actividades que requiere coordinación motora sutil?			
7) ¿Se siente complacido cuando desarma y al volver a armar objetos?			
8) ¿Es capaz imitando los movimientos típicos y gestos de otras personas?			
9) ¿Suele tocar las cosas con las manos apenas la ve?			
10) ¿Le gusta correr, saltar, moverse con rapidez, dar brincos o luchar?			

MATRIZ DE CONSISTENCIA

TÍTULO: ACTIVIDADES LUDICAS PARA DESARROLLAR LA INTELIGENCIA CORPORAL CINESTESICA EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 4 AÑOS DEL AULA ALEGRÍA DE LA I.E N° 161 “MOISÉS COLONIA TRINIDAD” DE SAN JUAN DE LURIGANCHO.	METODOLOGÍA:	RESPONSABLE DE LA INVESTIGACIÓN:
	TIPO: Aplicada NIVEL: Experimental. DISEÑO: Cuasi -experimental.	1. ESCALANTE SALAS, Evelin Yanina.

FORMULACIÓN DEL PROBLEMA	FORMULACIÓN DE OBJETIVOS	FORMULACIÓN DE HIPÓTESIS	VARIABLES	INDICADORES	ÍTEM S
PROBLEMA GENERAL: ¿De qué manera las actividades lúdicas influyen en el desarrollo de la inteligencia corporal cinestésica de los niños y niñas de 4 años del aula Alegría de la I.E N°161 “Moisés Colonia Trinidad” del distrito de San Juan de Lurigancho?	OBJETIVO GENERAL: Determinar la influencia de las actividades lúdicas con el desarrollo de la inteligencia corporal cinestésica de los niños y niñas de 4 años del aula Alegría de la I.E N°161 “Moisés Colonia Trinidad” del distrito de San Juan de Lurigancho.	HIPÓTESIS GENERAL: Las actividades lúdicas influyen significativamente en el desarrollo de la inteligencia corporal cinestésica de los niños y niñas de 4 años del aula Alegría de la I.E N°161 “Moisés Colonia Trinidad” del distrito de San Juan de Lurigancho.		Variable Independiente Actividades lúdicas	
PROBLEMAS ESPECÍFICOS: b) ¿Cuál es el nivel de desarrollo de la inteligencia corporal cinestésica de los niños y niñas de 4 años del aula Alegría de la I.E N°161 “Moisés Colonia Trinidad” del distrito de San Juan de Lurigancho? c) -¿Qué relación existe entre actividades lúdicas y la inteligencia corporal cinestésica de los niños y niñas del aula Alegría de la I.E N°161 “Moisés Colonia Trinidad” del distrito de San Juan de Lurigancho?	OBJETIVOS ESPECÍFICOS: a) Estimar el nivel de desarrollo de la inteligencia corporal cinestésica de los niños y niñas de 4 años del aula verde de la I.E N°161 “Moisés Colonia Trinidad” del distrito de San Juan de Lurigancho. b) Establecer la relación entre actividades lúdicas y la inteligencia corporal cinestésica de los niños y niñas de 4 años del aula Alegría de la I.E N°161 “Moisés Colonia Trinidad” del distrito de San Juan de Lurigancho.	HIPÓTESIS ESPECÍFICAS: d) El desarrollo de la inteligencia corporal cinestésica de los niños y niñas del aula Alegría de la I.E N°161 “Moisés Colonia Trinidad” del distrito San Juan de Lurigancho, se encuentra en un nivel medio. e) Existe una relación directa entre actividades lúdicas y la inteligencia corporal cinestésica de los niños y niñas del aula “Alegría” de la I.E N161 “Moisés Colonia Trinidad” del distrito de San Juan de Lurigancho.	Variable Dependient e Inteligencia corporal cenestésico	<ul style="list-style-type: none"> • ¿Demuestra expresarse dramáticamente? • ¿Halla placer realizando experiencias táctiles (plastilina, objetos, etc.)? • ¿Se destaca practicando uno o varios deportes? • ¿Manifiesta la comunicación de diferentes sensaciones físicas mientras piensa o trabaja? • ¿Suele estar inquieto cuando está sentado por largo tiempo? • ¿Demuestra destrezas en actividades que requiere coordinación motora sutil? • ¿Se siente complacido cuando desarma y volver a armar objetos? • ¿Es capaz imitando los movimientos típicos y gestos de otras personas? • ¿Suele tocar las cosas con las manos apenas la ve? • ¿Le gusta correr, saltar, moverse con rapidez, dar brincos o luchar? 	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

