

Instituto de Educación Superior Pedagógico Privado

Santa Felicita

Carrera Profesional de Educación Primaria



TESIS

**Los dibujos animados en la inteligencia interpersonal en estudiantes
de educación primaria de la IE N° 64 552 de la comunidad Unión
Puerto Ashaninka-Pangoa - 2023.**

Presentado por:

VENTURA DÍAZ, Beny Felipe

Para optar el título de profesor de Educación Primaria

Huancayo – 2023

Página de aprobación

TÍTULO: Los dibujos animados en la inteligencia interpersonal en estudiantes de educación primaria de la IE N° 64 552 de la comunidad Unión Puerto Ashaninka-Pangoa - 2023.

RESOLUCIÓN DIRECTORAL DE SUSTENTACIÓN N° -----

FECHA DE SUSTENTACIÓN: _____

| N° | SUSTENTANTE | RESULTADO DE LA SUSTENTACIÓN |
|----|---------------------------|------------------------------|
| 01 | VENTURA DÍAZ, Beny Felipe | |

JURADOS:

| CARGO | APELLIDOS Y NOMBRES | FIRMA |
|------------|---------------------|-------|
| Presidente | | |
| Secretario | | |
| Vocal | | |

OBSERVACIONES

.....

.....

.....

.....

.....

Asesor

Lic. OSCAR JESÚS DE LA VEGA MEZA

Dedicatoria:

A mi amado Dios:

por ser el protector y guía de mi vida.

A mis adorados padres:

gracias por brindarme mi educación y sus sabios consejos
que me permitieron lograr mi anhelada meta.

A toda mi familia por su apoyo constante por culminar mis
estudios, porque son mi modelo a seguir y a quienes los
admiro.

.

Beny.

Agradecimiento

A mi excelsa Instituto de Educación Superior Pedagógico Privado “Santa Felicitá” de El Tambo, provincia de Huancayo, región Junín, noble institución que me abrió sus puertas brindándome la oportunidad de compartir con seres maravillosos quienes forman parte del personal directivo, docente, administrativo y servicio.

A mis amigos, compañeros y, en especial a mis profesores que me enseñaron el X ciclo los cursos de Práctica profesional Mg. Rosa I. Alvino Advíncula y Dr. Jesús O. Advíncula Palacín, quienes siempre me demostraron su apoyo constante y preciso para orientarme hasta alcanzar este logro.

Al cuerpo directivo, docentes y niños y niñas de Educación Primaria de la IE N° 64 552 de la comunidad nativa Unión Puerto Ashaninka-Pangoa, provincia de Satipo, por su participación y apoyo decidido en la investigación que finaliza con éxito.

Gracias a todos.

Índice

| | |
|---------------------------------------|----|
| Carátula | 1 |
| Página de aprobación | 2 |
| Página de asesor | 3 |
| Dedicatoria | 4 |
| Agradecimiento | 5 |
| Índice | 6 |
| Índice de tablas | 8 |
| Índice de figuras | 9 |
| Resumen | 10 |
| Summary | 11 |
| Introducción | 12 |
| Capítulo I | |
| Planteamiento del problema | 15 |
| 1.1. Determinación del problema | 15 |
| 1.2. Formulación del problema | 17 |
| 1.3. Objetivos | 17 |
| 1.4. Justificación | 18 |
| 1.5. Limitaciones | 19 |
| Capítulo II | |
| Marco teórico | 20 |
| 2.1. Antecedentes de la investigación | 20 |
| 2.2. Bases teóricas y conceptuales | 26 |
| 2.3. Definición de términos básicos | 36 |
| 2.4. Sistema de hipótesis | 37 |

| | |
|--|----|
| 2.5. variables, operacionalización | 38 |
| Capítulo III | |
| Diseño metodológico | 41 |
| 3.1. Tipo y nivel de investigación | 41 |
| 3.2. Metodología | 41 |
| 3.3. Diseño de investigación | 42 |
| 3.4. Población y muestra | 43 |
| 3.5. Técnicas e instrumentos de recolección de datos | 44 |
| 3.6. Técnicas de procesamiento de datos | 45 |
| Capítulo IV | |
| Resultados y discusión | 46 |
| 4.1. Análisis y descripción de resultados | 46 |
| 4.2. Discusión de resultados | 57 |
| Conclusiones | 60 |
| Recomendaciones | 61 |
| Referencias bibliográficas | 62 |
| Anexos | 65 |

Índice de tablas

| | | |
|----------|---|----|
| Tabla 1. | Frecuencia comparativa influencia dibujos animados en pre test y pos test | 47 |
| Tabla 2. | Valor de z_c y z_p valúe para la hipótesis general | 49 |
| Tabla 3. | Frecuencia comparativa influencia Dimensión empatía pre test y pos test | 50 |
| Tabla 4. | Frecuencia comparativa influencia dimensión resiliencia pre test y pos test | 51 |
| Tabla 5. | Frecuencia comparativa influencia dimensión aseverativa pre y pos test | 52 |
| Tabla 6. | Valor de z_c y z_p valúe para la prueba hipótesis dimensiones | 54 |

Índice de figuras

| | | |
|-----------|--|----|
| Figura 1. | Frecuencia logrados influencia dibujos animados pre test y pos test | 47 |
| Figura 2. | Frecuencia comparativa influencia dimensión empatía pre test y pos test | 50 |
| Figura 3. | Frecuencia comparativa influencia dimensión resiliencia pre test y pos test | 58 |
| Figura 4. | Frecuencia comparativa influencia dimensión aseverativa pres test y pos test | 53 |

Resumen

El presente trabajo de investigación se enfocó en: Los dibujos animados en la inteligencia interpersonal en estudiantes de educación primaria de la IE N° 64 552 de la comunidad Unión Puerto Ashaninka-Pangoa – 2023; tiene como problema general ¿Cómo influyen los dibujos animados en la inteligencia interpersonal? Presenta como objetivo general: Determinar los efectos de influencia de los dibujos animados en la inteligencia interpersonal en los estudiantes de educación primaria. Lleva como hipótesis: si los dibujos animados son educativos, entonces influyen positivamente en la inteligencia interpersonal de los estudiantes de educación primaria. Como método general el científico y como específico el experimental, en su diseño pre experimental de un solo grupo. Tuvo como población a todos los estudiantes de la IE., y como muestra a 15 estudiantes del primer grado entre varones y mujeres. Se empleó como técnica la observación y como instrumento la lista de cotejo; y, para el procesamiento de la información se procedió a través de la estadística descriptiva e inferencial. Los resultados finales demuestran que, si los dibujos animados son empleados y visualizados de manera educativa influye positivamente en los estudiantes del primer grado de de educación primaria de la IE N° 64 552 de la comunidad Unión Puerto Ashaninka-Pangoa.

Palabras clave: Dibujos animados, inteligencia interpersonal, empatía resiliencia, asertiva.

Summary

This research work focused on: Cartoons in interpersonal intelligence in primary education students of IE No. 64 552 of the Unión Puerto Ashaninka-Pangoa community - 2023; Its general problem is: How do cartoons influence interpersonal intelligence? It presents as a general objective: Determine the influence effects of cartoons on interpersonal intelligence in primary education students. The hypothesis is: if cartoons are educational, then they positively influence the interpersonal intelligence of primary school students. The scientific method is general and the experimental method is specific, in its pre-experimental design of a single group. It had as its population all IE students, and as a sample of 15 first grade students, both men and women. Observation was used as a technique and the checklist as an instrument; and, to process the information, descriptive and inferential statistics were used. The final results demonstrate that, if cartoons are used and displayed in an educational manner, they positively influence the students of the first grade of primary education of IE No. 64 552 of the Unión Puerto Ashaninka-Pangoa community.

Keywords: Cartoons, interpersonal intelligence, empathy, resilience, assertive.

Introducción

La razón del presente estudio se basa en la necesidad de crear herramientas que apoyen los procesos de enseñanza, para motivar a los estudiantes a aprender de manera diferente dentro del aula y la forma como los “Dibujos animados” pueden aportar en los procesos cognitivos y fomentar el trabajo cooperativo, colaborativo y autónomo para adquirir aprendizajes significativos.

Del mismo modo, con la ejecución de la investigación se busca conocer la preferencia que tienen los estudiantes con respecto a los dibujos animados, como los reconocen y si son conscientes del aporte que ellos hacen a sus vidas y a sus procesos educativos, asimismo, conocer la frecuencia en que los ven a través de diferentes medios de comunicación o dispositivos electrónicos y la forma como ayudan en sus deberes escolares.

Se busca tener unos resultados claros y precisos que lleven a realizar un diagnóstico de la influencia de los dibujos animados en los procesos de enseñanza-aprendizaje, verificando si en la Institución se cuenta con la posibilidad de verlos e incluirlos de manera didáctica en las actividades que se realizan en el aula de clase. Del Moral (1995) afirma: El medio en el que se desenvuelven los niños incide radicalmente en sus procesos de aprendizaje; todos los elementos que interactúan constituyen unidades ricas capaces de facilitar y estimular nuevos aprendizajes. El medio televisivo por tanto posee un potencial, como generador de estímulos que pueden ser aprovechados en el desarrollo del niño, y de hecho ejerce una gran influencia sobre las prácticas de socialización.

Se erige en una variable ambiental propiciadora de una gran actividad constructiva si se sabe reorientar la gran avalancha de estímulos que suscita, tarea que deberá abordarse desde el entorno educativo, escolar y familiar fundamentalmente. El estudio pretende integrar diferentes áreas del conocimiento y mejorar el proceso de seguimiento de instrucciones, permitiendo la adquisición de aprendizajes significativos a los 15 estudiantes, a través de

actividades diferentes que les permitan identificar, conocer y apropiarse del rol de cada personaje de los dibujos animados e integrarlo en la realidad en la cual vive; dándose la oportunidad de aprender de manera diferente apoyándose en sus personajes favoritos e integrándolos a sus diferentes procesos educativos.

Viñas Mertxell (2002) afirma: La animación mejora el aprendizaje cuando va acompañada de unas narrativas informales y ambas, narración y animación, se presentan de forma simultánea. Por otro lado, la música, los sonidos y el texto escrito parecen reducir el aprendizaje por distraer la mente del estudiante. También el impacto es superior en el aprendizaje, cuando el objetivo de la animación es explicar un tema complejo que requiere de una profunda comprensión.

Con la investigación se pretende fortalecer el proceso enseñanza-aprendizaje de los estudiantes, puesto que los estudiantes se sienten motivados por conocer de cerca todo aquello referente a sus dibujos animados preferidos; fortaleciendo procesos psicológicos, comunicativos y sociales, seguimiento de instrucciones y las enseñanzas que estos nos dejan de acuerdo con su pensamiento y actuar.

Cabe anotar que también se evalúa aquellos dibujos animados que ejercen influencia negativa en nuestros niños, con su conducta no aportan contenidos educativos, se tendrán en cuenta aquellos que motivan a la adquisición de valores y permiten la vivencia de un rol de manera positiva.

Por su parte, la inteligencia interpersonal es la capacidad de entender y relacionarse con los demás, tanto a nivel verbal como no verbal. Es una de las inteligencias múltiples propuestas por Howard Gardner, y se relaciona con la empatía, la habilidad social y el liderazgo. La inteligencia interpersonal es importante en la sociedad porque nos permite: Comunicarnos de manera efectiva y asertiva con personas de diferentes culturas, edades, intereses y opiniones. Colaborar y cooperar con otros para lograr objetivos comunes, respetando la diversidad y la

autonomía de cada uno. Resolver conflictos y negociar soluciones de manera pacífica y creativa, buscando el beneficio mutuo. Desarrollar relaciones interpersonales saludables y satisfactorias, basadas en la confianza, el respeto y el afecto. Aprender de los demás y enriquecernos con sus experiencias, conocimientos y puntos de vista.

La inteligencia interpersonal se puede desarrollar mediante actividades que fomenten la interacción, el diálogo, la escucha activa, la expresión de emociones, la retroalimentación, el trabajo en equipo y el reconocimiento de las fortalezas y debilidades propias y ajenas.

En ese marco, la inteligencia interpersonal es una habilidad esencial para el desarrollo personal y profesional, así como para el bienestar social. Al mejorar nuestra inteligencia interpersonal, podemos mejorar nuestra calidad de vida y contribuir a una sociedad más justa, pacífica y armoniosa.

El estudio, en ese marco de vital importancia se estructura en cuatro capítulos básicos, esto es: Capítulo I: lleva como título Planteamiento del problema, en esta parte se consideran: el diagnóstico y la formulación del problema, sus objetivos, su justificación y limitaciones. Capítulo II: tiene de título Marco teórico, en esta parte se consideran: los antecedentes del estudio en sus planos internacional y nacional, las bases teóricas y conceptuales del estudio, el sistema de tratamiento hipotético y las variables con su operacionalización. Capítulo III: consigna de título Diseño de investigación, contiene el tipo, nivel, metodología, diseño de investigación; la población y muestra, las técnicas de recolección de información y su respectivo procesamiento metodológico. Capítulo IV: presenta como título Resultados y discusión, contienen los aspectos del análisis descriptivo de los resultados y la discusión de los resultados.

Finaliza con las conclusiones, recomendaciones, referencias bibliográficas y sus anexos correspondientes.

Capítulo I

Planteamiento del problema

1.1 Determinación del problema

Los factores que nos estimularon a incursionar en los parámetros del presente estudio experimental, cuyo primer objeto son los dibujos animados y haber concebido la idea de que la inteligencia interpersonal recibe de aquella una influencia sustancial. Si bien es cierto, los dibujos animados que se visualizan por los diferentes medios visuales de hoy en día nos reflejan temas, protagonistas y acciones muy violentos, salvo algunas excepciones; asimismo, se tienen como resultados a niños que en la mayoría de las veces quieren igualar los comportamientos que ven en la televisión y reflejan los comportamientos de los programas televisivos en sus malos comportamientos y la falta de desarrollo de su inteligencia interpersonal, inteligencia emocional y respeto a la integridad de sus semejantes.

Esto es, casi siempre las conductas televisivas reflejadas en sus imágenes influyen negativa o positivamente en las conductas de los niños conllevando a la obstrucción y en el escaso desarrollo de su inteligencia interpersonal, porque sus dibujos animados que ven se transforman algo así como en un ejemplo a seguir y comienzan de a poco a seguir y copiar sus acciones y malos hábitos de conducta.

Raras excepciones el comportamiento social que están imitando los niños se lo demuestran a sus padres, la mayoría de las veces lo hacen con sus pares o niños más pequeños o con peluches y muñecos que puedan tener dentro de su hogar, no solo pueden demostrar de modo físico como golpear a algún muñeco o algún niño, también lo hacen en su manera de hablar ya que pueden llamar a algún niño con malas palabras cuando en realidad quieren solo pedirle que se quede en silencio pero no pueden expresarse así porque lo que aprenden es de la televisión y no siempre son las mejores palabras; por igual, muchas veces los niños ven los mismos dibujos animados que el resto de sus amigos y cuando no ven un capítulo lo comentan

en sus colegios y muchas veces es motivo de risa para ellos lo que sucedió en el capítulo porque puede que hayan matado a algún enemigo del protagonista y eso les da una sensación de satisfacción.

No siempre los efectos de los dibujos animados son negativos porque también existen dibujos animados que no son violentos, también existen algunos que son muy tiernos, amorosos, generan compasión, compañerismo, amistad sincera, estos se ubican en el margen de los dibujos animados educativos, puesto que, enseñan cosas buenas como por ejemplo las partes del cuerpo, los colores, cantos alegres, las vocales-consonantes entre otros, y los niños ven esos programas en compañía de sus padres, las mismas que les permite perfilar y moldear sus comportamientos en casa, escuela y fuera de ella.

En la IE N° 64 552 de la comunidad Unión Puerto Ashaninka distrito de Pangoa, provincia de Satipo, se puede observar que los niños y niñas de educación primaria, en su mayoría, presentan problemas de relaciones personales con sus compañeros de estudio, comportamientos inadecuados en aula como social, tal quizá se deba a la influencia de los dibujos animados que ven que tienen un carácter violento; a este hecho se suma que en el contexto en la que vivimos existen numerosos problemas (económico, ambiental, social, educativo) muchos de ellos se deben a factores que de una u otra manera van influenciando en los conceptos y el desarrollo de la inteligencia interpersonal, dando como resultado una crisis social y educativa que van repercutiendo en la familia y la sociedad. Por lo que pasamos a formular los siguientes problemas.

1.2 Formulación de problemas

1.2.1 Problema general

¿Cómo influyen los dibujos animados en la inteligencia interpersonal en los estudiantes de educación primaria de la IE N° 64 552 de la comunidad Unión Puerto Ashaninka-Pangoa - 2023?

1.2.2 Problemas específicos

¿Cómo influyen los dibujos animados en el desarrollo de la inteligencia interpersonal en su dimensión empatía en los estudiantes de educación primaria de la IE N° 64 552 de la comunidad Unión Puerto Ashaninka-Pangoa - 2023?

¿Cómo influyen los dibujos animados en el desarrollo de la inteligencia interpersonal en su dimensión resiliencia en los estudiantes de educación primaria de la IE N° 64 552 de la comunidad Unión Puerto Ashaninka-Pangoa - 2023?

¿Cómo influyen los dibujos animados en el desarrollo de la inteligencia interpersonal en su dimensión comunicación asertiva en los estudiantes de educación primaria de la IE N° 64 552 de la comunidad Unión Puerto Ashaninka-Pangoa - 2023?

1.3 Objetivos

1.3.1 Objetivo general

Determinar los efectos de influencia de los dibujos animados en la inteligencia interpersonal en los estudiantes de educación primaria de la IE N° 64 552 de la comunidad Unión Puerto Ashaninka-Pangoa – 2023.

1.3.2 Objetivo específico

Determinar los efectos de influencia de los dibujos animados en el desarrollo de la inteligencia interpersonal en su dimensión empatía en los estudiantes de educación primaria de la IE N° 64 552 de la comunidad Unión Puerto Ashaninka-Pangoa – 2023.

Determinar los efectos de influencia de los dibujos animados en el desarrollo de la

inteligencia interpersonal en su dimensión resiliencia en los estudiantes de educación primaria de la IE N° 64 552 de la comunidad Unión Puerto Ashaninka-Pangoa – 2023.

Determinar los efectos de influencia de los dibujos animados en el desarrollo de la inteligencia interpersonal en su dimensión comunicación asertiva en los estudiantes de educación primaria de la IE N° 64 552 de la comunidad Unión Puerto Ashaninka-Pangoa – 2023.

1.4 Justificación

El estudio tiene su justificación porque nos permitió:

- Diagnosticar, conocer y tener información básica sobre los dibujos animados en la inteligencia interpersonal de los estudiantes de nivel primaria muestra en cuanto al comportamiento personal y social.
- Alcanzar a las personas interesadas en el tema, los resultados de nuestra investigación, para someterla a crítica, aprobación o desaprobación.
- Tener conocimiento fáctico sobre la empatía, la resiliencia y el factor comunicativo asertivo en los estudiantes de educación primaria de la IE N° 64 552 de la comunidad Unión Puerto Ashaninka-Pangoa.
- Identificar el grado de influencia de los dibujos animados y la inteligencia interpersonal en los estudiantes de educación primaria de la IE N° 64 552 de la comunidad Unión Puerto Ashaninka-Pangoa.
- Demostrar la poca pertinencia, factibilidad y poca validez de los dibujos animados en la inteligencia interpersonal, considerando la empatía, la resiliencia y comunicación asertiva en los estudiantes de educación primaria de la IE N° 64 552 de la comunidad Unión Puerto Ashaninka-Pangoa.

1.5 Limitaciones

- Los resultados van a ser generalizados.
- Se limita a un aspecto psicológico: la interpretación de la conducta social o desarrollo de la inteligencia interpersonal.
- El tiempo dedicado por el investigador a la investigación parcial y mínima.

Capítulo II

Marco teórico

2.1 Antecedentes o marco referencial

2.1.1 Internacionales

Pizza, M. (2021) en el estudio, Influencia de los dibujos animados en los procesos de enseñanza-aprendizaje, llega a las conclusiones: Los dibujos animados forman parte del desarrollo infantil de los niños en el Siglo XX, se pudo establecer que los niños miran en promedio 2 horas de televisión diaria y es así como su cerebro procesa imágenes, información e incluso actos de violencia, influyendo de manera positiva y negativa. A través de los diferentes medios de comunicación se pueden observar los dibujos animados, lo cual influye en nuevas formas de pensar y en la imitación de comportamientos variados; así como cumplen una función informativa, acompañan y divierten a los niños, generando impacto a nivel cognitivo, afectivo y conductual. Es importante señalar que los dibujos animados tienen un gran poder educativo, a través de las imágenes, el sonido y el movimiento, compenetran en el subconsciente de los niños y por ello es indispensable utilizarlos de manera responsable y constatar que no todos generan influencia positiva. Actualmente la televisión y los diferentes dispositivos electrónicos son de fácil acceso para los niños y a través de ellos observan sus dibujos animados favoritos, algunos que muestran o enseñan valores y otros que muestran antivalores y comportamientos poco adecuados, factores dominantes en la conducta de los niños. Además de que la finalidad de los dibujos animados es enviar mensajes claros y entretener a la población infantil. Los dibujos animados son asequibles a todo niño de cualquier sexo o edad y permiten la estimulación del cerebro a través de su colorido y de lo que ven y les permite identificarse con los personajes. Es importante entender que los dibujos animados pueden ser adecuados e inadecuados para los niños, por ello es indispensable que los padres verifiquen los contenidos que los niños ven con frecuencia.

Trujillo (2020), en su investigación: Desarrollo de la inteligencia intrapersonal en la etapa de educación básica”, se obtuvo que los alumnos presentan conductas negativas, falta mucha independencia y toma de decisiones y aunque los educadores se hacen eco de la idea de la creatividad, utilizan métodos tanto éticos como no tradicionalistas de práctica que promueven este tipo de inteligencia y mejoran el rendimiento escolar. Finalmente, el investigador concluyó que: En los alumnos, se presentan los conocimientos dependiendo la situación en la que se encuentre. Por ello, el aprendizaje de los alumnos se modifica dependiendo del entorno en el que se encuentren y por ende se va mejorando y adaptando a diferentes circunstancias, si es que poseen las capacidades para adquirir nuevos conocimientos.

Corral, M., Paula Conde, P. y Retamero, P. (30 abril 2019) en el artículo, estudio piloto sobre la violencia en los dibujos animados infantiles y su relación con la inteligencia emocional, presenta las conclusiones: El objetivo de este estudio era explorar la violencia presente en las series de dibujos animados que ven escolares de educación infantil, así como su relación con la inteligencia emocional. Los resultados muestran que en más de la mitad de las series analizadas (7 de 12, un 58,3%) existen contenidos violentos. Este resultado coincide con resultados previos (Pérez y Urbina, 2005). La naturaleza de los actos violentos observados es, en su mayoría, física (85%), tal como observaron Bringas (2004) y el Departamento de Estudios del Consejo Nacional de Televisión de Chile (2012). En este estudio apenas se han registrado acciones de violencia psicológica. En las series analizadas tanto los niños como las niñas ejercen y reciben la violencia de manera muy similar. En ningún caso se ha observado violencia ni ejercida hacia adultos significativos, ni llevada a cabo por ellos. Las acciones se dan más entre el grupo de iguales y, sobre todo, entre el protagonista (considerado un héroe) y un enemigo, que es considerado el malvado. Parece que, en muchos de los casos, la violencia ejercida está justificada de alguna manera, siendo necesaria por el bien común. Sin embargo, ya se ha indicado que los niños pequeños no suelen comprender bien las motivaciones de las

personas que ejercen la violencia y se quedan más en los aspectos superficiales de la historia, lo que podría estar generando un modelado de estas actitudes, tal como indicaba Wilson (2008). La mayoría de las situaciones violentas suceden en la calle, siendo este un contexto donde los niños y niñas de cinco años no suelen permanecer muchas horas, al menos en las grandes ciudades. En cambio, no se dan casi nunca en el contexto escolar. Coincidiendo con Álvarez, Fuertes, Badillo y Mediero (2004), los resultados del estudio revelan que, en general, los niños eligen series en las que aparece más acción que las niñas. A pesar de ello, una de las series preferidas de las niñas es la que presenta el mayor cociente de violencia. Las razones de este resultado pueden encontrarse en que en esta serie (Monster High) tiene un contenido distinto al de otras series, ya que es protagonizada por adolescentes. Es posible que les llame la atención algunos de los hábitos y actitudes de las protagonistas, las cuales despiertan su curiosidad y pueden acercarlas al mundo adulto. En relación a la procedencia de los dibujos animados, tal y como sugieren Manzo y Reyes (2009) y Rutenberg (2001), los resultados obtenidos muestran que los dibujos japoneses y estadounidenses tienen elevados cocientes de violencia. Además, los niños con menores índices de inteligencia emocional son los que señalan como favoritos los dibujos japoneses. Destacan las dimensiones Inteligencia Interpersonal y Manejo del estrés, donde se han observado diferencias significativas según la procedencia de la serie favorita. Asimismo, estas son dos de las dimensiones que se han relacionado de manera negativa con el cociente de violencia. Este hallazgo pone de relieve la importancia de continuar investigando los mecanismos por los que un menor que maneja peor el estrés y las relaciones con otras personas muestra preferencia por series con mayor índice de violencia. Cabría analizar asimismo en investigaciones futuras si esa preferencia también se traduce en una conducta violenta, o si por el contrario, la preferencia por dibujos con más violencia no se refleja a nivel conductual. En conclusión, este estudio piloto es una aproximación inicial a una cuestión que preocupa a docentes y padres, como es la exposición temprana a la violencia a través de las

series infantiles. Estos datos pueden ser un punto de partida para realizar otros estudios que profundicen en la tipología de violencia que ven los niños en televisión a través de los dibujos animados, así como en el establecimiento de la direccionalidad en la relación entre la violencia y la inteligencia emocional infantil. De este modo se dispondrá de fundamento para realizar propuestas y recomendaciones a padres y educadores.

Ostúa, A. (2017) en su estudio, el dibujo y las emociones, presenta como conclusión general: Por todo esto, consideramos que se han alcanzado los objetivos propuestos en el trabajo. En definitiva, se ha elaborado un proyecto educativo de aula sobre las emociones para trabajarlas en los dos primeros cursos de educación primaria. La importancia que adquieren las emociones dentro de nuestra sociedad sigue siendo un tema de reciente actualidad. Se deben trabajar desde el comienzo de la educación formando personas con una serie de habilidades emocionales adecuadas para integrarse dentro de cualquier ámbito pudiendo aportar lo mejor de sí para un beneficio común.

2.1.2 Nacionales

Salvador, Y. (2023) en el estudio, Inteligencia interpersonal en el dominio de estrategias didácticas, señala lo siguientes: Se comprobó que la inteligencia interpersonal influye significativamente en el dominio de las estrategias didácticas de los estudiantes, de manera que reconozcan las diferencias de otra persona y enfrenten correctamente los conflictos en todo el proceso de convivencia de cualquier grupo humano, estableciendo así un ambiente saludable en todos los ámbitos de la vida. Conéctese con otros y comprenda sus sentimientos, pensamientos y acciones, y pruebe su motivación, intereses y motivos. También muestra la capacidad de comunicarse con los demás y gestionar los conflictos, mediante un análisis exhaustivo de la gestión personal y emocional. Estudios han demostrado que la empatía influye en la capacidad de planificación didáctica de los estudiantes. Ellos perciben la impresión de los demás y reconocen a sus pares como ellos mismos, es decir, una especie de transmisión

emocional, la otra parte simpatiza plenamente con las emociones y comparte sus sentimientos. La asertividad y el dominio de las estrategias didácticas influyen significativamente en los estudiantes; para que la asignatura pueda desenvolverse con normalidad, ellos logran sus metas y respetan los derechos de los demás, pero si no tomamos esto en cuenta y actúan sin pensar, este comportamiento se volverá un poco violento. Se comprobó que la resolución de conflictos influye significativamente en el dominio de las estrategias didácticas de los estudiantes, pues demostraron un marco a la hora de resolver conflictos en un diálogo que les permitió comprender y fortalecer diversas acciones, por ejemplo: compromiso, empatía, consideración, autoconfianza y comunicación horizontal, como aspecto básico de la acción, y el establecimiento de una convivencia equilibrada.

Puican, A. (2021) en su tesis, Dibujos animados y desarrollo emocional, concluye: Se determinó que los dibujos que son mayor visualizados por los niños son Toy Story y Pall Patrol, y los dibujos animados menos visualizados son Spiderman y Naruto, Esto llega a concluir que cada dibujo tiene algo Positivo, como algo negativo, tan educativo y no educativo en el desarrollo emocional, y de aprendizaje en nuestros niños. • Se determinó que en el desarrollo emocional el 96% de los niños se dirige y entabla conversación con sus demás compañeros; mientras que el 4% de los niños no les gusta entablar ninguna conversación con ningún compañero de clase. El 91% de los niños comparte sus cosas con sus demás compañeros, mientras que el 9% de los niños no le gusta compartir sus cosas con sus demás compañeros. El 100% de los niños les gusta escuchar y respeta a sus compañeros cuando hablan. • Se halló en la dimensión dibujos animados un coeficiente de relación de 0.792, lo que permite afirmar la existencia de una relación positiva muy fuerte entre los dibujos animados y el desarrollo emocional de los niños. Se halló en la dimensión tiempos un coeficiente de relación de 0.784, lo que permite afirmar la existencia de una relación positiva muy fuerte entre los tiempos que se da en la visualización de dibujos animados y el desarrollo emocional de los niños. Se halló

en la dimensión momentos el coeficiente de relación de 0.784, lo que permite afirmar la existencia de una relación positiva muy fuerte entre los momentos que se brinda al día en cuanto a la visualización de dibujos animados y el desarrollo emocional de los niños. • Se determinó que en el objetivo general el resultado de coeficiente de relación entre las variables, lo que permite afirmar la existencia de una relación positiva muy fuerte entre las variables los dibujos animados y el desarrollo emocional, el cual permite concluir que se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna de la investigación. Como investigador de este título, concluyo que los dibujos animados puede ser muy entremetido para nuestros niños, pero si se mira de forma responsable y con una supervisión de un adulto, ya que el tipo de dibujos que ellos visualicen puedan afectar su aprendizaje y su desarrollo emocional, Esto como docentes también nos permitirá a nosotras estar atentas en su comportamientos, en sus emociones y sentimientos, tenemos que preocuparnos no solo en su aprendizaje, también en su desarrollo emocional, para así tener buenos ciudadanos, ciudadanos que sean empáticos, solidario, ponerse en el lugar del prójimo para construir un mundo mejor.

Durán, M. (2019) en su estudio descriptivo correlacional, los dibujos animados y el comportamiento de niños del 2do grado, llega a las conclusiones: El coeficiente de correlación Rho igual a 0,878 muestra una relación positiva alta y como el valor de significancia es menor a 0,05, se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alternativa. Es decir, existe evidencia estadística para afirmar que los dibujos animados se relacionan significativamente con el comportamiento de niños. El coeficiente de correlación Rho igual a 0,731 muestra una relación positiva alta y como el valor de significancia es menor a 0,05, se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alternativa. Es decir, existe evidencia estadística para afirmar que la variable dibujos animados se relacionan significativamente con la dimensión comportamiento asertivo de niños. El coeficiente de correlación Rho igual a 0,817 muestra una relación positiva alta y como el valor de significancia es menor a 0,05, se rechaza la hipótesis nula y se acepta la

hipótesis alternativa. Es decir, existe evidencia estadística para afirmar que la variable dibujos animados se relacionan significativamente con la dimensión comportamiento agresivo de niños.

2.2 Bases teóricas y conceptuales

2.2.1 Teorías que sostiene las variables en estudio

La Inteligencia Interpersonal está relacionada con el contacto persona a persona y las interacciones efectuadas en agrupaciones o trabajos en equipo. El estudiante con inteligencia interpersonal tiene la facultad de interactuar verbal y no verbalmente con personas o con un grupo de personas; y es quien toma el papel de líder.

El modelo de Gardner (inteligencias múltiples) propugna que no existe una única forma de entender el concepto de inteligencia ya que eso es un enfoque restrictivo del problema, sino una multiplicidad de perspectivas en adecuación a los distintos contextos vitales del hombre y de los animales.

Algunas características se reflejan en:

- Es la inteligencia relacionada con la actuación y propia comprensión acerca de los demás, como por ejemplo notar las diferencias entre personas, entender sus estados de ánimo, sus temperamentos, intenciones, etc.
- Permite comprender a los demás y comunicarse con ellos, teniendo en cuenta sus diferentes estados de ánimo, temperamentos, motivaciones y habilidades. Incluye la capacidad para establecer y mantener relaciones sociales y para asumir diversos roles dentro de grupos, ya sea como un miembro más o como líder.
- Esta inteligencia la podemos detectar en personas con habilidades sociales definidas (individuos que poseen la llave de las relaciones humanas, del sentido del humor: desde pequeños disfrutaban de la interacción con amigos y compañeros escolares, y en general no tienen dificultades para relacionarse con personas de otras edades diferentes a la suya.

- La mayoría de ellos influyen sobre otros y gustan del trabajo grupal especialmente en proyectos colaborativos.
- Son capaces de ver distintos puntos de vista en cuanto a cuestiones sociales o políticas, y aprecian valores y opiniones diferentes de las suyas. Suelen tener buen sentido del humor y caer simpáticos a amigos y conocidos, siendo ésta una de las más apreciadas de sus habilidades interpersonales, ya que son sociables por naturaleza. Podemos decir que una vida plenamente feliz depende en gran parte de la inteligencia interpersonal.

Según Kanazawa (2010) y Mithen (1996) sostienen, la inteligencia interpersonal se fundamenta en uno de los pilares de la adaptación humana: las interacciones sociales.

Por su parte, Ausubel y su teoría de la asimilación en contexto de instrucción ya que ha realizado un importante aporte a los educadores a partir de su teoría, centrada en el aprendizaje producido en el contexto educativo, ya que su preocupación se centra en las situaciones de asimilación por instrucción.

- Formación y asimilación de conceptos que se producen por descubrimiento.
- Diferenciación de conceptos que se producen por descubrimiento.
- Diferenciación de conceptos por aprendizaje receptivo y significativo.
- Integración reconciliadora cuando se esclarecen las jerarquías y los significados.

La estructura cognitiva se considera como un sistema jerárquico de conceptos que son representaciones que el individuo se hace de la experiencia sensorial. Ausubel habla de tres etapas en el procesamiento de la información que fundamenta en el principio de diferenciación progresiva del sistema nervioso (su teoría es de base organicista cognitiva). Este autor considera que una persona puede tener aprendizaje significativo dependiendo de cómo el maestro imparte sus conocimientos de allí ellos pueden emitir un criterio acorde al tema.

Carretero M. (1993) Conductismo. El aprendizaje conductista mira al desarrollo en función de la cantidad de contenidos que puede aprender una persona, y pone en énfasis en la

memorización, mecanizaciones y asociaciones, más que la comprensión. Constructivismo: “El constructivismo es un enfoque que plantea que tanto con el aprendizaje, como el desarrollo humano son procesos que se construyen. Ausubel. - “Plantea que el aprendizaje del estudiante depende de la estructura cognitiva previa que se relaciona con la nueva información”.

2.2.2 Los dibujos animados

Los dibujos animados siempre han sido la atracción de grandes y chicos a través de los diferentes medios de comunicación quienes tienen la capacidad de incidir en el público de todas las edades. Algunos autores han planteado acerca de su influencia positiva y negativa en los niños. En ese marco, la curiosidad por aprender y las emociones que los dibujos animados provocan en los niños son elementos que bien fusionados pueden contribuir a un aprendizaje significativo, en donde la combinación de lenguaje fácil y rápido con imágenes ricas en colores ayuda a una dinámica educativa que atraiga la atención el público infantil.

El aporte que nos hace Gutiérrez (2017) afirma: Los dibujos animados son una herramienta habitual para la educación de los niños, es habitual que estos vean series animadas en su día a día. Las opiniones acerca de lo educativas que pueden ser son diversas, pero, ante todo, es importante saber que hay series que, aunque parezcan no enseñar nada, tienen un importante papel educativo que muchas veces no vemos.

2.2.3 La televisión y los dibujos animados

Wright JC, Auston A, (2008) señala, la televisión es una ventana al mundo que les permite a los niños desarrollar una gran sensibilidad y conocimiento, como por ejemplo por la ecología, el mundo animal, desarrollar habilidades, destrezas y la formación de valores. Es parte integral de nuestra sociedad, y no solamente es informativa, sino que también entretenida y permite además entregar educación ya sea directa o indirecta en diversas áreas incluyendo temas de salud, la televisión es un “entretenimiento” seguro sin riesgo de accidente y permite a los padres realizar otras labores con tranquilidad.

En tanto, los dibujos animados han sido un elemento básico del desarrollo infantil desde el comienzo del siglo 20, la mayoría de los niños pequeños miran un promedio de dos horas de televisión por día. Mientras están viendo dibujos animados, el cerebro de los niños procesa las imágenes gráficas, información educativa y actos violentos. Estos factores estimulantes de cerebro producen tanto efectos positivos como negativos en el desarrollo del niño. Los dibujos animados tienen una gran influencia en los niños esta sea positiva o negativa dependiendo de lo que ven, y los padres deben poner un control sobre el contenido de las cosas que sus hijos ven en televisión ya que, puede llegar a ser un mal ejemplo el que sus hijos aprendan más que todos los menores de edad ya que su criterio no está formado y todo lo que ven tratan de imitar.

En primer lugar, los dibujos animados atraen por los colores y los sonidos. Los niños desde una temprana edad se sienten “llamados” por esos movimientos en el televisor, atención que sigue siendo atraída poderosamente durante sus primeros años; a su vez, el contenido y su manera animada de presentarse, hace que los pequeños puedan seguirlos durante horas y horas sin aburrirse. Núñez, Maryche (2010) afirma: En la vida de nuestros hijos controlamos hasta el más mínimo detalle para que todo sea perfecto. La educación, la alimentación, la salud... ¿y el entretenimiento? Este ocupa una parte fundamental del tiempo de nuestros pequeños y en ocasiones no reparamos en que es imprescindible para fomentar las habilidades naturales de nuestros hijos.

La televisión es, sin duda, una de las fórmulas de entretenimiento más recurridas en nuestro tiempo, siempre se ha cuestionado su utilización como herramienta educativa, aunque existen series de dibujos animados que pueden ser muy útiles para que los niños incorporen diferentes aprendizajes en su vida. Por otro lado, los dibujos animados tienen fama de educativos y en alguna medida lo son, sin embargo, la naturaleza de esta educación no es tan clara, ya que en muchos abunda la violencia.

Es así como podemos aclarar que algunos dibujos animados son educativos para los

niños como: Pocoyo, narra las aventuras de un niño de 4 años que está descubriendo e interactuando con el mundo. La serie está pensada para niños de entre 1 y 4 años que están enfrentándose por primera vez a las mismas situaciones que el protagonista de la serie. Estos dibujos estimulan la creatividad y la imaginación de sus seguidores, ya que su forma máxima de vida es “aprender riendo”. La fiesta de palabras: Bailey, Franny, Kip y Lulú son los cuatro animales protagonistas de esta divertida serie de Netflix. En ella, nuestros personajes cantan, bailan y juegan al tiempo que van aprendiendo nuevas palabras que celebran en la fiesta de las palabras. Una fórmula implacable para que nuestros niños aprendan nuevo vocabulario de forma animada.

2.2.4 Impacto de los dibujos animados en la conducta social de los niños (as).

Los dibujos animados de hoy en día son muy violentos y los niños la totalidad de las veces quieren igualar los comportamientos que ven en la televisión y reflejan los comportamientos de los programas de televisión en sus malos comportamientos haciendo “pandillas” o grupos.

Siempre las conductas televisivas se notan más en las conductas de los niños porque sus dibujos animados se transforman algo así como en un ejemplo a seguir y comienzan de a poco a seguir y copiar sus acciones y andanzas; raras veces el comportamiento que están imitando se lo demuestran a sus padres la mayoría de las veces lo hacen con sus colegas o amigos o niños más pequeños o con peluches y muñecos que puedan tener dentro de su pieza, no solo lo pueden demostrar de modo físico como golpear a algún muñeco o algún niño también lo hacen en su manera de hablar ya que pueden llamar a algún niño con malas palabras cuando en realidad quieren solo pedirle que se quede en silencio pero no pueden expresarse así porque lo que aprenden es de la televisión y no siempre son las mejores palabras.

Muchas veces los niños ven los mismos dibujos animados que el resto de sus amigos y cuando no ven un capítulo lo comentan en sus escuelas y muchas veces es motivo de risa para

ellos lo que sucedió en el capítulo porque puede que hayan matado a algún enemigo del protagonista y eso les da una sensación de satisfacción.

No siempre los efectos de los dibujos animados son negativos porque también existen dibujos animados que no son violentos, sino también existen algunos que son muy tiernos y enseñan cosas como por ejemplo los que son para niños de entre 3 y 7 años que enseñan las partes del cuerpo los colores, juegos educativos, las vocales, y los niños ven esos programas en compañía de sus padres y muchas veces sus padres les ayudan para que no se les vaya olvidando señalándoles para que ellos los puedan identificar.

Los dibujos animados tienen diversos efectos en los niños, estos efectos podrían ser positivos o negativos todo dependiendo de que clases de comportamientos vea el niño claro que estos efectos que producirían los dibujos animados afectan mayormente a los menores puesto que los mayores tienen criterios un poco más formados así que es necesario saber qué clase de dibujos animados ve el niño.

2.2.5 Influencia sociológica de los dibujos animados en los niños (as).

Hoy en día los dibujos animados tienen una gran influencia tanto en nuestra sociedad como especialmente en los niños, es por ello, que se asocian diversos efectos que condicionan el comportamiento de los “más pequeños” o de cualquier persona. Todo esto ha conllevado a que se realicen numerosos estudios para determinar aproximadamente el verdadero grado de importancia que se le debe otorgar a los efectos de los dibujos animados y el impacto real que causan o pueden llegar a causar; en ese sentido, las influencias pueden darse en los aspectos psicológicas, de logro escolar y sociabilidad

2.2.5.1 Psicológica.

Estas influencias se asocian principalmente a los dibujos animados, se inclinan por: búsqueda de emociones, agresividad, imaginación, imitación, miedo, etc. El impacto emocional que pueden causar los dibujos animados en una persona se define como: “el que

genera una fuerte reacción emocional después de ser visualizado por imágenes en pantalla”. Ante ello el público más vulnerable es el infantil, por eso, se ha clasificado en tres componentes fundamentales: los niños pueden llegar a ser menos sensibles al dolor de otros, pueden llegar a ser más temerosos al mundo que les rodea y es más probable que se comporten de manera más agresiva con los otros. Esto se debe a que, en muchas de las ocasiones, los niños tienen tendencia a imitar y aprender los comportamientos desarrollados por los personajes de dibujos animados.

2.2.5.2 Influencia en el logro escolar.

Se puede decir que es inevitable asociar el estudio escolar con los dibujos animados. Muchos investigadores creen que la televisión facilita y refuerza el aprendizaje de los niños, ya que, a través de los dibujos animados, se pueden promover intereses en temas específicos relacionados con la escuela. Por el contrario, también puede obstaculizar el aprendizaje, debido a los altos niveles de consumo que quitan tiempo a otras actividades que podrían ser más beneficiosas, como la lectura o actividades extraescolares; pero la mayor preocupación es que los niños adquieren información y procesan hábitos inadecuados que interfieren en el aprendizaje escolar. Se ha señalado, por ejemplo, que ver dibujos animados induce a pasividad cognitiva y disminuye las habilidades de concentración, con el resultado que los niños se esfuerzan menos en la escuela y tienen dificultades en atender a tareas y trabajos escolares.

2.2.5.3 Influencia en la sociabilidad.

En la sociabilidad, los niños suelen interactuar e intercambiar impresiones, sobre sus dibujos animados preferidos, esto se convierte en un vínculo importante de unión que da pie a propiciar relaciones con otros niños. Muchos niños prefieren ver los dibujos acompañados que solos, pero hay otros que se sumergen en los dibujos animados, hasta tal punto de no relacionarse con otros niños, esto puede desembocar en una falta de relación con otros niños,

condicionando su comportamiento social; asimismo, los niños son muy receptivos al humor presente en los dibujos y de ahí surgen recreaciones de cantos o chistes, que pueden condicionar la felicidad y el humor de los niños con su entorno familiar o amistoso.

2.2.6 Inteligencia interpersonal

Nuestra capacidad de socializar está íntimamente ligada con la inteligencia interpersonal, así lo demuestra la teoría de las Inteligencias Múltiples de Howard Gardner. Es un concepto creado por el psicólogo Howard Gardner, que la define como un conjunto de aptitudes que un individuo pone en práctica en los vínculos que establece con otras personas. Su objetivo primordial es entender a los demás, basándose en la empatía y en la armonía con los semejantes. Esta teoría supuso un cambio de paradigma en la forma de entender la inteligencia, pasó de ser entendida como un factor único a un conjunto de capacidades.

En rockcontent (2023) encontramos sobre inteligencia interpersonal, es la habilidad para detectar esos ligeros cambios - muy sutiles- de las emociones, intenciones, motivaciones, hasta el estado de ánimo de las personas con la que nos relacionamos.

Asimismo, encontramos en Andrada, A. (mayo,28,2020) La inteligencia interpersonal es la capacidad que tiene una persona de relacionarse, comunicar e interactuar. Un buen desarrollo permite entender e interpretar las intenciones de los demás. Pero no solo hablamos de cuestiones verbales. También aborda la habilidad para descifrar movimientos, expresiones faciales o patrones de comportamiento.

Cuando hablamos de interpersonal, nos referimos a las acciones que implican al menos a dos personas. Por un lado, aquella que nos ofrece información y, por otra parte, aquella que la recibe. Por lo tanto, no depende únicamente de lo que transmite un individuo, sino cómo lo recibe e interpreta el receptor. Es importante no confundir la inteligencia social, entendida como una cualidad personal, con la inteligencia colectiva que depende de un grupo de individuos.

La inteligencia interpersonal se basa en habilidades sociales como la empatía, manejo de las relaciones intersubjetivas, resolución de conflictos, Todas estas cuestiones determinan nuestras decisiones. Desde elegir una pareja hasta alcanzar el éxito en el plano laboral. Debemos tener en cuenta que no se trata de un proceso de simple de entendimiento, sino que el individuo debe contar con las capacidades necesarias para actuar consecuentemente.

En lo referente al aspecto biológico, la inteligencia interpersonal se aloja en el lóbulo frontal del cerebro en ambos hemisferios. En esta parte, se encuentra el área de Broca. Esta se encarga de la producción lingüística y oral. Además de las funciones ejecutivas que se encargan de manejar la conducta humana, la atención y la planificación. Asimismo, también se la relaciona con el sistema límbico. Que está ligado a la emocionalidad.

2.2.7 Dimensiones de la variable en tratamiento

2.2.7.1 Empatía

La definición de empatía, según la RAE, es la capacidad de identificarse con alguien y compartir sus sentimientos, pero lo cierto es que va más allá; en ese contexto, la capacidad de ponerse en el lugar del otro no quiere decir que compartamos sus opiniones, ni que estemos de acuerdo con su manera de interpretar la realidad.

Sanarai (23 de junio 2023) refiere respecto a empatía como la intención de comprender el estado emocional del otro, es la experiencia de entender la condición de la otra persona desde su perspectiva, lo cual implica ponerse en su piel, sentir de verdad lo que el otro está experimentando, sobre todo, cuando está pasando por un mal momento.

No hay que estar de acuerdo con el otro en su forma de interpretar lo que le pudo haber pasado, simplemente se trata de entender a las otras personas. Es una participación afectiva en la realidad del otro, en donde hacemos, por un momento, su mundo emocional nuestro. Cabe destacar que ser empático no es lo mismo que ser simpático. Son conceptos diferentes, ya que se puede sentir simpatía por un perfecto extraño que haya pasado por una o dos situaciones

similares a algunas que se hayan experimentado en carne propia; tal así, la empatía va más allá, se trata de conectar genuinamente con el sentir del otro y, por eso, es muy importante aprender a manejar las emociones que esto nos puede ocasionar.

2.2.7.2 Resiliencia

. En la vida hay momentos, duros y amargos, que no se pueden evitar, estos eventos son perturbadores, ya que se experimentan emociones desagradables de mucha intensidad, pudiendo llevar a desavenencias, maltrato, violencia; es decir, a un estado de descontrol que pueden causarnos aún más daño.

Rojas, V. (20/07/2023) se entiende como resiliencia: es un concepto que suele ser definido de varias formas, pero la mayoría de los estudiosos están de acuerdo en entenderlo como la capacidad o habilidad para superar la adversidad, adaptándose a las circunstancias y poder desarrollar una vida productiva y con sentido. Se trata más de un proceso de adaptación que de una característica fija del individuo; un proceso en el cual las capacidades psicológicas nos permiten afrontar satisfactoriamente reveses, fracasos, pérdidas, desengaños y hasta agresiones.

Para generar comportamientos resilientes y emociones positivas es importante la promoción del control de las emociones y el fomento de la seguridad personal para que la respuesta a los retos sea medida, adecuada y eficaz, y no se vea desbordada por una respuesta puramente emocional. El proceso permite internalizar cadenas de aprendizaje, desarrollo de la memoria, la expresión de los afectos positivos y la capacidad de responder a ellos, así como la reacción adecuada frente a conductas y contextos negativos en la vida personal y en la de interrelación, analizando y discriminando situaciones y aceptando la posibilidad de cometer errores, pero, al mismo tiempo, de corregirlos, superar dificultades, y seguir adelante en el logro de metas.

2.2.7.3 Comunicación asertiva

Este tipo de comunicación nos permite dialogar con calma y respeto, expresando lo que queremos decir, pero sin herir los sentimientos de las otras personas.

Según el Diccionario de la Real Academia de la Lengua Española (RAE, 2014), “una persona asertiva es aquella que expresa su opinión de manera firme”, clara, respetando tanto las ideas del otro como las propias. Esto no quiere decir que para ser asertivos debamos estar siempre de acuerdo con los argumentos que se nos presentan; podemos disentir sin que esto sea motivo de discusión. Comunicarse asertivamente significa decir lo que uno quiere decir, sin herir los sentimientos de los demás. Esto es:

- mejora la autoconfianza y la autoestima.
- podemos identificar nuestros sentimientos.
- cuando respetamos al otro, nos ganamos el respeto de los demás.
- mejoramos nuestras habilidades comunicativas.
- podemos tomar mejores decisiones.
- construimos relaciones sociales y laborales basadas en la sinceridad.

2.3 Definición de términos básicos

Dibujos animados, es la película realizada sobre una serie de dibujos que, debidamente dispuestos y fotografiados, dan sensación de movimiento. (<https://www.definiciones-de.com>)

La inteligencia interpersonal es un concepto creado por el psicólogo Howard Gardner, que la define como un conjunto de aptitudes que un individuo pone en práctica en los vínculos que establece con otras personas. Su objetivo primordial es entender a los demás, basándose en la empatía y en la armonía con los semejantes.

Asertividad, habilidad personal que nos permite expresar sentimientos, opiniones y pensamientos, en el momento oportuno, de la forma adecuada y sin negar ni desconsiderar los

derechos de los demás. Es una forma de comportamiento caracterizada por una declaración firme o la afirmación de una declaración sin necesidad de prueba. (Wikipedia, 2023)

Resiliencia, proceso de adaptarse bien a la adversidad, a un trauma, tragedia, amenaza, o fuentes de tensión significativas, como problemas familiares o de relaciones personales, problemas serios de salud o situaciones estresantes del trabajo o financieras. La resiliencia o entereza es la capacidad para adaptarse a las situaciones adversas con resultados positivos. Sin embargo, el concepto ha experimentado cambios importantes desde la década de los sesenta. (Wikipedia, 2023)

Empatía, capacidad que tiene una persona de comprender las emociones y los sentimientos de los demás, basada en el reconocimiento del otro como similar, es decir, como un individuo similar con mente propia. Por eso es vital para la vida social. (Wikipedia, 2023)

2.4 Sistema de hipótesis

2.4.1 Hipótesis general

Si los dibujos animados son educativos, entonces influyen positivamente en la inteligencia interpersonal de los estudiantes de educación primaria de la IE N° 64 552 de la comunidad Unión Puerto Ashaninka-Pangoa – 2023.

2.4.2 Hipótesis específicos

Si los dibujos animados son educativos, entonces influyen positivamente en la dimensión empatía de la inteligencia interpersonal de los estudiantes de educación primaria de la IE N° 64 552 de la comunidad Unión Puerto Ashaninka-Pangoa – 2023.

Si los dibujos animados son educativos, entonces influyen positivamente en la dimensión resiliencia de la inteligencia interpersonal de los estudiantes de educación primaria de la IE N° 64 552 de la comunidad Unión Puerto Ashaninka-Pangoa – 2023.

Si los dibujos animados son educativos, entonces influyen positivamente en la dimensión comunicación asertiva de la inteligencia interpersonal de los estudiantes de

educación primaria de la IE N° 64 552 de la comunidad Unión Puerto Ashaninka-Pangoa – 2023.

2.5 Variables y operacionalización

Variable independiente (VI): Dibujos animados.

Dimensiones:

- Empatía.
- Resiliencia.
- Comunicación asertiva.

Fundamentación técnica operativa

Cuando un niño o niña ve dibujos animados, puede ser en televisión, computadoras, u otros aparatos, se convierte en un espectador pasivo que escucha y observa sonidos e imágenes, las cuales pueden llegar a tener un nivel de realismo muy alto, lo que puede ser perjudicial puesto que puede causar en el sujeto una confusión entre realidad y fantasía. Los efectos variarían de acuerdo a lo que quieran transmitir los dibujos animados, pues sabemos que existe una gran variedad de éstos. Tal vez en ciertas personas no se generen efectos o puede que éstos sean inadvertidos; o quizás muy graves, como: el cambio de carácter; en fin esto nos da varias posibilidades que aspiro aclararlas.

Variable dependiente (VD): Inteligencia interpersonal

Fundamentación técnica operativa

Cuando pensamos en niños sociables debemos referirnos a este tipo de inteligencia. Aquellos pequeños que son capaces de interactuar con compañeritos mayores, con gustos o aficiones distintas a los suyos, quizá con una personalidad reflexiva o súper extrovertidos. Desarrollan la empatía en todos sus niveles, conocen los sentimientos de los demás, los respetan y son excelentes líderes. Son conocidos por su capacidad para resolver discusiones, en trabajos grupales o en los conflictos que ocasionalmente surgen en casa. Son niños que se solidarizan

con el dolor ajeno, mostrando siempre el deseo de servir. Los niños con inteligencia interpersonal están rodeados siempre de personas. Cuando crecen se inclinan a carreras vinculadas con las comunicaciones; eligen la diplomacia, el trabajo social o la política.

Operacionalización de variables

| Variable | Dimensiones | Indicadores | Técnicas |
|-----------------------------|--------------------|---|---------------------------------|
| Variable dependiente | Empatía | <ul style="list-style-type: none"> • Abstrae las características básicas de la empatía. • Nombra la esencia de la empatía. • Identifica que la definición adecuada de empatía es ponerse en el lugar del otro. • Reconoce que la empatía se expresa a través de una conducta. • Agrupa las características de la empatía. • Secuencia la importancia de la empatía. • Sabe que la empatía promueve alegría. • Asimila que la empatía ayuda al logro de la felicidad. • Identifica a la empatía como una forma de vida agradable. • Nombra las bondades de la empatía. • Abstrae las características básicas de la empatía. | Cuestionario Lista de cotejo |
| | Resiliencia | <ul style="list-style-type: none"> • Posee sentido de la autoestima fuerte y flexible • Desarrolla independencia de pensamiento y de acción • Tiene habilidad para dar y recibir en las relaciones con los demás • Posee alto grado de disciplina y de sentido de la responsabilidad • Demuestra una mente abierta y receptiva a nuevas ideas • Dispone de una disposición para soñar • Posee gran variedad de intereses • Muestra un refinado sentido del humor • Respeta la percepción de sus propios sentimientos y de los sentimientos de los demás • Muestra capacidad para comunicar estos sentimientos y de manera adecuada • Una gran tolerancia al sufrimiento • Capacidad de concentración • Las experiencias personales son interpretadas con un sentido de esperanza | |

| | | | |
|--|--------------------|---|--|
| | Asertividad | <ul style="list-style-type: none">• Identifica dibujos animados de carácter violento• Posee capacidad para distinguir la conducta violenta de aquellas pacíficas.• Posee una apreciación correcta sobre los límites de la violencia.• Distingue el bien del mal. | |
|--|--------------------|---|--|

Capítulo III

Diseño metodológico

3.1 Tipo y nivel de investigación.

El tipo de investigación que seleccionamos, para nuestro proceso de investigación es aplicado, de nivel experimental explicativa.

La experimentación es una situación planeada con anticipación, una forma continua de introducirse a la información en la que se manipulan los objetos de estudio y se examina la influencia de una variable sobre otra (Ruiz, 2013). En tanto, Valderrama (2017), según su naturaleza o profundidad, el nivel de una investigación se refiere al grado de conocimiento que posee el investigador en relación con el problema, hecho o fenómeno a estudiar. De igual modo cada nivel de investigación emplea estrategias adecuadas para llevar a cabo el desarrollo de la investigación” (p.42).

3.2 Métodos

En la presente investigación, se utilizó como método general el método científico como método general. Según Ary y Razavieh (1982), define que el método de investigación científica es un proceso en el que los investigadores, a partir de sus observaciones realizan las inducciones, formulan hipótesis, y a partir de éstas hacen deducciones y se llega a las conclusiones, de tal manera, que el método consiste en formular interrogantes acerca de la realidad del mundo, basándose en las observaciones del entorno y en las teorías ya existentes.

Tiene como método específico el experimental por cuanto se trata de comprobar mediante la experimentación pedagógica los cambios o efectos que se logra con la aplicación estratégica de los juegos kinésicos para mejorar la comunicación no verbal de los estudiantes de primero de secundaria. Según Hernández y otros (1998) las investigaciones experimentales manipulan variables independientes (causas) para conocer sus consecuencias sobre una o más variables dependientes (efectos), en una situación contralada del estudio.

3.3 Diseño de la Investigación.

El diseño de investigación que se utilizó en el estudio fue el pre experimental con un solo grupo intacto asociado a dos observaciones (uno de entrada y otro de salida) cuyo diagrama es el siguiente:

GE: X_1 ---- X ---- X_2

De donde:

GE : grupo experimental

X : variable independiente

X_1 : pre test

X_2 : post test

Según Reidl (2012) refiere, los diseños de investigación son el plan, la estructura y estrategias que se utilizarán para obtener respuestas a las preguntas de investigación e hipótesis controlando la varianza experimental, extraña y de error. los diseños implican partir de un marco de referencia (teoría), señalar cómo se obtendrán los datos (serán medidos, observados o se consultarán registros existentes). El diseño también señala cuántos y cuáles registros u observaciones se realizarán, cómo se analizará la información obtenida (de manera cualitativa o cuantitativa) así como el tipo de estadística, de ser el caso, que se utilizará para responder la pregunta de investigación.

3.4 Población y muestra

Ávila (2000), refiere la población como un conjunto completo de individuos u objetos que poseen alguna característica común observable; y muestra un subconjunto de la población, obtenida a través de una técnica de muestreo para estudiar alguna característica de la población.

Población

Está organizada por todos los estudiantes de educación primaria de la IE N° 64 552 de la comunidad Unión Puerto Ashaninka-Pangoa, provincia de Satipo, matriculados en el año lectivo 2023.

Muestra

En tanto, la muestra está compuesta por 15 estudiantes de ambos sexos (varón y mujer) del primer grado sección única.

Muestreo

Corresponde a la no probabilística intencional. Poseen las características comunes que a continuación señalamos:

- Los estudiantes del 1er. grado de educación primaria, en general, son propensos a destinar un mayor número de horas a ver dibujos animados que a estudiar; desarrollan como parte de las asignaturas tópicos sobre el uso adecuado de los medios de comunicación; desarrollan como parte de las asignaturas, temas de orientación sobre la forma correcta de relacionarse con sus semejantes y reciben orientación psicológica sobre normas de comportamiento social.
- Los estudiantes conformantes de nuestra muestra realizan comentarios sobre los dibujos animados y su repercusión en el desarrollo de la inteligencia interpersonal.

3.5 Técnicas e instrumentos de recolección de datos.

La inteligencia interpersonal fue sometido a la técnica de observación y la lista de cotejo como instrumento, el cual permitió recoger información mediante la observación del comportamiento antes y después del experimento

Técnicas: Observación y lista de cotejo: estas técnicas fueron utilizadas con la finalidad de comprobar o llevar un control de como los estudiantes van desarrollando su inteligencia interpersonal. Además, en nuestra investigación aplicada, la dimensión de esta técnica de recolección de datos es necesaria, porque nos permitió obtener información cualitativa acerca del nivel de desarrollo de la inteligencia interpersonal respecto a las dimensiones.

Instrumentos: empleadas fueron las fichas y hoja de lista de cotejo: nos facilitó para recoger información sobre el desarrollo de la inteligencia interpersonal, respecto a las dimensiones e indicadores empatía, resiliencia y asertividad, por parte de los estudiantes del primer grado de primaria.

Córdova (2014) señala un instrumento es válido cuando mide realmente la variable que pretende medir; y, es confiable cuando tiene la capacidad de hacer mediciones reales de una variable en diferentes momentos relativamente cercanos.

Definición operativa del instrumento de recolección de datos.

Ficha de análisis de contenido:

Para dejar registrada una investigación de este tipo, fue importante la elaboración de fichas de análisis de contenido, porque requerimos de un razonamiento susceptible a convertirse en el medio más adecuado que nos acerque a la verdad. En el dominio de la pedagogía contemporánea, el análisis adquiere diferentes formas, en la psicología social, el análisis, es análisis de la conducta social y tiende a eliminar las confusiones mediante la determinación y el examen del significado o modo de uso de la psicología social

Validez

Fue validado por tres expertos, los cuales validaron el instrumento de la variable inteligencia interpersonal y sus dimensiones: empatía, asertividad y resiliencia.

Confiabilidad

Se utilizó la técnica de prueba de confiabilidad Alpha de Cronbach que prueba la consistencia de las respuestas obtenidas mediante el instrumento; asimismo, mediante el Programa SPSS, se determinó el coeficiente Alpha de Cronbach , $\alpha = 0,841$ que indica que existe un alto grado de correlación entre las respuestas obtenidas con el instrumento; por lo tanto el instrumento presenta un alto grado de confiabilidad.

3.6 Técnicas de procesamiento de datos.

Sánchez (2003) refiere, el tratamiento estadístico que se lleva a cabo con los resultados encontrados en un trabajo de investigación fueran de dos tipos fundamentales: descriptivo e inferencial; entonces, teniendo en cuenta el referido concepto en el estudio se utilizó la técnica estadística referida por el autor, esto es: descriptivo e inferencial.

El análisis estadístico se realizó en forma general y por dimensiones, con apreciaciones de los resultados del pre test y post test; del mismo modo, se estableció las comparaciones de tal considerando la diferencia en los resultados.

Los registros de datos fueron analizados en las formas mencionadas a través de tablas estadísticas y figuras estadísticas en primer lugar; y, la prueba de hipótesis se realizó mediante el estadígrafo Wilcoxon teniendo como referencia un nivel de confiabilidad del 95%. Según Hernández et al. (2014) el proceso se cumplió mediante el empleo de técnicas y análisis adecuadas; asimismo, correcta interpretación de resultados.

Capítulo IV

Resultados y discusión

El procesamiento de los datos obtenidos mediante el instrumento se realizó utilizando la estadística descriptiva e inferencial. El grupo muestra estuvo constituido por 15 estudiantes del 1er. grado (sección única) de educación primaria de la IE N° 64 552 de la comunidad Unión Puerto Ashaninka - Pangoa, provincia de Satipo, matriculados en el año lectivo 2023.

Las calificaciones obtenidas del pre test y post test del grupo son presentados en tablas y figuras estadísticas agrupadas para una variable estadística cualitativa bidimensionales con sus correspondientes análisis e interpretaciones.

4.1 Análisis y descripción de resultados

4.1.1. Del objetivo general en el pre test y pos test

Determinar los efectos de los dibujos animados en la inteligencia interpersonal en los estudiantes de educación primaria de la IE N° 64 552 de la comunidad Unión Puerto Ashaninka-Pangoa – 2023.

Resultados descriptivos

Tabla 1

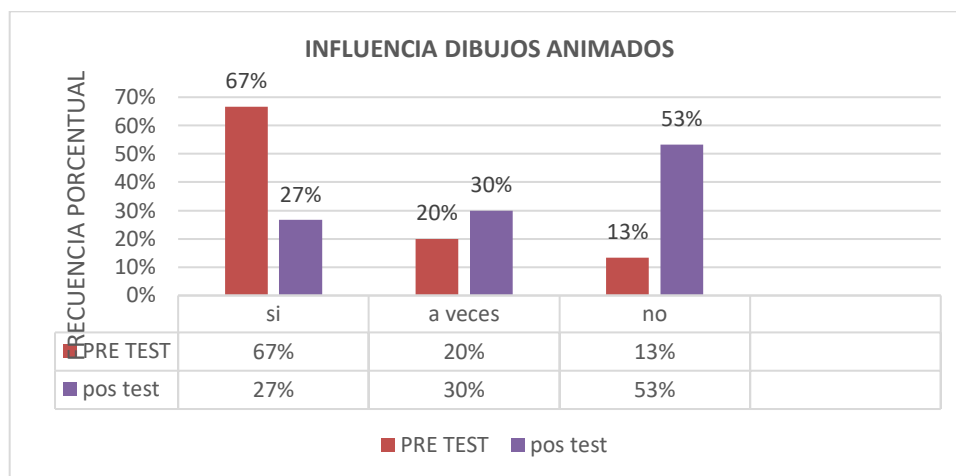
Frecuencia comparativa influencia dibujos animados en el pre test y pos test

| Nivel | Pre test | | Post test | |
|---------|----------|--------|-----------|--------|
| | f | % | f | % |
| Si | 10 | 66.66 | 4 | 26.66 |
| A veces | 3 | 20 | 3 | 30 |
| No | 2 | 13.33 | 8 | 53.33 |
| Total | 15 | 99.99% | 15 | 99.99% |

Anexo: Base de datos

Figura 1

Frecuencia logrados influencia dibujos animados en el pre test y pos test



Interpretación:

En la tabla 1 y figura 1, observamos la variación de porcentajes que existe entre la aplicación del pre y post test. En el pre test tenemos que en 10 (67%) estudiantes si influye los dibujos animados, en 3 (20%) estudiantes a veces, y en 2 (13%) estudiantes no influyen.

En el post test, encontramos que en 4 (27%) estudiantes si influye, en 3 (30%) estudiantes a veces, y en 8 (53%) estudiantes no influye los dibujos animados).

De los resultados obtenidos podemos inferir que los dibujos animados en el proceso diagnóstico influyen en un porcentaje del 75% de estudiantes del 1er. grado de manera negativa, en tanto, después de aplicación de talleres de sensibilización se llega a superar en más del 75% en resultados satisfactorios (positivos).

Resultados inferenciales

Prueba de hipótesis general

Se realiza la prueba de hipótesis no paramétrica.

Formulación de hipótesis estadísticas.

H₀: Los dibujos animados no influyen en la inteligencia interpersonal de los estudiantes de educación primaria de la IE N° 64 552 de la comunidad Unión Puerto Ashaninka-Pangoa

– 2023.

$$H_0 : \mu_{pre} = \mu_{pos}$$

H₁: Los dibujos animados si influyen en la inteligencia interpersonal de los estudiantes de educación primaria de la IE N° 64 552 de la comunidad Unión Puerto Ashaninka-Pangoa – 2023.

$$H_1 : \mu_{pre} < \mu_{pos}$$

Estadístico de Prueba:

Nivel de significancia: $\alpha = 0,05$ (5 %)

Nivel de confianza: 95 %

$X^2 = \sum \frac{(f_o - f_e)^2}{f_e}$, tiene una distribución chi-cuadrado con (r-1) (k-1) grados de libertad.

Dónde: $f_o = n_{ij}$: frecuencia observada, $f_e = e_{ij}$: frecuencia esperada

Región Crítica:

$$X_c^2 \geq X_t^2$$

Donde:

X_t^2 : Valor de la tabla

X_c^2 : Valor calculado.

La prueba de hipótesis es unilateral con cola a la izquierda

$$Z_c = -1.64$$

$$Z_p = -2.0$$

Decisión. Se rechaza H₀

Se rechaza la hipótesis nula si z_c calculado es un valor de la zona de rechazo, para en nivel de significación $\alpha = 0,05$ se rechaza H₀ se $z < -1,64$ (tabla normal estándar) o si $z_p < 0,05$.

Tabla 2

Valor de z_c calculado y z_p valué para la hipótesis general.

| <i>Estadísticos de prueba ^a</i> | |
|--|-------------------------|
| | <i>Dibujos animados</i> |
| | <i>Pre -pos test</i> |
| <i>Z</i> | <i>-612^b</i> |
| <i>Sig. asintótica(bilateral)</i> | <i>,000</i> |

Decisión. En la tabla 2, $z_c = -612 < -1,64$ o también $z_p = 0,000 < 0,05$ se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna, es decir con un nivel de confianza de 95 % se afirma que los dibujos animados influyen significativamente en la inteligencia interpersonal de los estudiantes de educación primaria de la IE N° 64 552 de la comunidad Unión Puerto Ashaninka-Pangoa – 2023.

4.1.2. De los objetivos específicos en el pre test y pos test

Resultados descriptivos

Del objetivo específico 1

Determinar los efectos de influencia de los dibujos animados en el desarrollo de la inteligencia interpersonal en su dimensión empatía en los estudiantes de educación primaria de la IE N° 64 552 de la comunidad Unión Puerto Ashaninka-Pangoa – 2023.

Tabla 3

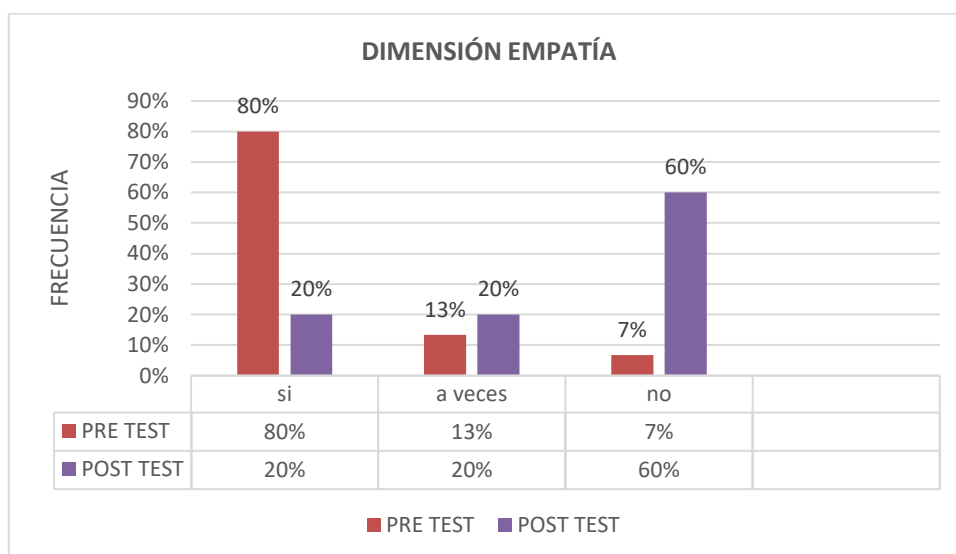
Frecuencia comparativa influencia en dimensión empatía en el pre test y pos test

| Nivel | Pre test | | Post test | |
|---------|----------|-------|-----------|------|
| | f | % | f | % |
| Si | 12 | 80 | 3 | 20 |
| A veces | 2 | 13.33 | 3 | 20 |
| No | 1 | 6.66 | 9 | 60 |
| Total | 15 | 100% | 26 | 100% |

Anexo: Base de datos

Figura 2

Frecuencia comparativa influencia en dimensión empatía en el pre test y pos test



Interpretación:

En la tabla 3 y figura 2, observamos la variación de porcentajes que existe entre la aplicación del pre y post test dimensión empatía de la inteligencia interpersonal. En el pre test tenemos que en 12 (80%) estudiantes si influye los dibujos animados en la dimensión empatía de la inteligencia interpersonal, en 2 (13.33%) estudiantes a veces, y en 1 (6.66%) estudiantes no influyen. En el post test, encontramos que en 3 (20%) estudiantes si influye, en 3 (20%) estudiantes a veces, y en 9 (60%) estudiantes no influye los dibujos animados en la dimensión empatía. De los resultados obtenidos podemos inferir que los dibujos animados en la dimensión empatía de la inteligencia interpersonal en el proceso diagnóstico influyen en un porcentaje del 80% de estudiantes del 1er. grado de manera negativa, en tanto, después de aplicación de talleres de sensibilización se llega a superar en más del 60% en resultados satisfactorios (positivos).

Del objetivo específico 2

Determinar los efectos de influencia de los dibujos animados en el desarrollo de la inteligencia interpersonal en su dimensión resiliencia en los estudiantes de educación primaria de la IE N° 64 552 de la comunidad Unión Puerto Ashaninka-Pangoa – 2023.

Resultados descriptivos

Tabla 4

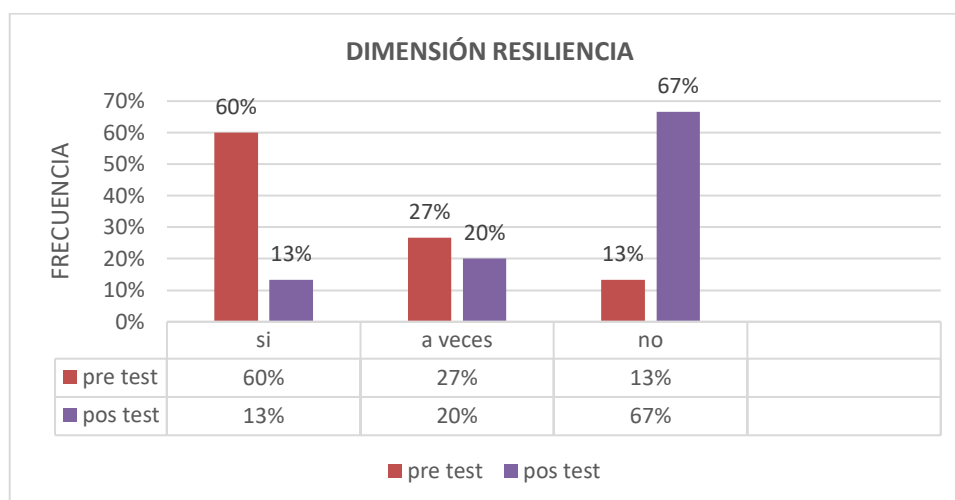
Frecuencia comparativa influencia en dimensión resiliencia en el pre test y pos test

| Nivel | Pre test | | Post test | |
|---------|----------|-------|-----------|-------|
| | f | % | f | % |
| Si | 9 | 60 | 2 | 13.33 |
| A veces | 4 | 26.66 | 3 | 20 |
| No | 2 | 13.33 | 10 | 66.66 |
| Total | 15 | 100% | 15 | 100% |

Anexo: Base de datos

Figura 3

Frecuencia comparativa influencia en dimensión resiliencia en el pre test y pos test



Interpretación:

En la tabla 4 y figura 3, observamos la variación de porcentajes que existe entre la aplicación del pre y post test dimensión resiliencia de la inteligencia interpersonal. En el pre test tenemos que en 9(60%) estudiantes si influye los dibujos animados en la dimensión resiliencia de la inteligencia interpersonal, en 4 (26.66%) estudiantes a veces, y en 2 (13.33%) estudiantes no influyen. En el post test, encontramos que en 2 (13.33%) estudiantes si influye, en 3 (20%) estudiantes a veces, y en 10 (66.66) estudiantes no influye los dibujos animados en la dimensión resiliencia. De los resultados obtenidos podemos inferir que los dibujos animados

en la dimensión resiliencia de la inteligencia interpersonal en el proceso diagnóstico influyen en un porcentaje más del 60% de estudiantes del 1er. grado de manera negativa, en tanto, después de aplicación de talleres de sensibilización se llega a superar en más del 70% en resultados satisfactorios (positivos).

Del objetivo específico 3

Determinar los efectos de influencia de los dibujos animados en el desarrollo de la inteligencia interpersonal en su dimensión aseveración en los estudiantes de educación primaria de la IE N° 64 552 de la comunidad Unión Puerto Ashaninka-Pangoa – 2023.

Resultados descriptivos

Tabla 5

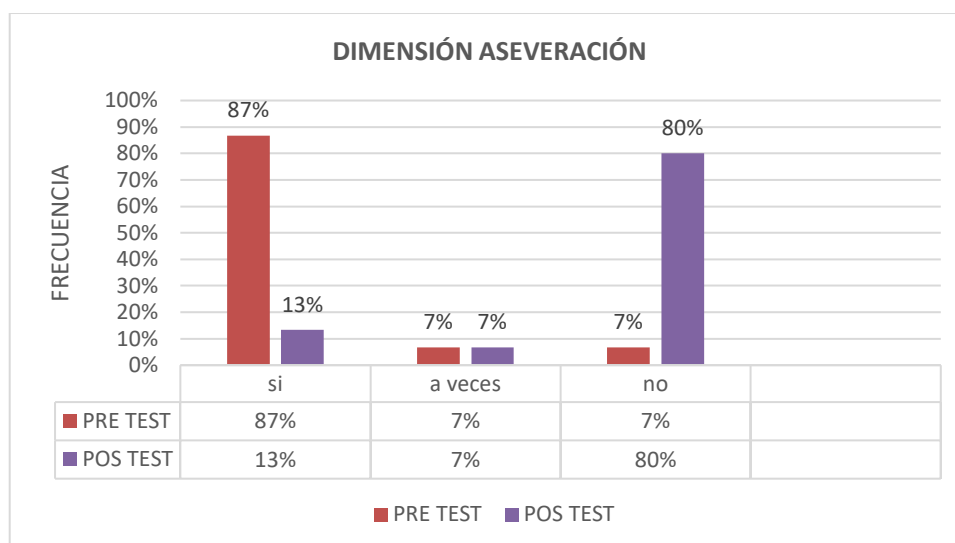
Frecuencia comparativa influencia en dimensión aseveración en el pre test y pos test

| Nivel | Pre test | | Post test | |
|---------|----------|-------|-----------|-------|
| | f | % | f | % |
| Si | 13 | 86.66 | 2 | 13.33 |
| A veces | 1 | 6.66 | 1 | 6.66 |
| No | 1 | 6.66 | 12 | 80 |
| Total | 15 | 100% | 15 | 100% |

Anexo: Base de datos

Figura 4

Frecuencia comparativa influencia en dimensión aseveración en el pre test y pos test



Interpretación:

En la tabla 5 y figura 4, observamos la variación de porcentajes que existe entre la aplicación del pre y post test dimensión aseveración de la inteligencia interpersonal. En el pre test tenemos que en 13(86.66%) estudiantes si influye los dibujos animados en la dimensión aseveración de la inteligencia interpersonal, en 1 (6.66%) estudiante a veces, y en 1 (6.66%) estudiante no influyen. En el post test, encontramos que en 2 (13.33%) estudiantes si influye, en 1 (6.66%) estudiante a veces, y en 12 (80) estudiantes no influye los dibujos animados en la dimensión aseveración. De los resultados obtenidos podemos inferir que los dibujos animados en la dimensión aseveración de la inteligencia interpersonal en el proceso diagnóstico influyen en un porcentaje más del 85% de estudiantes del 1er. grado de manera negativa, en tanto, después de aplicación de talleres de sensibilización se llega a superar en más del 80% en resultados satisfactorios (positivos).

Resultados inferenciales

Prueba de hipótesis por dimensiones

Tabla 6

Valor de z calculado y p valúe para la prueba hipótesis por dimensiones.

Prueba de rangos teniendo en cuenta las dimensiones.

| | <i>Empatía pre-post</i> | <i>Resiliencia pre- post</i> | <i>Juego con posturas pre-post</i> |
|---------------------------------------|-----------------------------|----------------------------------|--|
| | -1,523 ^b | -1,660 ^b | -1,621 ^b |
| <i>Sig. asintótica(bilateral)</i> | ,000 | ,000 | ,000 |

Dimensión empatía de la inteligencia interpersonal

Formulación de hipótesis estadísticas.

Hipótesis nula (Ho) e hipótesis alterna (H1)

H₀: Si los dibujos animados son educativos, entonces no influyen positivamente en la dimensión empatía de la inteligencia interpersonal de los estudiantes de educación primaria de la IE N° 64 552 de la comunidad Unión Puerto Ashaninka-Pangoa – 2023.

$$H_0 : \mu_{pre} = \mu_{pos}$$

H₁: Si los dibujos animados son educativos, entonces si influyen positivamente en la dimensión empatía de la inteligencia interpersonal de los estudiantes de educación primaria de la IE N° 64 552 de la comunidad Unión Puerto Ashaninka-Pangoa – 2023.

$$H_1 : \mu_{pre} < \mu_{pos}$$

La prueba de hipótesis es unilateral con cola a la izquierda

Nivel de significancia: $\alpha = 0,05$ (5 %)

Nivel de confianza: 95 %

Rechazo de la hipótesis nula. Se rechaza la hipótesis nula si z calculado es un valor de la zona de rechazo, para en nivel de significación $\alpha = 0,05$ se rechaza H₀ se $z_c < -1,523$ (tabla normal estándar) o si z_p valúe : $p < 0,05$.

El valor de z y p valúe se calcula mediante programa estadístico.

Decisión. Según la tabla 6 para la dimensión empatía $z = -6,12^b < -1,523$ o también $z_p = 0,000 < 0,05$, se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna, es decir con un nivel de confianza de 95 % se afirma que, si los dibujos animados son educativos, entonces si influyen positivamente

en la dimensión empatía de la inteligencia interpersonal de los estudiantes de educación primaria de la IE N° 64 552 de la comunidad Unión Puerto Ashaninka-Pangoa – 2023.

Dimensión resiliencia de la inteligencia interpersonal

Formulación de hipótesis estadísticas.

Hipótesis nula (Ho) e hipótesis alterna (H1)

H₀: Si los dibujos animados son educativos, entonces no influyen positivamente en la dimensión resiliencia de la inteligencia interpersonal de los estudiantes de educación primaria de la IE N° 64 552 de la comunidad Unión Puerto Ashaninka-Pangoa – 2023.

$$H_0 : \mu_{pre} = \mu_{pos}$$

H₁: Si los dibujos animados son educativos, entonces si influyen positivamente en la dimensión resiliencia de la inteligencia interpersonal de los estudiantes de educación primaria de la IE N° 64 552 de la comunidad Unión Puerto Ashaninka-Pangoa – 2023.

$$H_1 : \mu_{pre} < \mu_{pos}$$

La prueba de hipótesis es unilateral con cola a la izquierda

Nivel de significancia: $\alpha = 0,05$ (5 %)

Nivel de confianza: 95 %

Rechazo de la hipótesis nula. Se rechaza la hipótesis nula si z calculado es un valor de la zona de rechazo, para en nivel de significación $\alpha = 0,05$ se rechaza H₀ si $z_c < -1,660$ (tabla normal estándar) o si z_p valúe : $p < 0,05$.

El valor de z y p valúe se calcula mediante programa estadístico.

Decisión. Según la tabla 6 para la dimensión resiliencia $z_c = -6,12^b < -1,660$ o también $z_p = 0,000 < 0,05$, se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna, es decir con un nivel de confianza de 95 % se afirma que, si los dibujos animados son educativos, entonces si influyen positivamente en la dimensión resiliencia de la inteligencia interpersonal de los estudiantes de educación primaria de la IE N° 64 552 de la comunidad Unión Puerto Ashaninka-Pangoa –

2023.

Dimensión aseveración de la inteligencia interpersonal

Formulación de hipótesis estadísticas.

Hipótesis nula (H₀) e hipótesis alterna (H₁)

H₀: Si los dibujos animados son educativos, entonces no influyen positivamente en la dimensión aseveración de la inteligencia interpersonal de los estudiantes de educación primaria de la IE N° 64 552 de la comunidad Unión Puerto Ashaninka-Pangoa – 2023.

$$H_0 : \mu_{pre} = \mu_{pos}$$

H₁: Si los dibujos animados son educativos, entonces si influyen positivamente en la dimensión aseveración de la inteligencia interpersonal de los estudiantes de educación primaria de la IE N° 64 552 de la comunidad Unión Puerto Ashaninka-Pangoa – 2023.

$$H_1 : \mu_{pre} < \mu_{pos}$$

La prueba de hipótesis es unilateral con cola a la izquierda

Nivel de significancia: $\alpha = 0,05$ (5 %)

Nivel de confianza: 95 %

Rechazo de la hipótesis nula. Se rechaza la hipótesis nula si z calculado es un valor de la zona de rechazo, para en nivel de significación $\alpha = 0,05$ se rechaza H_0 si $z_c < -1,621$ (tabla normal estándar) o si $p\text{-value} < 0,05$.

El valor de z y $p\text{-value}$ se calcula mediante programa estadístico.

Decisión. Según la tabla 6 para la dimensión aseveración $z_c = -6,12^b < -1,621$ o también $p = 0,000 < 0,05$, se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna, es decir con un nivel de confianza de 95 % se afirma que, si los dibujos animados son educativos, entonces si influyen positivamente en la dimensión aseveración de la inteligencia interpersonal de los estudiantes de educación primaria de la IE N° 64 552 de la comunidad Unión Puerto Ashaninka-Pangoa – 2023.

4.2. Discusión de los resultados

Los resultados se cumplen en base a los objetivos e hipótesis planteados en sus formas descriptiva e inferencial. Del objetivo general, de los resultados obtenidos podemos inferir que los dibujos animados en el proceso diagnóstico influyen en un porcentaje del 75% en los estudiantes del 1er. grado de manera negativa; en tanto, después de aplicación de talleres de sensibilización se llega a superar en más del 75% en resultados satisfactorios (positivos). En tanto, en la prueba de hipótesis general, se tiene según la prueba estadística que $z_c = -6,12 < -1,64$ o también $z_p = 0,000 < 0,05$ se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna, es decir con un nivel de confianza de 95 % se afirma que los dibujos animados influyen significativamente en la inteligencia interpersonal de los estudiantes de educación primaria de la IE N° 64 552 de la comunidad nativa Unión Puerto Ashaninka-Pangoa – 2023.

Estos resultados coinciden Pizza, M. (2021), quien a través de su estudio señala que a través de los diferentes medios de comunicación se pueden observar que los dibujos animados, lo cual influye en nuevas formas de pensar y en la imitación de comportamientos variados; así como cumplen una función informativa, acompañan y divierten a los niños, generando impacto a nivel cognitivo, afectivo y conductual. Es importante señalar que los dibujos animados tienen un gran poder educativo, a través de las imágenes, el sonido y el movimiento, compenetran en el subconsciente de los niños y por ello es indispensable utilizarlos de manera responsable y constatar que no todos generan influencia positiva. Actualmente la televisión y los diferentes dispositivos electrónicos son de fácil acceso para los niños y a través de ellos observan sus dibujos animados favoritos, algunos que muestran o enseñan valores y otros que muestran antivalores y comportamientos poco adecuados, factores dominantes en la conducta de los niños.

En tanto, en las pruebas de hipótesis específicas, se tiene según la prueba estadística para la dimensión empatía de la inteligencia interpersonal que $z_c = -6,12^b < -1,523$ o también $z_p = 0,000 < 0,05$, se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna; para la dimensión resiliencia, $z_c = -$

$6,12^b < -1,660$ o también $z_p = 0,000 < 0,05$, se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna, y para la dimensión asertividad $z_c = -6,12^b < -1,621$ o también $z_p = 0,000 < 0,05$, se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna; se concluye, de manera general, se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna, es decir con un nivel de confianza de 95 % se afirma que, si los dibujos animados son educativos, entonces si influyen positivamente en los estudiantes de educación primaria de la IE N° 64 552 de la comunidad Unión Puerto Ashaninka-Pangoa – 2023.

En relación a las dimensiones, Puican, A. (2021) señala, que cada dibujo tiene algo positivo como algo negativo, tan educativo y no educativo en el desarrollo emocional, y de aprendizaje en nuestros niños. Las conclusiones de su estudio lo demuestran:

- Se determinó que en el desarrollo emocional el 96% de los niños se dirige y entabla conversación con sus demás compañeros; el 91% de los niños comparte sus cosas con sus demás compañeros, el 100% de los niños les gusta escuchar y respeta a sus compañeros cuando hablan.
- Se halló en la dimensión dibujos animados tiempos un coeficiente de relación de 0.784, lo que permite afirmar la existencia de una relación positiva muy fuerte entre los tiempos que se da en la visualización de dibujos animados y el desarrollo emocional de los niños.
- Se determinó que en el objetivo general el resultado de coeficiente de relación entre las variables, lo que permite afirmar la existencia de una relación positiva muy fuerte entre las variables los dibujos animados y el desarrollo emocional.
- Los dibujos animados pueden ser muy entremetido para nuestros niños, pero si se mira de forma responsable y con una supervisión de un adulto, ya que el tipo de dibujos que ellos visualicen puedan afectar su aprendizaje y su desarrollo emocional, Esto como docentes también nos permitirá a nosotras estar atentas en su comportamientos, en sus emociones y sentimientos, tenemos que preocuparnos no solo en su aprendizaje, también en su desarrollo emocional, para así tener buenos ciudadanos, ciudadanos que sean empáticos, solidario, ponerse en el lugar del prójimo para construir un mundo mejor.

En cuanto a la dimensión asertividad, Salvador, Y. (2023) refiere que, el asertividad y el dominio de las estrategias didácticas influyen significativamente en los estudiantes; para que la asignatura pueda desenvolverse con normalidad, ellos logran sus metas y respetan los derechos de los demás, pero si no tomamos esto en cuenta y actúan sin pensar, este comportamiento se volverá un poco violento. Se comprobó que la resolución de conflictos influye significativamente en el dominio de las estrategias didácticas de los estudiantes, pues demostraron un marco a la hora de resolver conflictos en un diálogo que les permitió comprender y fortalecer diversas acciones, por ejemplo: compromiso, empatía, consideración, autoconfianza y comunicación horizontal, como aspecto básico de la acción, y el establecimiento de una convivencia equilibrada.

Conclusiones

1. Se concluye del objetivo general que los dibujos animados en el proceso diagnóstico influyen en 75% en los estudiantes de manera negativa; en tanto, después de aplicación en talleres se llega a superar en más del 85% en resultados satisfactorios (positivos). En la prueba de hipótesis general, se tiene según la prueba estadística que $z_c = -6,12 < -1,64$ o también $z_p = 0,000 < 0,05$, entonces, se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna; es decir, con un nivel de confianza de 95 % se afirma que los dibujos animados influyen significativamente en la inteligencia interpersonal de los estudiantes de primaria de la IE N° 64 552 de la comunidad nativa Unión Puerto Ashaninka-Pangoa – 2023.
2. Se concluye del objetivo específico 1, dimensión empatía de la inteligencia interpersonal que $z_c = -6,12^b < -1,523$ o también $z_p = 0,000 < 0,05$, se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna; es decir, con un nivel de confianza de 95 % se afirma que, si los dibujos animados son educativos, entonces si influyen positivamente en los estudiantes de primaria de la IE N° 64 552 de la comunidad Unión Puerto Ashaninka-Pangoa – 2023.
3. Se concluye del objetivo específico 2, dimensión resiliencia de la inteligencia interpersonal que $z_c = -6,12^b < -1,660$ o también $z_p = 0,000 < 0,05$, se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna, es decir con un nivel de confianza de 95 % se afirma que, si los dibujos animados son educativos, entonces si influyen positivamente en los estudiantes de primaria de la IE N° 64 552 de la comunidad Unión Puerto Ashaninka-Pangoa – 2023.
4. Se concluye del objetivo específico 3, dimensión asertividad $z_c = -6,12^b < -1,621$ o también $z_p = 0,000 < 0,05$, se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna, es decir con un nivel de confianza de 95 % se afirma que, si los dibujos animados son educativos, entonces si influyen positivamente en los estudiantes de educación primaria de la IE N° 64 552 de la comunidad Unión Puerto Ashaninka-Pangoa – 2023.

Recomendaciones

1. Los padres de familia y docentes deben enseñar e inculcar a sus hijos o estudiantes -según sea el caso-, la pertinencia de la vista de los dibujos animados cuando estas tengan temas, acontecimientos y personajes de contenido educativo, las mismas que les permitirá mejorar sus actitudes y comportamiento.
2. Los padres de familia y docentes deben enseñar e inculcar a sus hijos o estudiantes -según sea el caso-, la pertinencia de la vista de los dibujos animados cuando estas tengan temas, acontecimientos y personajes de contenido educativo, las mismas que les permitirá mejorar sus actitudes, comportamiento, que esté basado en la empatía, es decir en la capacidad de ponerse en el lugar del otro.
3. Los padres de familia y docentes deben enseñar e inculcar a sus hijos o estudiantes -según sea el caso-, la pertinencia de la vista de los dibujos animados cuando estas tengan temas, acontecimientos y personajes de contenido educativo, las mismas que les permitirá mejorar sus actitudes, comportamiento, que esté basado en la inteligencia emocional, es decir en el manejo inteligente de sus emociones.
4. Los directivos de la institución educativa sirvan realizar talleres y actividades de sensibilización sobre la importancia de conocer a profundidad a los estudiantes, el manejo adecuado de la inteligencia interpersonal, empatía, resiliencia y asertividad.

Referencias bibliográficas

Andrada, A. (mayo,28,2020) *Inteligencia interpersonal: cómo mejorarla*

<https://unade.edu.mx/desarrollar-su-inteligencia-interpersonal/>

Córdova, I. (2014). *Estadística básica aplicada*. Lima. San marcos.

Corral, M., Conde, p. Y Retamero, I. (30 abril 2019) *Estudio piloto sobre la violencia en los dibujos animados infantiles y su relación con la inteligencia emocional*,

Universidad Internacional de Valencia Inmaculada Retamero García

chrome-

extension://efaidnbmnnnibpcajpcglclefindmkaj/https://dehesa.unex.es/bitstream/10662/11039/1/0214-9877_3_1_263.pdf

Del Moral, M (2015) *Incidencia de los dibujos animados de televisión en el aprendizaje Socio cognitivo de los niños de primaria*. N° 202. Pág. 1-29.

<https://reunir.unir.net/bitstream/handle/123456789/7167/202delmoral.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Durán, M. (2019) *Los dibujos animados y el comportamiento de niños del 2do ciclo en un colegio de educación inicial, 2018*. Universidad César Vallejo, Lima.

chrome-

extension://efaidnbmnnnibpcajpcglclefindmkaj/https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/29429/Dur%c3%a1n_SMC.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Meneses (2020), *Estrategias didácticas para el desarrollo de la inteligencia emocional en alumnos de educación general básica*, Pontificia Universidad Católica del Ecuador Sede Santo Domingo,

Meritxell, V (2002) *La animación como ayuda en el aprendizaje multimedia*. Academy 58 Totemguard.

<https://www.totemguard.com/aulatotem/2012/05/la-animacion-como-ayudaen-el-aprendizaje-multimedia/>

Ostúa, A. (2017) *El dibujo y las emociones drawing and emotions*, Universidad Cantabria

chrome-

extension://efaidnbmnnnibpcajpcglclefindmkaj/https://repositorio.unican.es/xmlui/bitstream/handle/10902/12753/OstuaGarridoAndrea.pdf

Pizza, M. (2021) *Influencia de los dibujos animados en los procesos de enseñanza-aprendizaje, de los niños de grado primero de la institución educativa técnica Antonio Nariño*. Universidad Nacional Abierta y a Distancia (UNAD), Ibagué.

chrome-

extension://efaidnbmnnnibpcajpcglclefindmkaj/https://repository.unad.edu.co/bitstream/handle/10596/40303/MariaPizza.pdf? sequence=1&isAllowed=y

Puican, A. (2021) *Dibujos animados y desarrollo emocional en los niños del aula de 4 años los conejitos de la I.E.P. Garabatos*, Chimbote, 2019, Universidad Católica Los ángeles Chimbote.

chrome-

extension://efaidnbmnnnibpcajpcglclefindmkaj/https://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/30254/DIBUJOS_ANIMADOS_MOMENTOS_P UICAN_CARRANZA_ASTRID_YULEISI.pdf? sequence=3

Reidl, L. (2012) *El diseño de investigación en educación: conceptos actuales Investigación en Educación Médica*, vol. 1, núm. 1, 2012, pp. 35-39 Universidad Nacional Autónoma de México Distrito Federal, México

Rockcontent (2023) *La inteligencia interpersonal, es la habilidad para detectar esos ligeros cambios — muy sutiles— de las emociones, intenciones, motivaciones, hasta el estado de ánimo de las personas con la que nos relacionamos.*

<https://rockcontent.com/es/blog/inteligencia-interpersonal/>

Salvador, Y. (2023) *Inteligencia interpersonal en el dominio de estrategias didácticas de los estudiantes del X ciclo de la especialidad de ciencias sociales y turismo de la Universidad Nacional José Faustino Sánchez Carrión- Huacho, 2021-I*, Universidad Nacional José Faustino Sánchez Carrión, Huacho.

chrome-

extension://efaidnbmnnnibpcajpcgiclfndmkaj/https://repositorio.unjfsc.edu.pe/bitstream/handle/20.500.14067/7745/INTELIGENCIA%20INTERPERSONAL%200.%20SALVADOR%20BARRETO%20YURIKO%20%2022-06.pdf?

séquence=1&isAllowed=y

Trujillo (2020), *Desarrollo de la inteligencia intrapersonal en la etapa de educación básica*, Universidad Andina Simón Bolívar-Ecuador, el cantón Santo Domingo de Los Colorados

Kanazawa, (2010); Mithen, (1996) *inteligencia interpersonal*:

http://www.aufop.com/aufop/uploaded_files/articulos/13274227_25.pdf

Valderrama, S. (2017). *Pasos para elaborar proyectos y tesis de investigación científica*. San Marcos.

Anexos

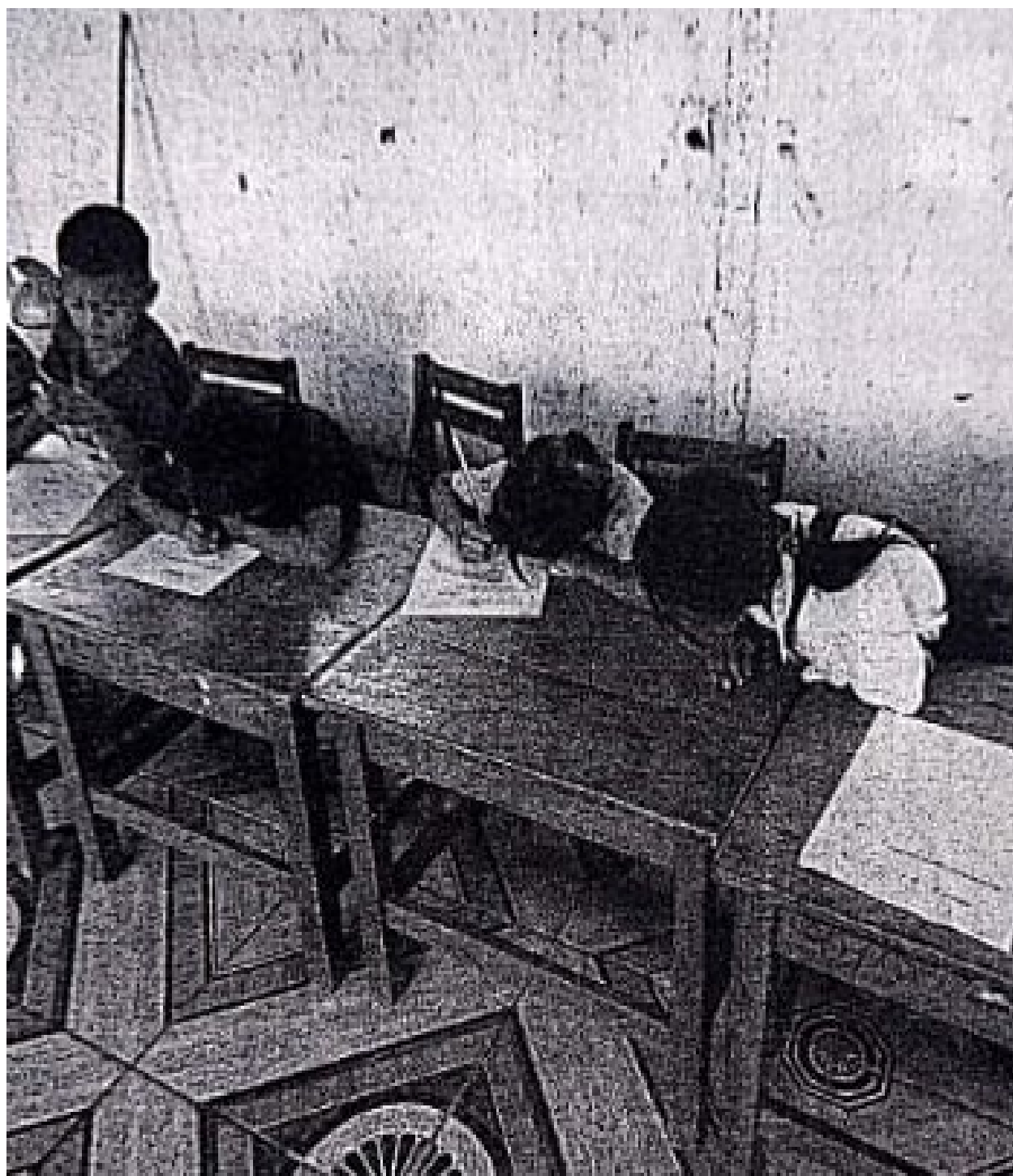


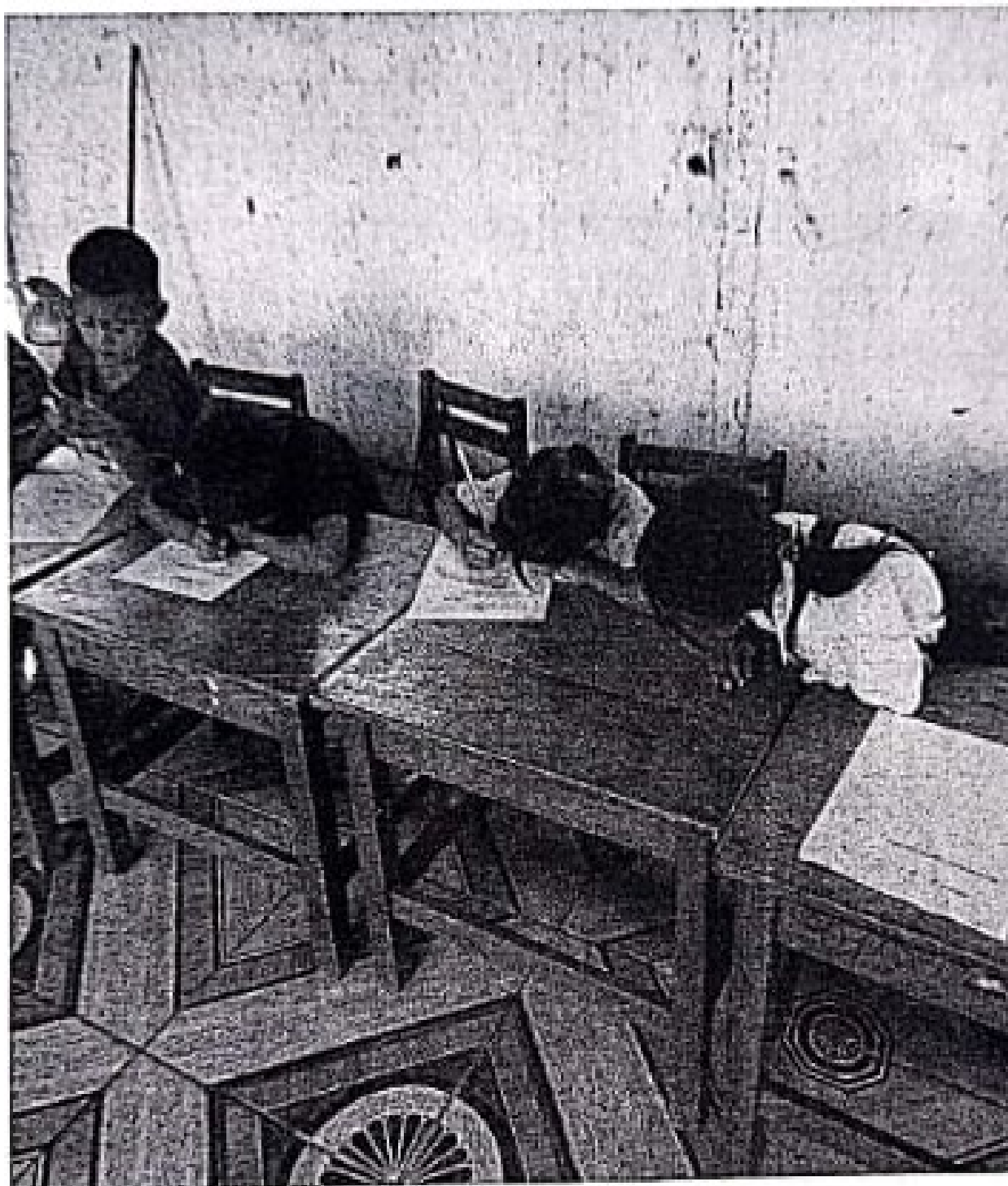
















INSTITUTO DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICO PRIVADO
SANTA FELICITA
HUANCAYO

FICHA DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN DE EXPERTOS

I. DATOS GENERALES:

- 1.1. Apellidos y nombres del experto :
- 1.2. Cargo e institución donde labora :
- 1.3. Nombre del instrumento evaluado :
- 1.4. Autor (es) del instrumento :

ASPECTOS DE LA VALIDACIÓN

| INDICADORES | CRITERIOS | Deficiente | Baja | Regular | Buena | Muy buena |
|----------------|--|------------|------|---------|-------|-----------|
| | | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 1.CLARIDAD | Esta formulado con lenguaje apropiado y comprensible | | | | | |
| 2.OBJETIVIDAD | Permite medir hechos observables | | | | | |
| 3.ACTUALIDAD | Adecuado al avance de la ciencia y tecnología | | | | | |
| 4.ORGANIZACIÓN | Presentación ordenada | | | | | |
| 5.SUFICIENCIA | Comprende aspectos de las variables en cantidad y calidad suficiente | | | | | |
| 6.PERTINENCIA | Permite conseguir datos de acuerdo a los objetivos planteados | | | | | |
| 7.CONSISTENCIA | Pretende conseguir datos basados en teorías o modelos teóricos | | | | | |
| 8.COHERENCIA | Entre variables, indicadores y los ítems | | | | | |
| 9.METODOLOGÍA | La estrategia responde al propósito de la investigación | | | | | |
| 10.APLICACIÓN | Los datos permiten un tratamiento estadístico pertinente | | | | | |

| CONTEO TOTAL DE MARCAS (realice el conteo en cada una de las categorías de la escala) | | | | | |
|--|---|---|---|---|---|
| | A | B | C | D | E |

Coefficiente de validez:

II. CALIFICACIÓN GLOBAL (Ubique el coeficiente de validez obtenido en el intervalo respectivo y marque con un aspa en el círculo asociado)

| CATEGORIA | INTERVALO |
|-------------|---------------|
| Desaprobado | [0,00 – 0,60] |
| Observado | [0,60 – 0,70] |
| Aprobado | [0,71 – 1,00] |

III. OPINIÓN DE APLICABILIDAD

Procedente. SÍ () NO ()

Lugar: Huancayo. de 2023

FIRMA

DNI

CONSTANCIA DE APLICACIÓN DE INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN

EL DIRECTOR DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 64 552 DE LA COMUNIDAD NATIVA
UNIÓN PUERTO ASHANINKA - PANGOA, DE LA PROVINCIA DE SATIPO, UGEL SATIPO,
REGIÓN JUNÍN.

HACE CONSTAR:

Al Sr. VENTURA DÍAZ, Beny Felipe

identificado con DNI N° 70563155 estudiante del Instituto de Educación Superior Pedagógico Privado Santa Felicity de la provincia de Huancayo, quien aplicó el instrumento de investigación que lleva como título: **“Los dibujos animados en la inteligencia interpersonal en estudiantes de educación primaria de la IE N° 64 552 de la comunidad Unión Puerto Ashaninka-Pangoa – 2023”**, en nuestra Institución educativa en el presente año escolar 2023.

Se expide la presente constancia a petición del interesado para los fines que estime por conveniente.

CN Unión Puerto Ashaninka, 3 de octubre de 2023.




JUANA PAREDES CASTRO
DNI N° 27929543
DIRECTORA

INFORME N° 001 /JOAP /IESPP SF-HYO/ 2023

A : Director de IESPP-Santa Felicita-Huancayo

ASUNTO : Informe de revisión de tesis

FECHA : 12 de enero del 2023


Qué, habiendo realizado la revisión de tesis titulada: “Los dibujos animados en la inteligencia interpersonal en estudiantes de educación primaria de la IE N° 64 552 de la comunidad Unión Puerto Ashaninka-Pangoa – 2023”, del estudiante:

VENTURA DÍAZ, Beny Felipe

manifiesto que el resultado de la valoración es: SI (ACEPTABLE). Se adjunta ficha de valoración de la tesis. Por lo que, la referida tesis: SI PROCEDE SU SUSTENTACIÓN, asimismo, para su aprobación con resolución y sustentación respectivo.

Es cuanto informo a Ud., para su conocimiento.

Atentamente



Dr. Jesús Oscar Advíncula Palacín
Docente Investigación aplicada V

VALORACIÓN DE LA TESIS

SI

Carrera profesional : Educación Primaria

Autor (es) : VENTURA DÍAZ, Beny Felipe

Título de la tesis: “Los dibujos animados en la inteligencia interpersonal en estudiantes de educación primaria de la IE N° 64 552 de la comunidad Unión Puerto Ashaninka-Pangoa – 2023”


| Criterios | Indicadores | Si | No | Observaciones |
|--------------------------------|---|----|----|---------------|
| C1: Título | Número de palabras que lo constituyen: En lo posible máximo 20. | X | | |
| | Relacionado con la carrera profesional y las líneas de investigación | X | | |
| | Explicita las variables, población y espacio | X | | |
| C2: Introducción | Describe el problema de estudio: cómo se manifiesta, a quiénes afecta y cómo afecta | X | | |
| | Describe el tema central de estudio y justifica la importancia e impacto de la solución del problema a investigar | X | | |
| | Explica sucintamente el estado del arte o cuestión del tema de estudio | X | | |
| | Da a conocer resumidamente que explican las teorías vigentes sobre el tema y variables de estudio. Fundamenta epistemológicamente | X | | |
| C3: Esquema de la tesis | Presenta la carátula y las páginas preliminares de acuerdo al modelo que obra en anexos de la Guía de elaboración del plan de tesis, de la institución. | X | | |
| | Muestra el desarrollo de todos los ítems del esquema o justifica brevemente la omisión | | X | |
| | Anexa la matriz de consistencia y la base de datos | X | | |
| C4: Planteamiento del problema | Describe el problema detallada y contextualizada | X | | |
| | Fundamenta el problema con datos u otra información objetiva. Si es exploratorio se puede omitir. | X | | |
| | Formula el problema o los problemas adecuadamente. | X | | |
| | El problema de investigación refleja una carencia de conocimiento y necesidad vigente | X | | |
| C5: Objetivos | Son coherentes a los problemas formulados | X | | |
| C6: Justificación | Señala los aportes/impacto de la investigación al desarrollo del conocimiento científico o a la solución de un problema | X | | |
| C7: Antecedentes | Muestra investigaciones recientes y caracteriza el “estado del arte”. Enmarca la investigación en el desarrollo del conocimiento. | X | | |
| C8 Bases teóricas y | Se señala la teoría o planteamientos teóricos que se asume. | X | | |
| | Refiere los fundamentos teóricos que sustentan la operacionalización de la o las variables | | X | |
| | Define conceptual y operacionalmente la variable | X | | |

| | | | | |
|----------------------------------|--|---|--|--|
| conceptuales | Muestra correctamente la operacionalización de las variables | X | | |
| | Cita y parafrasea según las normas APA. Respeto la autoría de las ideas de otros | X | | |
| C9: Hipótesis | Muestran coherencia con los problemas y la teoría | X | | |
| | Formulada técnica y adecuadamente. Evidencia las variables | X | | |
| C10: Metodología | Señala el tipo, nivel y diseño. Son pertinentes al o los problemas planteados. | X | | |
| | Señala el o los métodos de investigación | X | | |
| | Población y muestra coherente a lo señalado en el título y al tipo, nivel y diseño de la investigación | X | | |
| | Señala las técnicas de acopio y procesamiento de información. Son pertinentes al tipo y nivel de investigación | X | | |
| C11: Resultados y discusión | Presenta resultados organizados en tablas y figuras. | X | | |
| | Se analiza e interpreta los resultados de acuerdo a los parámetros estadísticos, contexto y objetivos | X | | |
| | Se contrastan las hipótesis y se discute con los autores de los antecedentes y del marco teórico | X | | |
| | Las conclusiones son lógicas y pertinentes, son coherentes con los resultados encontrados. | X | | |
| C12: Referencias bibliográficas. | Incluye a todos los autores citados | X | | |
| | Redactadas según las normas APA | X | | |
| C13: Redacción | Cumple las normas APA y las especificaciones que obra en anexos del reglamento de la Guía de elaboración del plan de tesis, de la institución. | X | | |

(*) La valoración debe tener el 85% de SI para la sustentación.

Valoración final: SI (X)

Sugerencias generales de mejora: **PROCEDE SU SUSTENTACIÓN**



Dr. Jesús Oscar Advíncula Palacín
Docente Investigación aplicada V

**SANTA FELICITA
EL TAMBO-HUANCAYO**

INSTRUMENTO

TEST SOBRE DIBUJOS ANIMADOS E INTELIGENCIA INTERPERSONAL

I. DATOS INFORMATIVOS:

1. Institución : I.E. 64552 UNION PUERTO ASHANINKA
2. Estudiante :
3. Sección : Única
4. Fecha :

| Nº | ITEMS/INDICADORES | SI | A VECES | NO |
|------------------------------|---|----|---------|----|
| DIMENSIÓN EMPATÍA | | | | |
| 1 | Abstrae las características básicas de la empatía | | | |
| 2 | Nombra la esencia de la empatía | | | |
| 3 | Identifica que la definición adecuada de empatía es ponerse en el lugar del otro | | | |
| 4 | Reconoce que la empatía se expresa a través de una conducta. | | | |
| 5 | Agrupar las características de la empatía | | | |
| 6 | Secuencia la importancia de la empatía. | | | |
| 7 | Sabe que la empatía promueve alegría. | | | |
| 8 | Asimila que la empatía ayuda al logro de la felicidad. | | | |
| 9 | Identifica a la empatía como una forma de vida agradable | | | |
| 10 | Nombra las bondades de la empatía | | | |
| 11 | Abstrae las características básicas de la empatía. | | | |
| DIMENSIÓN RESILIENCIA | | | | |
| 12 | Posee sentido de la autoestima fuerte y flexible | | | |
| 13 | Desarrolla independencia de pensamiento y de acción | | | |
| 14 | Tiene habilidad para dar y recibir en las relaciones con los demás | | | |
| 15 | Posee alto grado de disciplina y de sentido de la responsabilidad | | | |
| 16 | Demuestra una mente abierta y receptiva a nuevas ideas | | | |
| 17 | Dispone de una disposición para soñar | | | |
| 18 | Posee gran variedad de intereses | | | |
| 19 | Muestra un refinado sentido del humor | | | |
| 20 | Respetar la percepción de sus propios sentimientos y de los sentimientos de los demás | | | |
| 21 | Muestra capacidad para comunicar estos sentimientos y de manera adecuada | | | |
| 22 | Una gran tolerancia al sufrimiento | | | |
| 23 | Capacidad de concentración | | | |
| 24 | Las experiencias personales son interpretadas con un sentido de esperanza | | | |
| DIMENSIÓN ASERTIVIDAD | | | | |
| 25 | Identifica dibujos animados de carácter violento | | | |
| 26 | Posee capacidad para distinguir la conducta violenta de aquellas pacíficas. | | | |
| 27 | Posee una apreciación correcta sobre los límites de la violencia | | | |
| 28 | Distingue el bien del mal | | | |
| TOTAL, PARCIAL | | | | |
| TOTALES | | | | |