



UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE.

FACULTAD DE EDUCACIÓN CIENCIA Y TECNOLOGÍA.

TEMA

“ESTRATEGIAS LÚDICAS PARA EL FORTALECIMIENTO DE LAS INTELIGENCIAS MÚLTIPLES DE LOS NIÑOS DE 4 AÑOS DE LA UNIDAD EDUCATIVA URCUQUÍ DEL CANTÓN URCUQUÍ DE LA PROVINCIA DE IMBABURA EN EL AÑO 2016-2017”

Trabajo de Grado previo a la obtención del título de Licenciada en Docencia de Educación Parvularia.

AUTORA: Campués Andrango Blanca Maruja.

DIRECTOR: Msc. Andrea Pineda.

Ibarra, 2017

ACEPTACIÓN DEL DIRECTOR

Luego de haber sido designado por el Honorable Consejo Directivo de la Facultad de Educación Ciencia y Tecnología de la Universidad Técnica del Norte de la ciudad de Ibarra, he aceptado con satisfacción participar como Director del Trabajo de Grado Titulado: **“ESTRATEGIAS LÚDICAS PARA EL FORTALECIMIENTO DE LAS INTELIGENCIAS MÚLTIPLES DE LOS NIÑOS DE 4 AÑOS DE LA UNIDAD EDUCATIVA “URCUQUI”, CANTÓN URCUQUI, PROVINCIA DE IMBABURA EN EL AÑO 2016-2017”**. Trabajo realizado por la señora egresada Campués Andrango Blanca Maruja previo a la obtención del título de Licenciatura en Docencia en Educación Parvularia.

Al ser testigo presencial y corresponsable directo del desarrollo del presente trabajo de investigación, que reúne los requisitos y méritos suficientes para ser sustentados públicamente ante un Tribunal que sea designado oportunamente. Esto es lo que puedo certificar por ser justo y legal.



MSc. Andrea Pineda

DIRECTORA

DEDICATORIA

Con la satisfacción de haber culminado, mi trabajo dedico a Dios porque me ha dado fortaleza sabiduría y el don de la perseverancia para cumplir uno de mis sueños.

De igual manera a mis seres queridos en especial a mis tres hijas quienes supieron apoyarme con amor y paciencia para culminar mis objetivos propuestos.

Campués Andrango Blanca Maruja

AGRADECIMIENTO

Agradezco a la Universidad Técnica del Norte por haberme abierto sus puertas y darme una oportunidad para desarrollarme a nivel personal y profesional, a su personal docente que impartieron sus conocimientos día a día y de manera especial a mi Asesora de Tesis MSc. Andrea Pineda y a nuestra coordinadora de carrera MSc Marietha Carrillo quienes contribuyeron en la realización de este trabajo investigativo.

Agradezco también a la Unidad Educativa “Urcuqui” por darme la oportunidad de realizar la investigación y culminar con éxito mi etapa de estudio.

Campués Andrango Blanca Maruja

ÍNDICE GENERAL

ACEPTACIÓN DEL DIRECTOR.....	¡ERROR! MARCADOR NO DEFINIDO.
DEDICATORIA	III
AGRADECIMIENTO.....	IV
RESUMEN.....	X
ABSTRACT	¡ERROR! MARCADOR NO DEFINIDO.
INTRODUCCIÓN	XII
CAPITULO I	14
1. EL PROBLEMA DE LA INVESTIGACION	14
1.1. Antecedentes.	14
1.3. Formulación del Problema.	19
1.4. Delimitación del Problema.....	19
1.5. Objetivos.	19
1.6. Justificación.....	20
1.7 Factibilidad.....	22
CAPÍTULO II	24
2. MARCO TEÓRICO	24
2.1. Fundamentación teórica.	24
2.1.1. Fundamentación filosófica	24
2.1.2. Fundamentación psicológica.....	26
2.1.3 Fundamentos pedagógicos.	27
2.1.4. Fundamentos axiológicos.....	29
2.1.5. Fundamentos legales.	29
2.1.6. Estrategias lúdicas.....	31
2.1.7 Las inteligencias múltiples.....	43
2.2. Posicionamiento teórico personal.	52
2.3. Glosario de términos	53
2.4 PREGUNTAS DIRECTRICES	56

2.5 Matriz	56
CAPITULO III	58
3. METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN	58
3.1 Tipos de investigación	58
3.2. Métodos	59
3.3. Técnicas e instrumentos	61
3.4. Población	61
3.5. Muestra	62
CAPÍTULO IV	63
4. ANALISIS E INTERPRETACION DE RESULTADOS	63
4.2 Análisis descriptivo –Ficha de Observación	74
CAPITULO V	85
5. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	85
5.1.1 Conclusiones.	85
5.1.2 Recomendaciones	86
5.1.3 Respuestas a las preguntas directrices	87
CAPÍTULO VI	89
6. PROPUESTA	89
6.1. Titulo	89
6.2. Justificación e importancia	89
6.3. Fundamentación	90
6.6 Desarrollo de la propuesta	93
EJECUTO MOVIMIENTOS CORPORALES	97
EL JUEGO DE IDENTIFICAR NÚMERO Y CANTIDAD	98
PUNZAR FIGURAS GEOMÉTRICAS EN PLATOS DESECHABLES.	99
DRAMATIZO UN CUENTO	100
JUGO A ORDENAR IMÁGENES.	101
CLASIFICO ETIQUETAS DE ALIMENTOS.	102
NOMBRO PARTES DEL CUERPO	103
CANTO Y MANIPULO INSTRUMENTOS MUSICALES.	104
LEO CANCIONES EN PICTOGRAMAS	105

IDENTIFICO RITMOS MUSICALES EN CANCIONES	106
ORDENO SECUENCIAS	107
JUEGO A CONTAR HASTA EL DIEZ.	108
ARMO Y DESARMO ROMPECABEZAS	109
JUEGO CON EL MIMO.....	110
GALOPO EN UN CABALLO.	111
JUEGO A LOS BOLOS.....	112
SIEMBRO HORTALIZAS.	113
CONOZCO LOS FENÓMENOS DE LA NATURALEZA	114
JUEGO A LOS PANADEROS	115
JUEGO EN EL ENTORNO	116
ME RELAJO MEDIANTE UN AUDIO.....	117
DEMUESTRO MIS EMOCIONES	118
MI PORTARRETRATO.....	119
RESPECTO A MIS COMPAÑEROS	120
JUEGO CON MIS AMIGOS	121
JUEGO A LOS ENCOSTALADOS.....	122
JUEGO CON LOS NÚMEROS	123
IDENTIFICO IGUAL Y DIFERENTE.....	124
JUGANDO CON LAS VOCALES.....	125
JUEGO DEL ZAPATERO.....	126
SECUENCIAS DE FRUTAS.....	127
6.4 IMPACTOS.....	128
6.5 DIFUSIÓN	130
Árbol de problemas.....	133
7.2 Ficha de Observación Diagnóstica.....	134
7.3 Matriz de Coherencia	135
7.4 Ficha de Observación	140

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1: Conocimiento sobre estrategia lúdicas.	64
Tabla 2: Capitación sobre estrategias lúdicas.	65
Tabla 3: Aplica estrategias lúdicas desarrollo de las inteligencias múltiples.	66
Tabla 4: Material adecuado para el desarrollo de las inteligencias múltiples.....	67
Tabla 5: Espacio adecuado para la aplicación de estrategias didácticas.....	68
Tabla 6: Desarrollar las inteligencias múltiples de manera oportuna.	69
Tabla 7: Desarrollo de la inteligencia intra personal en los niños	70
Tabla 8: Capacitación a docentes para el fortalecimiento de las I.M.	71
Tabla 9: Padres de familia conozcan sobre el desarrollo de las I.M.....	72
Tabla 10: Guía de talleres sobre estrategias didácticas.....	73
Tabla 11: Asimila la información con rapidez.....	74
Tabla 12: Participa con los compañeros.	75
Tabla 13: Tiene seguridad y confianza en sí mismo.....	76
Tabla 14: Demuestra actitudes de colaboración y solidaridad.....	77
Tabla 15: Toca con las manos.....	78
Tabla 16: Participa en actividades de integración.....	79
Tabla 17: Ordena secuencias lógicas	80
Tabla 18: Expresa emociones y sentimientos.	81
Tabla 19: Valora y cuida los objetos.....	83
Tabla 20: Realiza movimientos corporales.....	84

ÍNDICE DE GRÁFICOS

Gráfico 1: Conocimiento sobre estrategias lúdicas.....	64
Gráfico 2: Capacitación sobre estrategias en el desarrollo de las I.M.....	65
Gráfico 3: Aplica las estrategias lúdicas en el desarrollo de las I.M.	66
Gráfico 4: Material adecuado para desarrollar las inteligencias múltiples.	67
Gráfico 5: Espacio adecuado para la aplicación de estrategias didácticas.....	68
Gráfico 6: Desarrollar las inteligencias múltiples de manera oportuna.	69
Gráfico 7: Desarrollo de la inteligencia intra personal en los niños.	71
Gráfico 8: Capacitación a docentes sobre estrategias lúdicas	72
Gráfico 9: Desarrollo de las inteligencias múltiples.	73
Gráfico 10: Guía de talleres sobre estrategias didácticas.....	74
Gráfico 11: Asimila la información con rapidez.....	75
Gráfico 12: Participa con los compañeros	76
Gráfico 13: Tiene seguridad y confianza en sí mismo.....	77
Gráfico 14: Demuestra actitudes de colaboración y solidaridad.....	78
Gráfico 15: Toca con las manos.....	79
Gráfico 16: Participa en actividades de integración.....	80
Gráfico 17: Ordena secuencias lógica.....	81
Gráfico 18: Expresa emociones y sentimientos.	82
Gráfico 19: Valora y cuida los objetos.....	83
Gráfico 20: Realiza movimientos corporales.....	84

RESUMEN

La presente investigación se realizó por la necesidad de la aplicación de las estrategias lúdicas para el fortalecimiento de las inteligencias múltiples en los niños y niñas de 4 años de la Unidad Educativa Urcuquí, durante el periodo escolar 2016-2017, en donde se evidenció una restricción en el fortalecimiento de habilidades y destrezas de los educandos, ya que las actividades lúdicas fomentan el desarrollo psicosocial, la conformación de la personalidad, genera valores y es donde interactúa el placer, el gozo, la creatividad y el conocimiento. Howard Gardner manifiesta que todo individuo puede desarrollar cada inteligencia en cierta medida ya que se interrelaciona entre sí, las mismas que se construyen desde que inicia la vida hasta alcanzar un nivel de competencia razonable en cada una. El presente trabajo se apoyó en las diferentes teorías las mismas que permitieron sustentar la información obtenida de la experiencia a lo largo de la investigación. En el que, se propone diversos juegos, rondas los que serán una estrategia lúdica para el fortalecimiento de las inteligencias múltiples los mismos que están sustentados de acuerdo al currículo de educación inicial en el año 20016. Cada uno de las actividades contiene los materiales necesarios y adecuados de manera que la aplicación de la propuesta sea de manera novedosa y dinámica. Una vez que los docentes de Educación Inicial tomen conciencia de la importancia de fortalecer las inteligencias múltiples en los educandos. Es primordial recordar, que los primeros años de vida son de vital importancia debido a que en esta edad existen más conexiones neuronales y mientras más información se dé a los niños mejor será su aprendizaje y la forma apropiada de hacerlo es de manera lúdica ya que el juego es innato en los niños, aprende y a la vez se divierte. Lo que se pretende con la presente investigación es contribuir para el emocionante proceso de enseñanza aprendizaje para que se aplique una educación de calidad con calidez.

Palabras claves: Inteligencias, juego, habilidades, destrezas, potencialidad, fortalecer, educación, estrategias.

SUMMARY

The research was carried out due to the need for the application of the recreational strategies for the strengthening of the Multiple intelligences in the children of 4 years from Educational Unit Urcuqui , during the school year 2016-2017, where a limitation was evidenced to enhance the capacity, abilities, and skills of the learners, since the ludic activities promote the psychosocial development, personality conformation, generates values and it is where pleasure, joy, creativity and knowledge interact. Haward Gardner says that all individual can develop each intelligence since in certain measure they are interrelated to each other, the same ones that are built from the beginning of life to reach a level of reasonable competence in each one. The present work was based on the same theories that allowed to support the obtained information from the experience throughout the research. In which, several games are proposed, rounds that will be a playful strategy for the strengthening of multiple intelligences the same ones that are supported according to the curriculum of initial education. Each of the activities contains the necessary and adequate materials so that the implementation of the proposal is newfangled and dynamic and the Initial Education teachers will become aware of the importance of strengthening multiple intelligences in learners. It is important to remember that the first years of life are of vital importance because at this age there are more neural connections and while more information is given to the children the better will be their learning and the appropriate way to do this is in a playful way since the game is innate in children, they learn and at the same time they have a good time. The purpose of this research is to contribute to the exciting teaching-learning process so that a quality education with warmth is applied.



INTRODUCCIÓN

Las estrategias lúdicas permiten el fortalecimiento de las inteligencias múltiples en los niños/as de 4 años” de manera que apoyan el desarrollo de sus dones y talentos de los niños y niñas de educación inicial de la Unidad Educativa “Urcuqui”. En la actualidad los docentes tienen grandes oportunidades de contar con recursos didácticos para formar y desarrollar todas las potencialidades en los educandos para formar seres participativos corresponsables y protagónicos en la sociedad. Sin embargo se proporcionó las herramientas necesarias que les permitieron enfrentar situaciones difíciles, enseñándoles a saber - hacer, favoreciendo al alumnado desde tempranas edades para así contribuir al buen vivir.

El objetivo que se plantea en la investigación es la influencia que tienen las estrategias lúdicas en el fortalecimiento de las inteligencias múltiples de los niños/as de 4 años de la Unidad Educativa Urcuqui, durante el periodo escolar 2016-2016.

Este trabajo de grado se compone de los siguientes capítulos:

Capítulo I: Se cita el problema de la investigación, los antecedentes, el planteamiento del problema, formulación del problema, la delimitación espacial, temporal, así como los objetivos generales, específicos la justificación y la factibilidad.

Capítulo II: Se desarrolla todo lo relacionado con el marco teórico para lo cual se realizó la recopilación de información con respecto al tema en libros, tesis, páginas web.

Capítulo III: Refiere a la metodología de la investigación de este trabajo y describe los tipos métodos, técnicas e instrumentos, la definición de la población y muestra.

Capítulo IV: Indica detalladamente el análisis e interpretación de resultado de las encuestas a docentes y ficha de observación aplicada a niños de la institución investigada.

Capítulo V: Expone las conclusiones a las que se llegó una vez terminada la investigación, las recomendaciones que se da para mejora la calidad educativa, así mismo las preguntas directrices y sus respectivas respuestas.

Capítulo VI: Se concluye con el desarrollo de la propuesta enfocada en treinta estrategias lúdicas para el fortalecimiento de las inteligencias múltiples de los niños de 4 años de la Unidad Educativa Urcuqui.

CAPITULO I

1. EL PROBLEMA DE LA INVESTIGACION

1.1. Antecedentes.

Pueden ser diversas causas pero entre ellas, escasa capacitación a docentes, desconocimientos de padres de familia falta de hábitos saludables y la utilización inadecuada de recursos, las que ocasionan que los niños y niñas, no perfeccionen en su totalidad sus potencialidades para llegar a una educación más eficaz y completa. Como también cabe recalcar que todos y todas, las persona no son iguales y aprenden a su propio ritmo por lo que, el profesor se convierte en un guía que enseña al alumno a reconocer sus principales potencialidades y a fortalecerlas, para ello el docente se puede apoyar de las tecnologías de la información y la comunicación para adaptar la educación a la necesidad de los alumnos.

El tema de las inteligencias múltiples se ha venido tratando por diferentes teorías pero en 1983 Hawart Gardner habla: en su teoría de 8 inteligencias las mismas que van interrelacionadas y que mientras se dé mayor estímulo más conexiones neuronales se darán en el niño.

Por consiguiente través de esta teoría se llegó a la conclusión de que la inteligencia no es algo natural o fijo que domina todas las destrezas y habilidades que posee el ser humano, si no que; la inteligencia está localizada en diferentes áreas del cerebro, interconectadas entre sí y que pueden también trabajar en forma individual, teniendo la propiedad de desarrollarse ampliamente si encuentran un ambiente que ofrezca las condiciones necesarias y los estímulos adecuados.

De tal manera se puede constatar que hay cantidad de información la misma que sería de gran utilidad en el desarrollo de la investigación como también se cuenta con el aporte humano de la institución donde se realizó.

Existen varios conceptos sobre la inteligencia, citados por varios autores, que pueden ser resumidos por uno solo: “La capacidad para pensar y para desarrollar el pensamiento abstracto, capacidad de aprendizaje; como manipulación, procesamiento, representación de símbolos, capacidad para adaptarse a situaciones nuevas, o para solucionar problemas” (Mayer, 1983, pág. 45). Es así que, los maestros juegan un papel importante en la formación cognitiva de los estudiantes, por lo que se debe buscar la forma de integrar y adaptar el currículo a las necesidades individuales de cada educando, aplicando diferentes estrategias lúdicas para el desarrollo de las inteligencias múltiples.

Por ello en la Unidad Educativa Urcuqui ha venido atendiendo a los niños/as de tres y cuatro años desde aproximadamente 4 años, con dos paralelos de inicial uno y tres de inicial dos, en los cuales se puede evidenciar un alto porcentaje de estudiantes que en su mayoría son de condiciones socioeconómicas media baja, puesto que los responsables o representantes son los padres ,los mismos que en su mayoría se dedican a ocupaciones como quehaceres del hogar las madres y los padres agricultores, empleados, razón por la cual, los niños y niñas se encuentran al cuidado de familiares cercanos, lo cual repercute mucho en el desarrollo de destrezas y habilidades puesto que es de gran importancia los conocimientos previos es decir sus vivencias y experiencias.

Debido a esta situación se realizó la investigación de manera que los docentes puedan aplicar las estrategias lúdicas para el fortalecimiento de las inteligencias múltiples.

1.2. Planteamiento del problema.

La teoría de las inteligencias múltiples es un modelo de funcionamiento cognitivo que agrupa diferentes capacidades específicas, distintas y diferenciadas entre sí, independientes pero interrelacionadas.

Lo que ocurre con los niños y niñas en los primeros años de vida tiene una importancia fundamental tanto para su bienestar inmediato como para su futuro, si en los primeros años de vida un niño recibe un mejor comienzo probablemente crecerá sano desarrollara capacidades verbales y de aprendizaje asistirá a la escuela y llevara una vida productiva y gratificante, sin embargo a millones de niñas y niños se les niega el derecho a alcanzar todas sus posibilidades. (UNICEF, 2011, pág. 9)

Sin embargo a esto se puede acotar una serie de bloqueos a causa del maltrato y las limitaciones provocados por el ser humano, impidiendo ser así como unas semillas que permitan el nacimiento de raíces fuertes y aferradas a la tierra que broten hojas con mucho colorido y frutos con mucha dulzura, en síntesis el desarrollo de las inteligencias múltiples en edades tempranas es de vital importancia porque a más de estimular sus habilidades, destrezas cumpliremos con el derecho de los niños y niñas a desarrollarse integralmente .

Por consiguiente la inteligencia era considerada como algo congénito, que venía con el nacimiento, era hereditario o natural. Dejando a un lado la capacidad o habilidad para aprender con facilidad mediante actividades lúdicas. En la actualidad es apreciada como una capacidad, habilidad o destreza que se puede desarrollar, ya que todos los seres humanos nacen con potencialidades genéticas las mismas que, se van perfeccionando y desarrollando en base a las experiencias vivencias, la educación recibida y la vinculación con el medio que se desenvuelve, logrando así que los niños y niñas sean partícipes de una nueva manera de aprender y desarrollarse en su campo intelectual.

Por lo que la investigación se plantea en función de indagar sobre la influencia que tiene el fortalecimiento de las inteligencias múltiples en el proceso de enseñanza aprendizaje, puesto que esta problemática gira por la ausencia de una estimulación adecuada y el papel que cumplen los docentes quienes tienen el reto de aplicar metodologías didácticas y atractivas para los niños orientando y guiando de manera que se pueda lograr un desarrollo integral.

De igual manera, según la teoría de Gardner no es solo una inteligencia, sino ocho tipos de pensamiento o inteligencias y cada una de estas se localiza en una parte del cerebro, por lo que la aplicación de ejercicios adecuados servirán para estimularla y fomentar el aprendizaje de los niños potenciando un desarrollo concreto con mayor o menor predominio de sus capacidades cognitivas.

Por ello el Ministerio de Educación propone el nuevo currículo de educación Inicial en el 2014 para disponer que todos los programas y modalidades de atención a niños de 0 a 5 años ,elaboren los currículos institucionales que

respondan a los lineamientos nacionales del referente curricular, lo cual es de gran apoyo para el docente en la enseñanza –aprendizaje ya que existe la flexibilidad, coherencia, pertinencia, secuencialidad y comunicabilidad siendo así fácil, acoger metodologías basadas en experiencias de aprendizaje para el fortalecimiento de las inteligencias múltiples. Por esta razón, se concibe a los niños como seres libres desde que nacen, obtienen la capacidad de autorregularse y procesar la información que percibe de su entorno.

Por otra parte en la Unidad Educativa Urcuqui, no está lejos de la realidad, ya que por ser una Institución Educativa fiscal, atiende a un gran número de estudiantes, se puede evidenciar que las inteligencias múltiples no ha sido estimuladas en su totalidad en el proceso de enseñanza aprendizaje, por ello se ha propuesto una nueva manera de aprender y desarrollar el intelecto de los niños y niñas de cuatro años.

Así mismo, el problema nace del desconocimiento de estrategias lúdicas para fomentar el desarrollo de las inteligencias múltiples, las mismas que no son puestas en práctica por la utilización de metodología tradicional lo cual impide el fortalecimiento del proceso de enseñanza -aprendizaje.

Debido al poco uso de metodologías interesantes y lúdicas para fortalecer las distintas capacidades correspondientes a estas edades, hace que el tema sobre las inteligencias, no sea tratado de manera comprensible ni significativa, en el aula. Como también, no son aprovechados los recursos del entorno y los materiales disponibles, de acuerdo a la necesidad e interés del niño.

Además, la inexistencia de una guía metodológica que utilicen en el proceso de enseñanza - aprendizaje en el desarrollo de las inteligencias múltiples ocasiona que no se aproveche en su totalidad la capacidad intelectual de cada niño o niña.

1.3. Formulación del Problema.

¿De qué manera influye las estrategias lúdicas en el fortalecimiento de las inteligencias múltiples en los niños y niñas de 4 años de la Unidad Educativa Urcuqui en el periodo 2016-2017?

1.4. Delimitación del Problema.

1.4.1. Unidad de observación.

La investigación se realizó con los niños y niñas de 4 años y docentes.

1.4.2. Delimitación espacial.

Se efectuó, en la Unidad Educativa Urcuqui, Cantón,Urcuqui, Provincia de Imbabura.

1.4.3. Delimitación temporal.

La investigación se realizó en el periodo escolar 2016 -2017

1.5. Objetivos.

1.5.1. Objetivo general.

Determinar la influencia que tienen las estrategias lúdicas para el fortalecimiento de las inteligencias múltiples de los niños y niñas de 4 años de la Unidad Educativa Urcuqui durante el periodo escolar 2016-2017.

1.5.2. Objetivos específicos.

- Estructurar el fundamento teórico-científico que posibilite sustentar la relación de las estrategias lúdicas para el fortalecimiento de las inteligencias múltiples de los

niños y niñas a través, de la revisión de fuentes bibliográficas y expertos en la temática.

- Diagnosticar las estrategias lúdicas que los docentes aplican en el proceso de enseñanza-aprendizaje para el fortalecimiento de las inteligencias múltiples de los niños y niñas de 4 años de la Unidad Educativa Urcuqui, durante el periodo escolar 2016-2017.
- Diseñar una propuesta de solución para el fortalecimiento de las inteligencias múltiples de los niños y niñas, mediante la aplicación práctica de estrategias lúdicas.

1.6. Justificación.

La presente investigación se realizó debido a que se evidenció claramente que en la Unidad Educativa en el nivel de Educación Inicial, los niños son escolarizados de cierta manera y no aprovechan al máximo su capacidad intelectual, algunos docentes por desconocimiento se limitan a trabajar la mayor parte de la jornada diaria dentro del aula, razón por la cual los párvulos no cuentan con espacios y material del entorno los cuales son aspectos importantes en el desarrollo de las capacidades psicosociales, emotivas, afectivas, de creatividad y de aprendizaje.

A sí mismo es importante conocer lo indispensable que es el desarrollo de las inteligencias múltiples en los primeros años de vida, por su plasticidad cerebral mientras más estímulos y experiencias reciba el niño o niña, podrá lograr más conexiones neuronales permitiéndole sentir percibir, expresar sus emociones y construir procesos de conocimiento. De manera que los niños y niñas

perfeccionen sus potencialidades llegando a ser con el tiempo profesionales destacados en todos los ámbitos.

Por ello la importancia de la investigación está en la necesidad de promover un cambio esencial, aplicando nuevas estrategias lúdicas donde marque la diferencia de la pedagogía tradicional: de manera que respete sus intereses y necesidades del niño. La aplicación de estrategias lúdicas fue provechosa porque se contó con requerimientos que ayuden al docente a implementar nuevas estrategias, técnicas y metodologías en el proceso del inter aprendizaje con el objeto de aportar en el mejoramiento de la calidad de educación para que se logre un involucramiento tanto del educando, educador y padres de familia.

Por consiguiente se puede facilitar herramientas pedagógicas y lúdicas que vinculen las actividades diarias con el mejoramiento de las inteligencias múltiples de manera que se aporte a los docentes de educación inicial con actividades prácticas para explotar a lo máximo las potencialidades en los niños y niñas de cuatro años.

La aplicación de estrategia lúdica permitió un impacto social para el niño por lo que le facilitara experiencias dinámicas variadas y efectivas para que construyan aprendizajes de forma significativa. Además en el ámbito pedagógico se dejará una parte enriquecedora al plasmar las experiencias del trabajo que día a día se realizará produciendo un cambio radical y el vínculo directo entre las actividades cotidianas. En efecto, la explotación de las inteligencias facilitara la relación de la teoría con la práctica de manera vivencial y lúdica.

La realización de la presente investigación permitió que se beneficien de forma directa los niños y niñas, quienes lograran adquirir destrezas en aulas, ricas en experiencias significativas, novedosas, atractivas y por supuesto lúdicas. Al mismo tiempo los docentes incrementaron sus conocimientos y accedieron a una guía de estrategias lúdicas para el fortalecimiento de las Inteligencias múltiples.

1.7 Factibilidad.

La elaboración de la presente investigación fue posible, debido a la práctica profesional en la institución y se contó con la colaboración de toda la comunidad educativa. De este modo, permitió el contacto diario con los educandos para conocer la necesidad de la aplicación de estrategias lúdicas que propongan una educación diferente, creativa y vivencial en el que sea posible se fortalecer todas las inteligencias múltiples.

De la misma manera se dispone de suficiente material bibliográfico de propiedad del investigador y de la institución, como también se hará uso de la linografía y la experiencia vivida en la práctica profesional.

De ahí que, con el fin de asegurar una buena investigación, la comunidad educativa otorgó el apoyo incondicional para que se dé efecto la aplicación de este beneficioso trabajo. Además, el valor en la realización de este trabajo, está al alcance de la investigadora por lo que se abordó de la manera más responsable el acceso a toda información con el fin de poner en marcha lo propuesto y realizar de la mejor manera el presente trabajo.

Así mismo se contó con conocimientos previos y necesarios para proceder la investigación, experiencias y conocimientos adquiridos en la universidad Técnica

del Norte que serán un aporte significativo que permitió vincular el campo teórico con la práctica.

Debido a esta situación se propuso estrategias lúdicas que contribuyan en los procesos del desarrollo de cualidades psíquicas, habilidades, destrezas, hábitos y valores. Por consiguiente, se puede decir que las condiciones de vida y educación no son solo producto de la simple maduración del sistema nervioso central sino de la interacción de varios factores ya sean estos de carácter biológico, familiares, sociales, culturales y personales.

CAPÍTULO II

2. MARCO TEÓRICO

2.1. Fundamentación teórica.

2.1.1. *Fundamentación filosófica*

Teoría humanista.

La investigación filosóficamente se fundamenta en lo expresado en las siguientes corrientes, basadas en diferentes autores

Para que los niños obtengan un intelecto bien desarrollado debe ser estimulado, motivado y libre, que tenga la oportunidad de construir sus aprendizajes a partir de los estímulos que reciba de su entorno.

Los educadores deben considerar cada uno de estos puntos para lograr que la formación del ser humano sea eficaz. Además el trabajo responsable del alumno, es un gran ejercicio formativo a toda edad que le permite adquirir las capacidades de concentración, constancia y responsabilidad en el educando. Un aspecto a considerar, dentro de esta perspectiva es la relación maestro-alumno, al respecto

(Jiménez Murillo & Hernández Yáñez, 2000), señalan que es primordial que el maestro sienta empatía por el alumno, de tal manera que le pueda auxiliar en todos los problemas que se le presenten en relación con el aprendizaje. Al mencionar que los niños son individuos con potencialidades necesariamente hablamos de las inteligencias múltiples ya que están presentes en todas sus capacidades.

Es decir que la función del docente debe ser elaborar y organizar experiencias pedagógicas para lograr que el estudiante sea activo experimente y reflexione hasta llegar a un aprendizaje significativo. “El talento humano es una capacidad

general fundamentada genéticamente e innata para desarrollar diferentes habilidades intelectuales así demostrando que cada individuo tiene un instinto propio receptivo capaz de aprender y respetar interés con respecto a su entorno y educación” (Gardner H. , 1995 , pág. 2). De tal manera, que el desarrollo de las inteligencias múltiples, van de una simple forma de aprender a una forma creativa de facilitar los procesos de enseñanza aprendizaje.

De acuerdo a estas afirmaciones se concibe que el desarrollo de la inteligencia es la capacidad para la resolución de problemas, ya que todos los individuos disponen de todas las potencialidades, las mismas que pueden ser desarrolladas hasta alcanzar un nivel de competitividad moderado en cada una.

La inteligencia se desarrolla a través del tiempo gracias a las interacciones que el niño y la niña tienen con el entorno social o con el contexto cultural. La inteligencia como capacidad contiene, los conocimientos pero los trasciende, en la medida en que son saberes aplicados que le permiten dar respuestas a situaciones reales. (Gardner H. , 2011, pág. 69)

Es por ello que las condiciones de vida , los vínculos tempranos, el ambiente en que el niño /a se desarrolla, impactan en su crecimiento, sin estos elementos no estaríamos dando una propuesta educativa de atención temprana integral, siendo así la infancia como un periodo libre de preocupaciones donde lo más importante es crecer , aprender y vivir.

La Teoría de las inteligencias múltiples facilita la aplicación de estrategias novedosas, integradoras y creativas para que los estudiantes construyan sus amplios conocimientos permitiéndoles, superar los límites de un saber cotidiano, y los acerque más al conocimiento y al potencial creativo acelerando la capacidad

cognitiva para resolver problemas, tomar decisiones, mejorar formas de conductas, aumentar la estima, desarrollar habilidades y destrezas por lo tanto este aprendizaje se convierte en una innovación pedagógica significativa en el proceso educativo.

Expresan que los profesores deben analizar su rol como docentes en el cual debe quedar muy claro que es el facilitador o mediador del aprendizaje y que debe prestar asistencia al estudiante cuando éste busca conocimientos, ya que su función es orientar y promover la interacción. Es decir que la formación del docente implica, la preparación académica, una formación humana que le permita tener relaciones satisfactorias y produciendo un ambiente que implique el diálogo, el intercambio, la aceptación y la ayuda mutua. (Meza & Cantarell, 2002),

Se considera a los niños en etapas infantiles como entes sujetos a construcción debido a la mayor plasticidad cerebral en las distintas áreas que se realizan en estas edades, Tienen la capacidad de construir su identidad, autonomía, descubrimiento y adecuación de espacios en los que participan e interactúan.

2.1.2. Fundamentación psicológica.

Teoría cognitiva

Estos fundamentos se presentan e influyen en el proceso de enseñanza aprendizaje mientras que las corrientes, teorías psicológicas contemporáneas, cognitivas, socio históricos culturales y ecológicas proponen principios fundamentales que permiten una comprensión de los procesos mentales y del aprendizaje del ser humano.

El alumno es protagonista de su propio aprendizaje; es quien en última estancia construye su conocimiento mediante la creatividad mental psicomotriz afectiva. La madurez intelectual de un individuo es la base fundamental de un aprendizaje por lo que debe tomarse en cuenta las etapas evolutivas de los seres humanos. Lo que se aprende debe relacionarse con los aprendizajes previos que tienen los alumnos. (Camacho Segura, 2007, pág. 150)

Es decir que los alumnos deben alcanzar una memoria comprensiva y de largo plazo mas no mecánica, para ello se debe relacionar los conocimientos previos con lo que aprende de manera lógica y significativa para lo cual tomaremos como referencia a Ausubel el cual manifiesta que.

Ausubel (1983) El impulsor de esta teoría afirma que: Un aprendizaje es significativo cuando los contenidos: Son relacionados de modo no arbitrario y sustancial (no al pie de la letra) con lo que el alumno ya sabe. Por relación sustancial y no arbitraria se debe entender que las ideas se relacionan con algún aspecto existente específicamente relevante de la estructura cognoscitiva del alumno, como una imagen, un símbolo ya significativo, un concepto o una proposición (p.18)

Es decir que, el aprendizaje se da cuando el educador presenta la nueva información y el niño relaciona con los conocimientos previos que tiene sobre algún objeto de aprendizaje.

2.1.3 Fundamentos pedagógicos.

Teoría constructivista.

Las estrategias se realizaron apoyándose en el marco teórico del constructivismo y uno de los psicólogos más apreciables en el siglo XX y promotor de los estudios sobre estrategias cognitivas fue Jerome Bruner.

El marco teórico que propone Bruner es el aprendizaje un proceso activo, en el que los principiantes construyen las nuevas ideas o conceptos basándose en su conocimiento previo, seleccionando y transformando la información construyen hipótesis, toman decisiones, estableciendo su estructura cognoscitiva, que le proporcionara el significado y la organización de las experiencias. (Agreda, 2010, pág. 45)

Según este principio el niño y niña participan de manera activa y personal en la construcción de conocimientos de acuerdo a sus propias experiencias.

La organización y adaptación. El primer atributo, la organización, se refiere a que la inteligencia está formada por estructuras o esquemas de conocimiento, cada una de las cuales conduce a conductas diferentes en situaciones específicas; La segunda característica de la inteligencia es la adaptación, que consta de dos procesos simultáneos: la asimilación y la acomodación. (Merani, 2010, pág. 35)

En el aprendizaje, el maestro debe animar a los alumnos a que descubran principios por sí mismos, debe acomodar la información que enseñará tomando en cuenta al estado actual del alumno, organizando el plan de estudios de una manera espiral para que se pueda afianzar fácilmente.

Sin duda los niños juegan para divertirse, pero también es un aspecto importante de su aprendizaje y perfeccionamiento, ayuda al niño a ampliar sus

conocimientos, favorece el desarrollo del dominio del lenguaje, la capacidad de razonamiento, planificación, organización y toma de decisiones.

2.1.4. Fundamentos axiológicos.

Teoría de valores

La axiología es la ciencia que estudia la forma de pensar y actuar del individuo, que al ser único e irrepetible, posee un pensamiento distinto. Es decir el estudio de valores construye la personalidad del individuo y la forma de convivir en una sociedad lo que permite dar sentido a la vida. La insuficiente práctica de conocimientos éticos, se produce un desequilibrio moral e intelectual debido a que en ocasiones cuesta mucho diferenciar entre lo bueno y lo malo, por lo tanto no se lograría en los niños la convivencia y armónica..

2.1.5. Fundamentos legales.

De acuerdo a la Constitución de la República del Ecuador manifiesta en el:

Art.26. La educación es un derecho de las personas a lo largo de toda su vida y un deber ineludible e inexcusable del estado. Constituye un área prioritaria de la política pública garantizando la igualdad y la inclusión social por lo que la sociedad en general cuentan con el derecho y la responsabilidad de participar en el proceso educativo. (Asamblea Nacional del Ecuador, Constitución Política del Ecuador, 2008)

Art. 27.Sección Quinta.- La educación se centrará en el ser humano y garantizará su desarrollo holístico, respetando los derechos humanos, será participativa, obligatoria, intercultural, democrática, incluyente y diversa, de calidad con calidez; impulsará la equidad de género, la justicia, la

solidaridad y la paz; estimulará el sentido crítico, el arte y la cultura física, la iniciativa. (Asamblea Nacional del Ecuador, Constitución Política del Ecuador, 2008)

En la Ley Orgánica de Educación Intercultural, capítulo I, Artículo 2 principios. La actividad educativa es un derecho humano fundamental y es deber ineludible e inexcusable del Estado, garantizar el acceso, permanencia y calidad de la educación sin ningún tipo de discriminación. Como también el Interés superior del niño/a y adolescentes, está orientando a garantizar el ejercicio efectivo del conjunto de sus derechos e impone a todas las instituciones y autoridades públicas y privadas. El desarrollo de procesos en los niveles educativos deben adecuarse a ciclos de vida de las personas a su desarrollo cognitivo, afectivo y psicomotriz, capacidades, ámbito cultural y lingüístico, atendiendo de manera particular a la igualdad (Asamblea Nacional del Ecuador, Constitución Política del Ecuador, 2008).

De la misma manera en el artículo 40 de la LOEI se define al nivel inicial como el proceso de acompañamiento al desarrollo integral que considera los aspectos cognitivos, psicomotriz, social y de identidad, autonomía y pertenencia a la comunidad y religión de los niños desde tres hasta cinco años. (Asamblea Nacional del Ecuador, Constitución Política del Ecuador, 2008)

Art.- 1. La Educación Inicial de los niños y niñas de 0 a 5 años, será un proceso educativo alternativo abierto y flexible adecuado a la diversidad cultural del Ecuador. A fin de mejorar la calidad educativa el Ministerio de Educación ha ido actualizando el currículo y proponiendo nuevas oportunidades para que los docentes puedan planificar de acuerdo a la realidad de cada institución. (Asamblea Nacional del Ecuador, Currículo de Ed Potos+i, 2012, 30).

De tal manera la Unidad Educativa “Urcuqui” comprendiendo que la formación integral de los niños es función primordial de toda sociedad, se enfatiza en brindar una excelente formación a los niños y niñas, considerando las necesidades, características, estilos y ritmos de aprendizaje de cada estudiante.

2.1.6. Estrategias lúdicas.

Acción que produce esparcimiento alegría y goce, se manifiesta como la necesidad del ser humano para comunicarse y por ende aprender a través de la diversión.

La Lúdica fomenta el desarrollo psico-social, la conformación de la personalidad, genera valores, puede orientarse a la adquisición de saberes, encerrando una amplia gama de actividades donde interactúan el placer, el gozo, la creatividad y el conocimiento. (Calero, 2010, pág. 37)

Estrategia Lúdica es una metodología de enseñanza de carácter participativa, impulsada por el uso creativo y pedagógicamente consistente en técnicas, ejercicios y juegos didácticos, creados específicamente para generar aprendizajes

significativos, tanto como el desarrollo de habilidades o competencias sociales, forman una parte constructiva del ser humano satisfaciendo así la necesidad de comunicarse, sentir y expresar, produciendo en los educandos una serie de emociones guiadas al entretenimiento y conocimiento, de manera que se motive a la libre expresión a través del juego.

La aplicación de las ciencias cognitivas a la didáctica ha permitido que los nuevos modelos sean más flexibles, abiertos y muestren la enorme complejidad y el dinamismo en los procesos de enseñanza-aprendizaje de manera que se llegue a alcanzar los conocimientos significativos.

2.1.6.1. El juego.

El juego es un medio de expresión, de conocimientos y de socialización considerado como un modificador de la afectividad, es un instrumento de progreso de las estructuras mentales, siendo fundamental en la organización, desarrollo y afirmación de la personalidad. Cuando juegan los niños lo hacen por placer o necesidad, toman conciencia de lo real, se implican en la acción, elaboran razonamientos y juicios para crecer como ser humano

2.1.6.2. La importancia del juego.

El juego es un medio elemental para el desarrollo integral ya que contribuye a la adquisición de destrezas, el aprendizaje de comportamientos, la coordinación motriz la percepción, la afectividad, el pensamiento, la imaginación, la personalidad, el autoestima.

En el intelectual-cognitivo se fomentan la observación, la atención, las capacidades lógicas, la fantasía, la imaginación, la iniciativa, la

investigación científica, los conocimientos, las habilidades, los hábitos, el potencial creador, etc.

En el volitivo-conductual se desarrollan el espíritu crítico y autocrítico, la iniciativa, las actitudes, la disciplina, el respeto, la perseverancia, la tenacidad, la responsabilidad, la audacia, la puntualidad, la sistematicidad, la regularidad, el compañerismo, la cooperación, la lealtad, la seguridad en sí mismo, estimula la emulación fraternal, etc.

En el afectivo-motivacional se propicia la familiaridad, el interés, el gusto por la actividad, el espíritu de solidaridad. Como se puede observar el juego es en sí mismo una vía para estimular y fomentar la creatividad y sociabilidad. (Pérez, 2013, pág. 33)

Todas estas ventajas hacen que los juegos sean herramientas fundamentales para la educación, ya que gracias a su utilización se puede enriquecer el proceso de enseñanza – aprendizaje.

El juego popular y el tradicional, son aquellos que hace muchos años que se practica, que jugaban nuestros abuelos. Se transmiten de generación en generación, cuando es necesario el objeto material que se utiliza para desarrollar el juego lo construyen los propios jugadores y jugadores, con objetos de la naturaleza o materiales comunes o reciclados, no tienen reglas fijas, interviene el consenso entre las personas que jugaran a la hora de definir la extensión temporal y espacial, así como los objetivos del juego. (Balleres, 2008, pág. 16)

Las actividades elegidas permitirán facilitar la dotación, almacenamiento y utilización de la información para llegar a un conocimiento significativo. Despertar las inteligencias, motivar a los alumnos para potenciar su desarrollo: siendo así generadores de motivaciones para ir impulsando el crecimiento de mentes creativas y de la personalidades enriquecidas por el deseo de aprender continuamente, por ello se debe crear un ambiente donde cada alumno se sienta a gusto, conducirlos mediante acciones concretas, actividades, experiencias gratificantes que fomenten una actitud positiva para la superación de las dificultades.

2.1.6.3 Características del juego.

Definir el término juego no es fácil pues al intentarlo nos enfrentamos con limitaciones de orden conceptual y experimental”. Es por ello que muchos pedagogos prefieren formular esta definición partiendo de las características descriptivas de una situación lúdica.

Es placentero, divertido y está asociado al gozo. (Tinajero, 2010, pág. 45)

Tiene un fin eminentemente interno, nunca externo.

Un niño juega por la simple satisfacción que la actividad lúdica genera, y no con la finalidad de obtener un premio o reconocimiento. Es espontáneo y voluntario. No se quiere exigirle a un niño que juegue pues él lo hará por propia iniciativa.

Requiere de cierta participación activa por parte del jugador, en este sentido ver televisión u oír música no son consideradas actividades lúdicas.

Estimulan todo tipo actividad ya sean estas motoras, afectivas, intelectuales y sociales hacen más atractivo el proceso de la enseñanza y aumentan la atención voluntaria de los educandos logrando que la educación sea efectiva y eficaz. La lúdica contribuye a la motivación, curiosidad e interés de los niños y niñas quienes generan la necesidad de aprender mediante experiencias divertidas habilidades, destrezas, actitudes para formar su personalidad, autoestima, así como también a convivir en sociedad siendo un ente productivo, creativo y sobre todo feliz.

2.1.6.4. Tipos de juego.

El juego en los niños es una habilidad innata, por ello, es espontánea y se adapta al medio en el que se desenvuelven. Los docentes son facilitadores del aprendizaje cuando proveen de un medio físico y humano adecuado en el que el niño pueda expresarse su libertad y toma de decisiones en la resolución de problemas de la vida diaria.

Juegos sensoriales: En los juegos sensoriales los niños construyen experiencias significativas a partir de la percepción de lo que le rodea a través de los sentidos, estos se inician desde el momento de la interacción con su madre para luego adaptarse a los objetos y personas que le rodean.

Los juegos motores: El juego potencia la inteligencia, ya que el desarrollo de las capacidades intelectuales está unido a lo sensorio motor logrando en el alumno el desarrollo de la creatividad, en consecuencia

motor implica el desarrollo de todos los ámbitos de la personalidad, potenciando el desarrollo del ser humano.

El juego de manipulación. En este juego se relacionan los movimientos que tienen relación con la mano y dedos.

Los juegos de imitación. Los niños empiezan el juego imitativo desde la etapa sensorio motriz y se sigue desarrollando en las edades posteriores adquiriendo el perfeccionamiento de actitudes..

El juego simbólico. Es la capacidad de simbolizar, crear situaciones mentales y combinar hechos reales con imaginativos es muy importante, El juego simbólico pasa por diversas etapas de maduración, comienzan de forma individual y progresivamente se transforma en un juego colectivo.

Los juegos verbales: Favorecen y enriquecen el aprendizaje a la conciencia lingüística de manera lúdica y creativa

Los juegos de razonamiento lógico: Estos juegos son los que aportan el fortalecimiento de los procesos de razonamiento matemático.

Juegos de relaciones espaciales y temporales: Estimulan al niño observar y analizar el espacio en el que se desenvuelve para el desarrollo de orientación espacial.

Juegos de memoria.: Proveen la capacidad de identificar y elaborar procesos memorísticos a partir de las experiencias, estas memorias iran de acuerdo a las edades.

Juegos de fantasía: Los juegos de fantasía permiten al niño abandonar por lapsos de tiempos la realidad para sumergirse en un mundo de la imaginación.

Es así que el juego es una actividad innata en la que se le da, al niño-niña oportunidades de aprender y divertirse mediante esta metodología pedagógica permite un perfeccionamiento cognitivo en la edad temprana.

2.1.6.5 La educación y el juego

En la pedagogía tradicional a partir de la creación del kindergarten Froebeliano fundamentado en sus concepciones, además también de Montessori, Decroly, se indicaba que el juego tenía como eje principal al docente quien exponía a los infantes el adecuado manejo de los materiales que estaban fabricados para el desarrollo sensorio motriz. Bajo la influencia de la nueva teoría constructivista se produce un cambio radical en la didáctica del juego respetando sus intereses y necesidades.

El Juego como Vehículo Para la adquisición de Aprendizajes Afirma que:
La educación por medio del juego permite responder a una didáctica activa que privilegia la experiencia del niño, respetando sus necesidades e intereses, dentro de un contexto educativo que asume la espontaneidad, la alegría infantil el sentido de libertad y sus posibilidades de autoafirmación y que en lo grupal recupera la cooperación y el equilibrio afectivo del niño.
(Garofano, 2011, pág. 97)

Es decir que el juego es una acción libre y voluntaria para el ser humano que le permite comprender y actuar sobre el mundo que le rodea.

2.1.6.6 El juego como estrategia.

La cita antes mencionada nos da a entender que el juego se desenvuelve en un ámbito con reglas libres y asumidas por el niño y niña, este logrará crear sentimientos de alegría ayudando a que desarrolle su imaginación.

El juego está relacionado con la inteligencia porque representa la asimilación de la realidad de acuerdo a cada etapa evolutiva. El origen del juego se está condicionado por los estímulos, capacidades de razonamiento, movimiento entre otros.

La característica principal de la etapa sensomotriz es la capacidad del niño por representar y entender el mundo. Sin embargo, el niño aprende cosas del entorno a través de las actividades, la exploración y la manipulación constante del material del medio e interacción con las personas que le rodean.

Durante la etapa pre operativo el niño representa el mundo a su manera (juegos, imágenes, lenguaje y dibujos fantásticos) y actúa sobre estas representaciones es decir que empieza a practicar el juego simbólico.

El juego no debe tener un horario determinado sino que debe estar incluido en todo momento de la acción educativa, de manera que se orientara al desarrollo de capacidades del niño, siendo así el juego una herramienta para facilitar y

dinamizar procesos de enseñanza –aprendizaje de forma creativa y divertida en el que los niños y niñas interioricen los conocimientos de manera significativa.

El juego, como método de enseñanza, es muy antiguo, ya que en la Comunidad Primitiva era utilizado de manera empírica en el desarrollo de habilidades en los niños y jóvenes que aprendían de los mayores la forma de cazar, pescar, cultivar, y otras actividades que se transmitían de generación en generación. De esta forma los niños lograban asimilar de una manera más fácil los procedimientos de las actividades de la vida cotidiana. (Pérez, 2013, pág. 31)

El juego es una actividad, naturalmente feliz, que desarrolla integralmente la personalidad del hombre y en particular su capacidad creadora, influyendo directamente en sus componentes estructurales que serán los pilares fundamentales en la formación del individuo en cada una de las áreas y conseguir que sea el niño quien construya su propia forma de aprender. Por consiguiente, al llegar a la adultez consiga éxitos tanto personales como familiares, sociales y escolares para garantizar su calidad de vida.

2.1.6.7 Vygotsky y su teoría constructivista del juego.

Zona de desarrollo próximo es la distancia entre el nivel de desarrollo cognitivo real, la capacidad adquirida hasta ese momento para resolver problemas de forma independiente sin ayuda de otros, y el nivel de desarrollo potencial, o la capacidad de resolverlos con la orientación de un adulto o de otros niños más capaces. (Tiperó, 2011, pág. 5)

El juego surge como necesidad de reproducir la interacción con lo demás. El individuo está influido por factores evolutivos biológicos y socioculturales, por tal razón el juego es una actividad social, en la cual gracias a la empatía que logra con otros niños durante el juego simbólico desarrolla habilidades y destrezas necesarias para convivir en una sociedad.

A través del juego el niño descubre el lenguaje desde la imitación de sonidos que hacen los padres, mismos que se convierten en los primeros medios de interacción, que con el tiempo se ampliarán con sus pares creando la oportunidad de expresar sus sentimientos, pensamientos, emociones e intereses de forma espontánea.

2.1.6.8. Influencia del juego en la personalidad.

El juego es una de sus formas de expresión más natural. La mayor parte de la personalidad del ser humano se forma en los primeros años de la infancia mediante el juego y el empleo de juguetes, la relación con el medio los objetos y personas que le rodean.

El desarrollo de la afectividad se manifiesta desde el nacimiento cuando recibe su primer apego impregnado de amor y protección de su madre. Es en el seno de la familia que empiezan los intercambios lúdicos, cuando el bebé reacciona a gestos produce y repite movimientos cambiantes, establece un vínculo afectivo

con sus padres y perfecciona las destrezas lúdicas que serán la base de su maduración.

De ahí que dependerá la estabilidad afectiva a lo largo de su vida para el apropiado desarrollo de la personalidad. Para muchos niños el juego requiere de esfuerzo en el logro de objetivos a alcanzar originando repercusión afectiva ya que cuando cruzan por situaciones de conflicto establecen relaciones con personas u objetos, descargan sus tensiones, disminuyen la angustia y se auto controlan regulando sentimientos negativos. Los niños y niñas se ven en la necesidad de introducirse en el mundo de los adultos para entenderlo y tener posibilidades de expresar sus emociones, sentimientos y pensamientos.

El juego incide en el desarrollo motor del niño y niña desde el momento que realiza movimientos con un propósito. Desde la etapa de lactancia comienza a responder con gestos faciales, movimientos y manipulación de objetos para lograr capacidades motoras. Las actividades motrices durante el juego causan sensaciones agradables, de hecho, contribuye a la maduración motriz. Es en el juego donde empieza a conocer su cuerpo sus posibilidades, habilidades y destrezas corporales.

También se enfrentará al reto de aceptar sus limitaciones, las formas de asimilarlas y acomodarlas o a su vez recibir el apoyo adecuado para facilitar el logro de lo que el niño o niña se proponga. De forma consciente o inconsciente va adquiriendo coordinación, lateralidad, ubicación espacial, fortalecimiento de los músculos y maduración.

La teoría de las inteligencias múltiples propone el juego como herramienta principal para orientar al aspecto cognoscitivo sin minimizar otros aspectos

madurativos. No se puede considerar un enriquecimiento intelectual ajeno al desarrollo sensorial, motriz, de lenguaje o personalidad. Los aspectos de la inteligencia están vinculados a la respuesta de las demandas lúdicas, sociales, culturales, académicas y laborales.

El desarrollo sensorio motor, depende de las capacidades intelectuales, potencialidades genéticas, como de los recursos lúdicos que el entorno le provea. Casi todos los comportamientos intelectuales, según Piaget, son susceptibles de convertirse en juego en cuanto se repiten por pura asimilación. Cuando el niño o niña manipula un juguete, incrementa sus percepciones sensoriales para analizar los objetos y realizar sus primeros razonamientos analíticos y sintéticos.

Los niños y niñas tienen la necesidad de expresar su fantasía y creatividad de forma innata y espontánea a través del juego. Es evidente que los infantes mientras realizan el intercambio lúdico se fomentan la oportunidad para crear acciones, expresiones, producciones e invenciones.

La sociabilidad es estimulada cuando el niño juega integra ideas, comprende situaciones y conceptos sociales de cooperación. Obtiene la capacidad de entender reglas en juegos grupales para contribuir al aprendizaje social e ir adquiriendo la aceptación de normas y reglas socialmente admitidas. En el juego con materiales sociales y la interacción con objetos y personas lleva al niño a reproducir representaciones y comportamientos infantiles socialmente aprendidos.

La preparación para la integración social dependerá en su mayoría del juego y los juguetes ya que son el medio para el intercambio de comunicación, ayudan al niño a relacionarse con los demás y a comunicarse con ellos. El juego se lo puede apreciar casi en todos los momentos de la vida cotidiana y en la acción educativa.

En las primeras experiencias educativas la práctica de estrategias lúdicas orienta al desarrollo de capacidades del niño y facilita el proceso de enseñanza-aprendizaje de forma divertida llegando a la adquisición de un conocimiento significativo y duradero.

2.1.7 Las inteligencias múltiples.

La inteligencia es el potencial que tiene cada persona para educarse, razonar, y solucionar dificultades, al mismo tiempo puede ser capaz de adaptarse a nuevas situaciones lo cual le permite el desarrollo de muchas habilidades.

La inteligencia múltiple es la unión de ciencias como: la psicología, pedagogía, sociología, la medicina y la zoología entre otras. El ser humano ha ido evolucionando ocho tipos de pensamiento o inteligencias conocidas también como capacidades cognitivas, con las que el individuo es capaz de elaborar, asimilar y entender información para utilizarla en forma adecuada la misma que sirve para descubrir, aprovechar al máximo las habilidades, aptitudes y potencialidades para alcanzar metas y resolver problemas que se presentan en la vida.

La teoría de las Inteligencias Múltiples explica que la inteligencia es la habilidad de resolver problemas cotidianos o la capacidad de crear productos originales que sean beneficiosos para el individuo y para la sociedad. Esta teoría de las inteligencias múltiples se basa en ayudar al niño-niña utilizar su don y sus capacidades y a la vez reconoce la existencia de ocho tipos de inteligencias diferentes e independientes que se pueden interactuar y potenciarse recíprocamente.

- Inteligencia Lógica matemática

- Inteligencia lingüística
- Inteligencia musical
- Inteligencia cenestésica o corporal
- Inteligencia naturalista
- Inteligencia Intra-personal
- Inteligencia Inter-personal

En la actualidad se habla de desarrollo integral es decir que influye en los niños/as, todos los aspectos del desarrollo (físico, sexual, cognitivo, social, moral, lenguaje, emocional etc.)

La inteligencia es considerada como una capacidad, habilidad o destreza que se puede desarrollar, si bien todos los seres humanos nacemos con potencialidades genéticas condicionadas, que se van perfeccionando y desarrollando en base a experiencias de la vida, educación, la estimulación o vinculación con el medio, entre otros.

Habilidades: Es la capacidad adquirida por el aprendizaje, Las habilidades son procesos sensomotrices, la información proviene de los órganos sensoriales y las órdenes del cerebro capaz de producir resultados previstos.

Destreza: Es toda actividad motora adquirida que influye en la manipulación o manejo de objetos. La adquisición de una destreza se produce gracias a la repetición y la constancia para que el individuo realice correctamente algo.

Talento Humano: La capacidad intelectual o habilidad que tiene una persona para aprender y desarrollar las cosas con facilidad. Todos los niños que han tenido un trayecto positivo desde su vida intrauterina, perinatal, postnatal y estimulación adecuada durante los primeros años de vida tienen garantizadas las potencialidades cognitivas.

Para descubrir las inteligencias múltiples en los niños se debe partir desde la comprensión de que el individuo tiene sus propias características, necesidades, diferencias individuales, estilos y ritmos de aprendizaje. Se dice que estas inteligencias son socialmente la más importante del intelecto humano, pues su mayor logro consiste en mantener la sociedad humana funcionando eficazmente.

A través de la teoría de las Inteligencias Múltiples (IM) el educador puede observar también su estilo de enseñanza, ver las áreas en las que necesita mejorar y como convertirlas en fortalezas al darles la oportunidad para desarrollarse.

El desarrollo de las inteligencias depende de tres factores principales: la dotación biológica, incluyendo los factores genéticos o hereditarios y los daños o heridas que el cerebro haya podido recibir antes, durante o después del nacimiento, la Historia de vida personal, incluyendo las experiencias con los padres, docentes, pares, amigos otras personas que ayudan a hacer crecer las inteligencias o las mantienen en un bajo nivel de desarrollo y el antecedente cultural e histórico que incluye la época y el lugar donde uno nace y crece, la naturaleza y estado de los desarrollos culturales o históricos en diferentes dominios. (Zabalsa, 2011, pág. 56)

Todo individuo debe desarrollar cada inteligencia en cierta medida, ya que estas capacidades interactúan y se construyen desde el principio de la vida, no obstante, existe una predisposición innata de cada ser humano para ampliar una o dos formas de inteligencia más que las demás.

2.1.7.1. Tipos de inteligencias

2.1.7.1.1. Inteligencia Lógica matemática.

Es la capacidad para usar los números de manera efectiva, razonar y distinguir patrones lógicos o numéricos, los mismos que están situados el hemisferio lógico y con lo que nuestra cultura ha considerado como única inteligencia.

Este desarrollo se manifiesta inicialmente en las acciones de los niños desde edad temprana cuando aún en la cuna manipula sus juguetes, es por ello para convertirse en exploradores matemáticos los niños y niñas necesitan investigar, tocar y organizar objetos concretos antes de realizar símbolos abstractos. Y todo esto se lo realiza mediante el juego que les ayuda a pensar lógicamente y asentir que las matemáticas son ventajosas y agradables. Esta inteligencia se lo puede evidenciar en los científicos, matemáticos, contadores ingenieros y analistas de sistemas. Este tipo de inteligencia abarca en 3 campos relacionados entre sí, matemática, ciencia y lógica.

Los aspectos que presentan los niños con este tipo de inteligencia más son:

- Percibe los objetos y su funcionamiento en el entorno
- Domina los conceptos de cantidad causa y efecto.
- Utiliza símbolos abstractos para representar objetos y conceptos concretos-.

- Emplea diversas actividades matemáticas, como estimulación cálculo, interpretaciones estadísticas y la representación de información de gráficas.
- Se entusiasma con operaciones complejas.
- Demuestra interés por carreras como ciencias económicas tecnología informática derecho ingeniería y química entre otras. Utiliza la tecnología para resolver problemas matemáticos.

2.1.7.1.2. *Inteligencia lingüística.*

Capacidad de utilizar palabras de forma oral o escrita, la fonética y la semántica, el lenguaje es uno de los principales logros del ser humano, convirtiéndose en principal transmisor de cultura, vía para la expresión del pensamiento y sentimientos. Esta capacidad dese puede observar en escritores, poetas periodistas y oradores.

La inteligencia lingüística tiene cuatro componentes: hablar, saber escuchar para aprender a leer y escribir, las personas que tienen tendencia a desarrollar esta inteligencia tienen los siguientes rasgos.

Escucha con atención y responde hábilmente al sonido.

Imita sonidos y la forma de hablar de la persona que le rodean.

Aprende a leer y escribir con facilidad.

Posee u vocabulario de acuerdo a su edad.

Trata de hablar cada vez mejor en la adolescencia se adapta a los lenguajes de sus pares sin perder el interés a la lectura y el uso del lenguaje.

Es capaz de hablar con personas diferentes pedir lo que necesita dar recado mostrar interés por otras personas e historias.

Para fomentar la inteligencia lingüística es necesaria una serie de actividades entre ellas.

Escuchar para aprender

Escuchar y leer en voz alta

El aula es un lugar ideal para fomentar esta capacidad.

Efectuar entrevistas dar posibilidad de dialogo.

Dar adecuadas formas de comunicación verbal donde haya cosas que decir y formulas flexibles y correctas.

Dramatizaciones, inducir a temas que requieren investigación en libros.

Usar medios de comunicación motivando el interés en los pequeños.

2.1.7.1.3. Inteligencia Espacial.

Se refiere a la capacidad de pensar en tres dimensiones permite percibir el mundo visual y espacial. Esta inteligencia se la puede evidenciar en los pilotos, aviadores escultores, pintores, arquitectos, y está en los niños que estudian mejor con gráficos, esquemas y cuadros.

Por lo tanto, las personas que poseen este tipo de inteligencia visual más desarrollada desde la infancia presentan los siguientes rasgos.

Aprende mejor por medio de la vista y la observación.

Percibe y produce imágenes mentales.

Puede ver un objeto de diferente manera.

Disfruta construyendo productos tridimensionales con figuras de origami.

Demuestra dominio por el diseño. Es importante utilizar recursos visuales para que pueda encontrar sus propias formas expresivas y educar a su mirada de manera que disfrute aprendiendo.

Organización de diagramas, pictogramas coloridos.

Fomenta a que elabore sus propios cuadernos y dibujos.

Motivara la capacidad de visualización para construir o evocar imágenes visuales mentalmente.

Ayudar a realizar su propia colección de imágenes.

Practicar juegos de memoria.

2.1.7.1.4. *Inteligencia musical*

Es una capacidad y sensibilidad para producir y pensar en términos de ritmos, tonos o timbres de los sonidos. Escucha y demuestra interés por una variedad de sonidos, que incluyen la voz humana, son las personas que tiene facilidad para distinguir aprender y conocer los secretos de la composición musical.

El desarrollo de la inteligencia musical se observa en los cantantes, compositores músicos, poetas y naturalistas, y se puede identificar en las siguientes características.

Escucha y demuestra interés por una variedad de sonidos.

Muestra disposición por explorar y aprender de la música.

- Imita la dirección y ejecución, creación de movimientos expresivos.
- Emocionalmente interpretando y sintiendo los ritmos y tiempos de la música
- Intelectualmente mediante el debate y el análisis.
- Recopila música e información acerca de ella en diversos formatos tanto grabados como impresos.
- Expresa interés por carreras relacionadas con la música.
- Puede crear composiciones.

La música desempeña un papel importante en el ámbito educativo por ello es necesario dar la oportunidad a todos los niños de que escuchen, canten, bailen, por consiguiente, la música ayuda para la concentración y atención de los niños, siendo así un recurso indispensable para la educación.

2.1.7.1.5. Inteligencia kinestésica o corporal

Es la capacidad de utilizar su propio cuerpo en la expresión de ideas y sentimientos, la aptitud para controlar los movimientos, las destrezas, equilibrio, flexibilidad, fuerzas y velocidad, se desarrolla por el perfeccionamiento del sentido del tacto como también se debe reconocer que el niño y niña son seres lúdicos y se debe realizar actividades que les produzca placer y goce, por efecto del movimiento y la vivencia, se convierte en aprendizaje significativo.

Las personas que destacan en este tipo de inteligencia son capaces de explorar el entorno y los objetos por medio el tacto y el movimiento, tienen muy desarrollado el sentido del ritmo y la coordinación, muestran una mayor facilidad para aprender a través de la experiencia directa y la participación se puede evidenciar en los atletas, bailarines, cirujanos y artesanos.

2.1.7.1.6. Inteligencia naturalista

Es capaz de distinguir, clasificar y utilizar los elementos del medio incluye habilidades de observación, experimentación, reflexión y cuestionamiento del entorno, lo posee en alto nivel la gente del campo, botánicos, cazadores, ecologistas y paisajistas.

2.1.7.1.7. Inteligencia intra- personal. Tiene que ver con nosotros y nuestro mundo interior, las capacidades inherentes a este tipo de inteligencia son las que recurrimos para comprendernos a nosotros mismos y a otras personas; para imaginar, planificar y resolver problemas emocionales.

Esta inteligencia comprende pensamientos, sentimientos íntimos cuanto más consiente son estos, más sólida es la relación en el mundo interior y la experiencia exterior del sujeto.

Se encuentra desarrollada en los teólogos, filósofos y psicólogos en los niños se puede observar los que son reflexivos razonan asertivos, y en los consejeros.

2.1.7.1.8. Inteligencia inter-personal.

Esta inteligencia es la que nos 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 para asumir diversos roles dentro de grupos, sea como un miembro o como líder. Este tipo de inteligencia lo podemos detectar en personas con habilidades sociales, políticas, o religiosas, docentes terapeutas, y asesores educativos.

2.2. Posicionamiento teórico personal.

Para esta investigación se tomó en cuenta la teoría de Gardner quien plantea que el niño busca explicaciones para entender el mundo que le rodea las mismas que las encuentra en base de las experiencias directas que tienen con el entorno y se dan en la manipulación de cosas, relación con los adultos y niños. La infancia tiene sus características propias, en la cual se deben estimular todas las áreas del desarrollo humano, ya que es un periodo donde las experiencias que se establecen con el entorno influirán en la construcción de su identidad.

Los niños y niñas están aprendiendo todo el tiempo cada acto de su vida es un aprendizaje, que tiene como base las múltiples experiencias, vivencias y dando las oportunidades fundamentales para adquirir cada logro.

2.3. Glosario de términos

Inteligencia. - Conocimiento, comprensión acto de entender.

Ambiente. - Condiciones o circunstancias físicas, sociales, económicas, etc., de un lugar, de una reunión.

Aprendizaje: Es el proceso mediante el cual se obtienen nuevos conocimientos, habilidades o actitudes a través de experiencias vividas que producen un cambio en nuestro modo de ser o actuar.

Auto-motivación: es un impulso que nos incita a realizar acciones o cumplir metas, provocado por las afirmaciones o pensamientos positivos. Está influenciada por el medio ambiente, porque el individuo resalta lo positivo de su vida y trata de ignorar aquello que lo perturba.

Cognición: es un proceso mental que ayuda a comprender y conocer.

Compleja: Conjunto de ideas, emociones y tendencias generalmente reprimidas y asociadas a experiencias del sujeto, que perturban su comportamiento.

Desarrollo: Son aquellos cambios de cognición y físicos que son predecibles y permanentes en el individuo, y que se van presentando en el transcurso de su vida.

Emociones: son las excitaciones violentas y pasajeras que vive un individuo ante cualquier situación, que se manifiestan a través de reacciones fisiológicas.

Estimulación. - Avivar una actividad.

Estimulación temprana: Es un proceso mental donde el niño sentirá satisfacción al descubrir que puede hacer cosas por sí mismo. Mediante la repetición de diferentes eventos sensoriales, desarrollando destrezas para estimularse a sí mismo.

Estrategias lúdicas: Metodología de enseñanza de carácter participativo.

Experiencias. - Conocimiento de la vida adquirido por las circunstancias o situaciones vividas.

Impulso: Deseo o motivo afectivo que induce a hacer

Innato: (genético, de nacimiento) o si su origen es social, ambiental, es decir, si se derivan de la educación, de la crianza familiar, del aprendizaje.

Integral. - Global, total, hablar de las partes de un todo.

Juego. - Actividad que se realiza generalmente para divertirse o entretenerse y en la que se ejercita alguna capacidad o destreza.

Lenguaje: Conjunto de sonidos articulados con que el hombre manifiesta lo que piensa o siente.

Motivación: Es un impulso que permite al sujeto mantener una cierta continuidad en la acción que nos acerca a un objetivo, que sacia una necesidad que puede ser interna o externa.

Motivación externa: es un estímulo o impulso que es inducido de forma externa, es decir, realizar alguna acción a cambio de algo que compense una o varias necesidades del individuo

Motivación interna: es un estímulo o impulso que es inducido por el mismo individuo, para satisfacer una necesidad generada de forma espontánea y que exige ser mantenido por el logro de buenos resultados.

Motriz. - Movimiento total

Motricidad: conjunto de funciones nerviosas y musculares que permiten la movilidad y coordinación de los miembros, el movimiento y la locomoción.

Psicomotriz: Ejecución de movimientos de locomoción, corporales gruesos y finos de una manera expresiva.

Reflejo. - Reacción automática y simple a un estímulo.

Socio-emocional: participación en experiencias grupales e individuales, estableciendo interacciones afectivas que ayuden a un proceso de adaptación.

Sonrisa social: es la primera prueba que un niño muestra como aprendizaje de una conducta social.

2.4 Preguntas directrices

- ¿Cómo diagnosticar las estrategias lúdicas que los docentes aplican en el proceso de enseñanza-aprendizaje para el fortalecimiento de las inteligencias múltiples de los niños y niñas de 4 años de la Unidad Educativa Urcuquí, durante el periodo escolar 2016-2017?
- ¿Qué contenido teórico–científico es necesario sustentar en relación estrategias lúdicas para el desarrollo de las inteligencias múltiples?
- ¿Qué beneficios tiene el diseño de una guía de estrategias lúdicas para el fortalecimiento de las inteligencias múltiples en los niños/as de cuatro años?

2.5 Matriz

MATRIZ CATEGORIAL			
CONCEPTO.	CATEGORÍA.	DIMENSIÓN	INDICADOR

<p>Es un conjunto de acciones dirigidas con el fin de integrar actividades elegidas que permitirán facilitar la dotación, almacenamiento y utilización de la información para llegar a un conocimiento significativo.</p>	<p>Estrategias Lúdicas.</p>	<p>Juego</p>	<p>La importancia del juego. Objetivos que persigue el juego. Tipos de juegos El juego y la educación El juego como estrategia Vygotsky y su teoría constructivista del juego. Influencia del juego en la personalidad.</p>
<p>Son la capacidad de elaborar, asimilar y entender información para utilizarla en forma adecuada la misma que sirve para descubrir, aprovechar al máximo las habilidades, aptitudes y capacidades para llegar alcanzar metas y resolver problemas que se presentan en la vida.</p>	<p>Las inteligencias múltiples.</p>	<p>Tipos de inteligencias.</p>	<p>Inteligencia lógica matemática Inteligencia lingüística Inteligencia espacial Inteligencia musical Inteligencia kinestésica o corporal Inteligencia naturalista Inteligencia intrapersonal Inteligencia interpersonal</p>

CAPITULO III

3. METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

3.1 Tipos de investigación

3.1.1. Investigación de campo.

La presente investigación de campo permitió tener información verídica, por cuanto se aplicará directamente a los niños, niñas, padres de familia y docentes, de modo que la aplicación de los instrumentos de recolección de datos, permitió hacer diversas descripciones, interpretaciones, predicciones y evaluaciones críticas desde el lugar mismo de los hechos.

3.1.2. Investigación Bibliográfica.

Los datos bibliográficos se lo realizaron de diferentes materiales como impresos o documentos de revistas libros páginas web lo que permitió recabar información minuciosa para dar valor exacto al problema de manera que se pueda registrar en forma organizada y concreta.

3.1.3. Investigación. Experimental

La investigación consistió en efectuarse en el mismo lugar de los hechos con grupos definidos, de forma que se observó claramente los problemas e identificando la causa en él, no desarrollo de las inteligencias múltiples, así como

también se pudo identificar los efectos de las mimas en el desarrollo integral del niño-niña.

3.1.4. Investigación Exploratoria.

Permitió obtener un análisis preliminar del problema identificado de manera que se pueda buscar alternativas o estrategias lúdicas que permitan aportar para que los educadores sean como mediadores pedagógicos facilitándoles aprendizajes significativos mediante la educación temprana de calidad y con equidad respetando, el ritmo natural de crecimiento y de aprendizaje.

3.1.5. Investigación Descriptiva.

Este proyecto se respaldó en la investigación descriptiva por cuanto sirvió para analizar la incidencia de las estrategias lúdicas en el fortalecimiento de las inteligencias múltiples en los niños y niñas de 4 años de la Unidad Educativa” Urcuqui”, de manera que se contribuya al mejoramiento en la educación infantil por lo que se efectuó en el transcurso del año lectivo con la aplicación de técnicas apropiadas y concisas.

3.1.6. Investigación Explicativa

Se realizó la investigación explicativa debido a la falta de conocimiento sobre las causas, para evitar efectos negativos los mismos que servirán para identificar el escaso desarrollo en diferentes áreas, por consiguiente, ocasionando la escolarización de los niños y la utilización de material inadecuados.

3.2. Métodos

3.2.1 Método Analítico.

Mediante este método se pudo identificar las causas y efectos del problema planteado e ir fortaleciendo una a una de las inteligencias múltiples de manera que se logre un adecuado desarrollo de las capacidades, aptitudes de los niños, mediante actividades que les produzcan placer goce y disfrute.

3.2.2 Método Sintético

Este método de investigación ayudó a identificar la situación en la que se encuentran los niños de Educación Inicial de la Unidad Educativa “Urcuquí” por consecuente se podrá buscar alternativas para producir un cambio totalmente beneficioso para los alumnos.

3.2.3 Método Deductivo

Este tipo de método consistió en plantear un principio general y aplicar a cada uno de los casos lo que permitió, deducir la verdadera situación por la que se encuentran atravesando los niños - niñas, padres y maestros, ya que en principio se inició por criterios generales que luego fueron verificándose a lo largo de la investigación dando lugar al análisis y disgregación del problema, tomando en cuenta, la fundamentación teórica lo cual permitió establecer y apoyarse en una serie de bases científicas.

3.2.4 Método de Medición

Permitió obtener de manera cuantitativa el impacto que se da en la aplicación de este trabajo de investigación el mismo que será evidente en el cambio de actitud tanto de niños, padres de familia y maestros.

3.3. Técnicas e instrumentos

3.3.1. Observación.

Esta técnica permitió de forma ordenada, verificar en los niños y niñas el desarrollo de las inteligencias múltiples y las estrategias lúdicas, medios necesarios para los docentes que aplicaron en el proceso de enseñanza en los alumnos.

3.3.2. Encuesta.

Mediante la cual se obtuvo información de los maestros en cuanto a las estrategias lúdicas que aplican en el proceso de enseñanza aprendizaje de las Inteligencias múltiples en niños y niñas se lo hizo mediante la elaboración de un cuestionario de preguntas cerradas.

3.3.3. Ficha de observación

Se utilizó, para observar ciertas actividades diarias que realizan los niños de 4 años para evaluar y recolectar la información verídica y necesaria sobre el desarrollo de las inteligencias múltiples.

3.4. Población

La población estará integrada por niños-niñas padres de familia y docentes de la Unidad educativa “Urcuquí”.

Población	Niños	Docentes
-----------	-------	----------

Paralelo A	20	10
Paralelo B	20	
Paralelo C	20	
TOTAL:70		

Fuente: Datos de la Unidad Educativa “Urcuquí”

3.5. Muestra

Se trabajó con el 100% de la población para obtener los mejores resultados, puesto que la población está conformada de 60 niños y niñas de 4 años, 10 maestros de la Unidad Educativa ”Urcuqui”, de la Ciudad de Urcuquí, Provincia de Imbabura, los cuales no sobrepasan de 100 investigados ,no será necesario aplicar la fórmula de la muestra.

CAPÍTULO IV

4. ANALISIS E INTERPRETACION DE RESULTADOS

Se aplicó una encuesta a los docentes de la Unidad Educativa "Urcuquí" de la Ciudad de Urcuquí, Provincia de Imbabura en el año, 2016-2017 y una ficha de observación a los niños de cuatro años de Educación Inicial. Los datos fueron organizados, tabulados y representados en cuadros y gráficos de barras que muestran las frecuencias y porcentajes que proyectan las respuestas a las preguntas del cuestionario y los ítems de la observación.

El cuestionario se diseñó para conocer como incide las estrategias didácticas en el desarrollo de las inteligencias múltiples en los niños de 4 años de la Unidad Educativa Urcuquí.

Las respuestas de los docentes y los aspectos observados en los niños de la institución objeto de la investigación se organizó de la siguiente manera.

Formulación de la pregunta

Formulación de los ítems de observación

Cuadros de tabulación

Gráficos

4.1 Análisis descriptivo de cada pregunta de la encuesta aplicada a los docentes de Educación Inicial de la Unidad Educativa “Urcuquí” de la Ciudad de Urcuquí, Provincia de Imbabura en el año 2016.

PREGUNTA 1

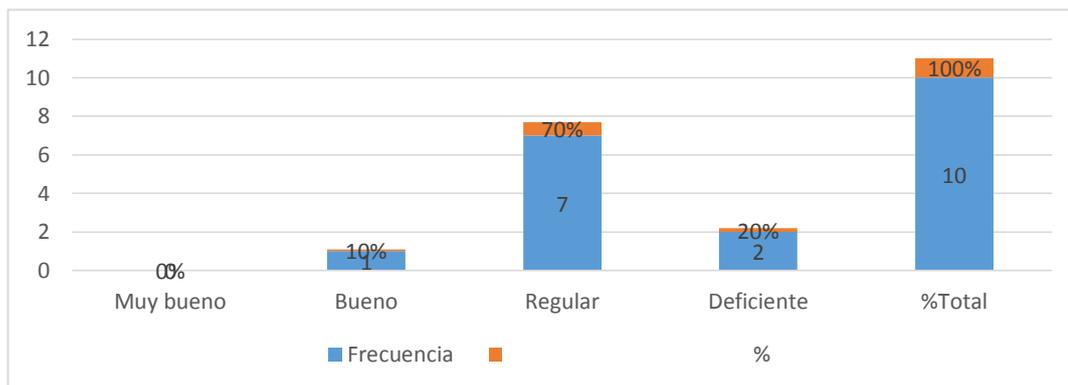
¿Qué nivel de conocimientos tiene sobre las estrategias lúdicas en el fortalecimiento de las inteligencias múltiples?

Tabla 1: Conocimiento sobre estrategia lúdica.

Respuesta	Frecuencia	%
Muy bueno	0	0%
Bueno	1	10%
Regular	7	70%
Deficiente	2	20%
Total	10	100%

Fuente: Encuestas aplicada a los docentes de Educación inicial de la Unidad Educativa Urcuquí en el año 2016.

Gráfico 1: Conocimiento sobre estrategias lúdicas.



Autor: Blanca Campués.

Análisis cualitativo

La mayoría de las docentes tienen un nivel regular sobre el conocimiento de estrategias lúdicas en el fortalecimiento de las inteligencias múltiples, pocos consideran que su conocimiento es bueno y en casos específicos hasta deficientes. Esto ocurre por la falta de información o talleres que no se establecen en la Unidad Educativa por lo que se recomienda capacitarse y actualizar sus conocimientos.

PREGUNTA 2

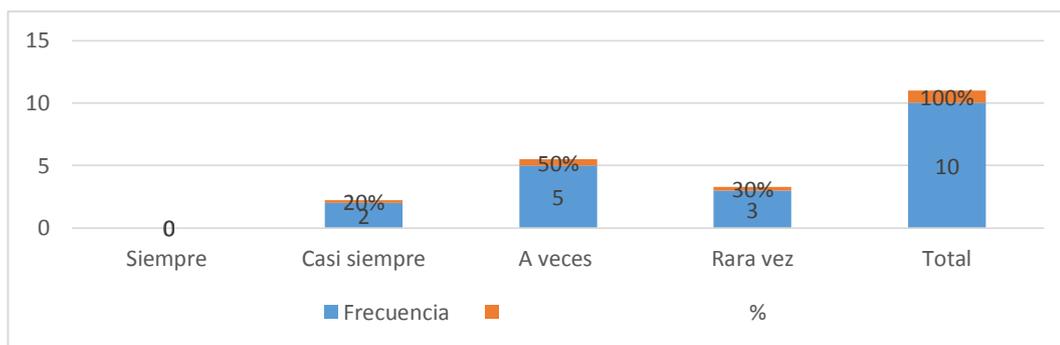
¿Ha recibido capacitación sobre estrategias lúdicas para el fortalecimiento de las inteligencias múltiples en los últimos años?

Tabla 2: *Capitación sobre estrategias lúdicas para el fortalecimiento de las inteligencias múltiples.*

Respuesta	Frecuencia	%
Siempre	0	0
Casi siempre	2	20%
A veces	5	50%
Rara vez	3	30%
Total	10	100 %

Fuente: Encuestas aplicada a los docentes de Educación inicial de la Unidad Educativa Urcuquí en el año 2.016.

Gráfico 2: *Capitación sobre estrategias lúdicas para el fortalecimiento de las inteligencias múltiples*



Autor: Blanca Campues.

Análisis cualitativo

Los resultados obtenidos demuestran que los docentes encuestados en alguna ocasión han recibido capacitaciones sobre las estrategias didácticas para el desarrollo de las Inteligencias Múltiples. Pero no están en su totalidad en el conocimiento para e incluso transmitir a los alumnos de estos temas que hoy en la actualidad son muy utilizados a diario.

PREGUNTA 3

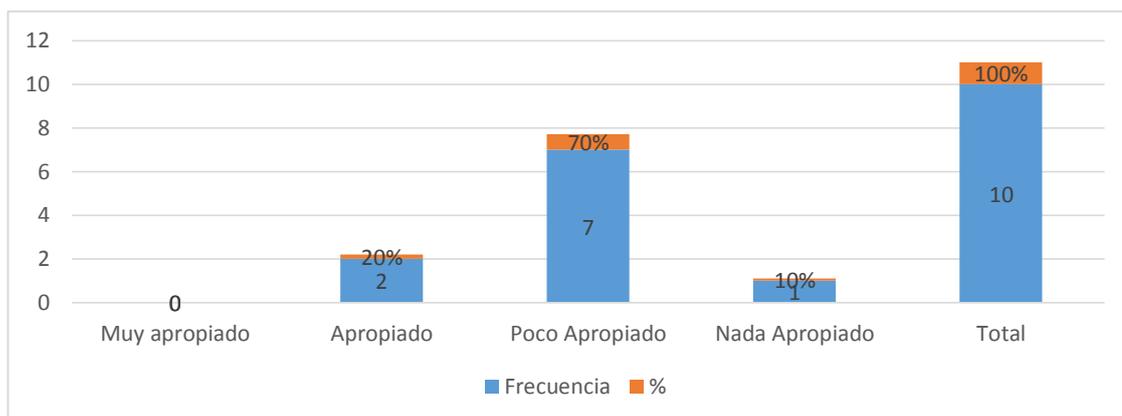
3.- ¿Considera indispensable la aplicación de las estrategias lúdicas en el fortalecimiento de las inteligencias múltiples de los niños?

Tabla 3: *Aplica las estrategias lúdicas en el fortalecimiento de las inteligencias múltiples.*

Respuesta	Frecuencia	%
Muy apropiado	0	0
Apropiado	2	20%
Poco Apropiado	7	70%
Nada Apropiado	1	10%
Total	10	100%

Fuente: Encuestas aplicada a los docentes de Educación inicial de la Unidad Educativa Urcuquí en el año 2.016.

Gráfico 3: *Aplica las estrategias lúdicas en el fortalecimiento de las inteligencias múltiples.*



Autor: Blanca Campues.

Análisis cualitativo

El mayor porcentaje de los docentes encuestados afirman que es poco apropiado la aplicación de estrategias lúdicas para el desarrollo de las inteligencias múltiples, el porcentaje restante considera que es apropiado y un porcentaje mínimo nada apropiado por lo que se considera que es necesario aplicar estrategias lúdicas en las aulas.

PREGUNTA 4

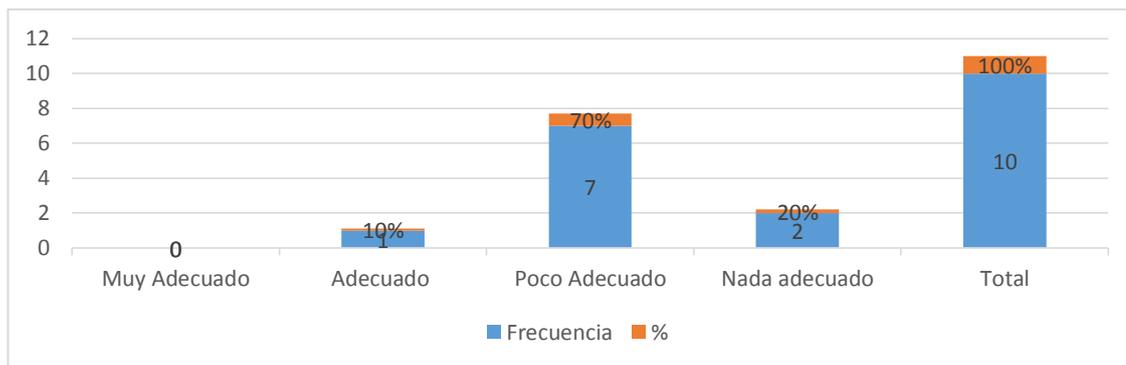
¿Cuenta con Material de apoyo adecuado para desarrollar de las inteligencias múltiples?

Tabla 4: *Material de apoyo adecuado para el fortalecimiento de las inteligencias múltiples.*

Respuesta	Frecuencia	%
Muy Adecuado	0	0
Adecuado	1	10%
Poco Adecuado	7	70%
Nada adecuado	2	20%
Total	10	100%

Fuente: Encuestas aplicada a los docentes de Educación inicial de la Unidad Educativa Urcuquí en el año 2.016.

Gráfico 4: *Material de apoyo adecuado para el fortalecimiento de las inteligencias múltiples*



Autor: Blanca Campues.

Análisis cualitativo

Con los resultados obtenidos los docentes afirman que el material con el que se cuenta para desarrollar las inteligencias múltiples es poco adecuado, el resto manifiestan que es adecuado o en su defecto nada adecuado. Esto causa mucha preocupación, por lo que debemos elaborar material apropiado para las actividades.

PREGUNTA 5

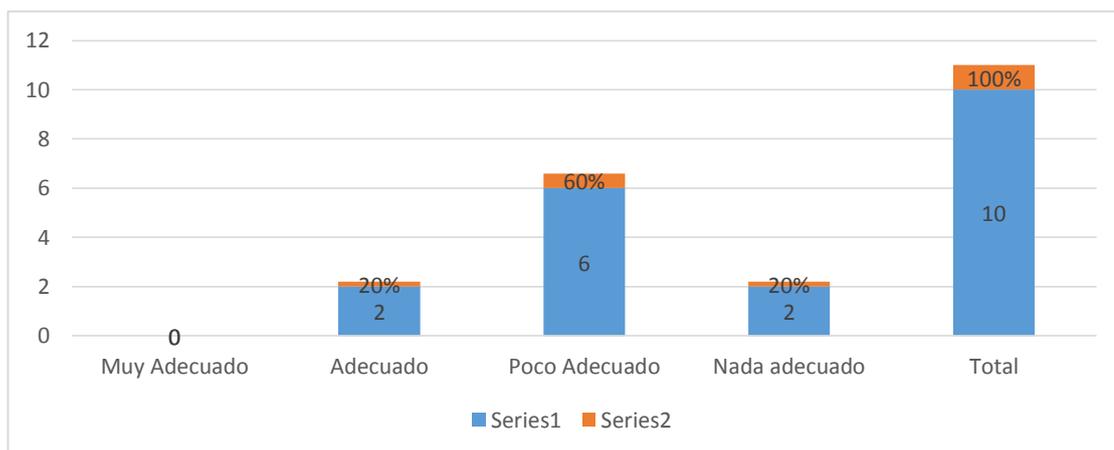
¿Dispone de un espacio adecuado para la aplicación de estrategias lúdicas?

Tabla 5: *Espacio adecuado para la aplicación de estrategias lúdicas.*

Respuesta	Frecuencia	%
Muy Adecuado	0	0
Adecuado	2	20%
Poco Adecuado	6	60%
Nada adecuado	2	20%
Total	10	100%

Fuente: Encuestas aplicada a los docentes de Educación inicial de la Unidad Educativa Urcuquí en el año 2.016.

Gráfico 5: *Espacio adecuado para la aplicación de estrategias lúdicas.*



Autor: Blanca Campues.

Análisis cualitativo

La mayor parte de los docentes manifiestan que es poco adecuado el espacio para la aplicación de las estrategias didácticas en el desarrollo de las inteligencias múltiples, pocos afirman que es adecuado y el porcentaje restante afirma que no es adecuado es así que los docentes deben adecuar sus espacios dentro y fuera del aula.

PREGUNTA N° 6

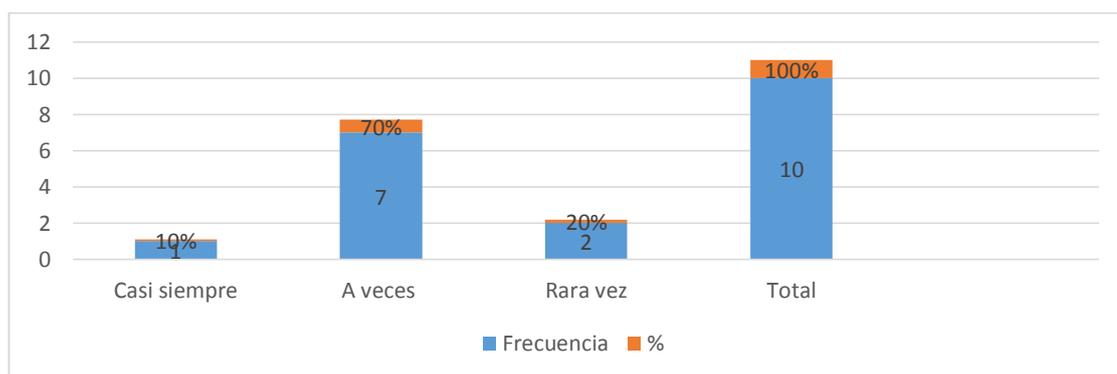
¿Con qué frecuencia aplica actividades lúdicas en el aula?

Tabla 6: Aplicar actividades lúdicas en el aula.

Respuesta	Frecuencia	%
Casi siempre	1	10%
A veces	7	70%
Rara vez	2	20%
Total	10	100%

Fuente: Encuestas aplicada a los docentes de Educación inicial de la Unidad Educativa Urcuquí en el año 2.016.

Gráfico 6: *Aplicar actividades lúdicas en el aula.*



Autor: Blanca Campues.

Análisis cualitativo

La mayor parte de docentes consideran que a veces es necesario el fortalecimiento de las inteligencias múltiples en los niños, pocos consideran que a veces y el mínimo porcentaje casi siempre. Hay que tener muy claro que si no aplicamos la lúdica como estrategia no estamos motivando a los alumnos para obtener resultados favorables.

PREGUNTA 7

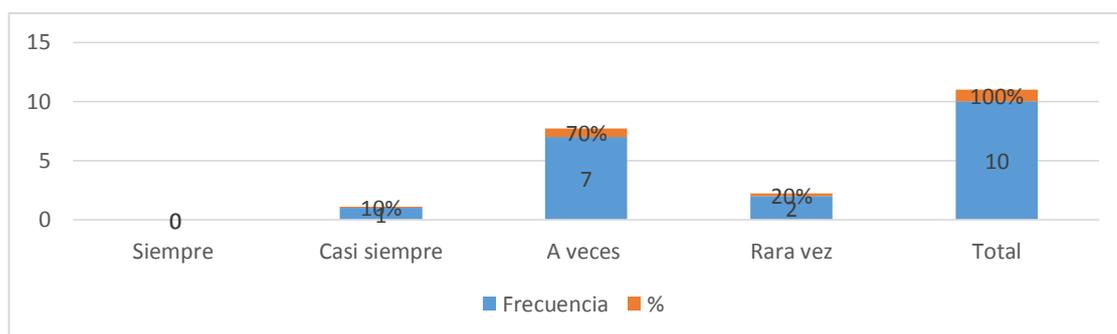
¿Considera importante que los docentes expresen aptitudes afectivas hacia los niños?

Tabla 7: *Expresar aptitudes afectivas hacia los niños.*

Respuesta	Frecuencia	%
Siempre	0	0
Casi siempre	1	10%
A veces	7	70%
Rara vez	2	20%
Total	10	100%

Fuente: Encuestas aplicada a los docentes de Educación inicial de la Unidad Educativa Urcuquí en el año 2.016.

Gráfico 7: *Expresar aptitudes afectivas hacia los niños.*



Autor: Blanca Campues.

Análisis cualitativo

Los resultados obtenidos demuestran que el mayor porcentaje de docentes considera que a veces es necesario expresar actitudes afectivas hacia los niños, el porcentaje restante considera que rara vez o casi siempre. Aquí el resultado debe ser positivo en dicha encuesta por los maestros, debemos estar muy conscientes que eso es muy necesario el desarrollo personal, educativo, psicológico de los niños y niñas.

PREGUNTA N° 8

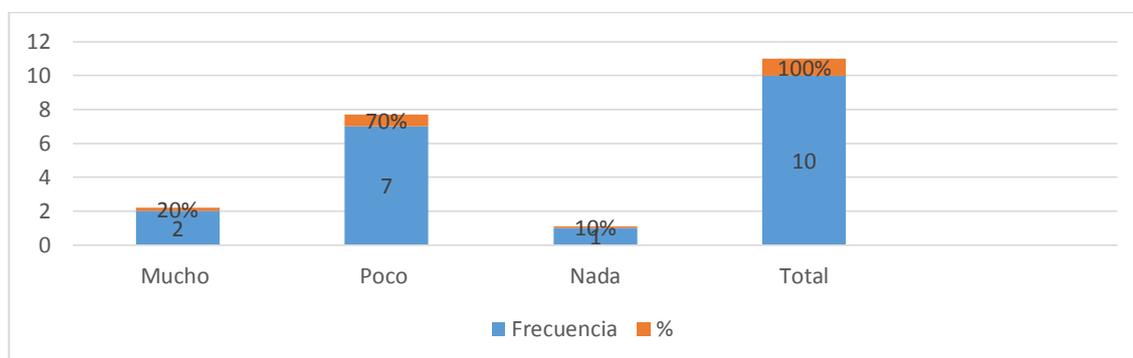
¿Cree que se benefician los niños con la capacitación a docentes sobre estrategias lúdicas para el fortalecimiento de las inteligencias múltiples?

Tabla 8: *Capacitación a docentes sobre estrategias lúdicas para el fortalecimiento de las inteligencias múltiples.*

Respuesta	Frecuencia	%
Mucho	2	20%
Poco	7	70%
Nada	1	10%
Total	10	100%

Fuente: Encuestas aplicada a los docentes de Educación inicial de la Unidad Educativa Urcuquí en el año 2.016.

Gráfico 8: Capacitación a docentes sobre estrategias lúdicas para el fortalecimiento de las inteligencias múltiples.



Autor: Blanca Campues.

Análisis cualitativo

La mayoría de docentes afirman que los niños se beneficiarían con la aplicación de estrategias lúdicas en el desarrollo de las inteligencias múltiples mientras que el porcentaje restante afirma que no sería un beneficio. Por ello los docentes deben apoyarse en una guía para nuevas alternativas llamativas para motivar al alumno.

PREGUNTA N° 9

9.- ¿Cuál de las siguientes estrategias, considera que puede aplicar para el fortalecimiento de las Inteligencias Múltiples?

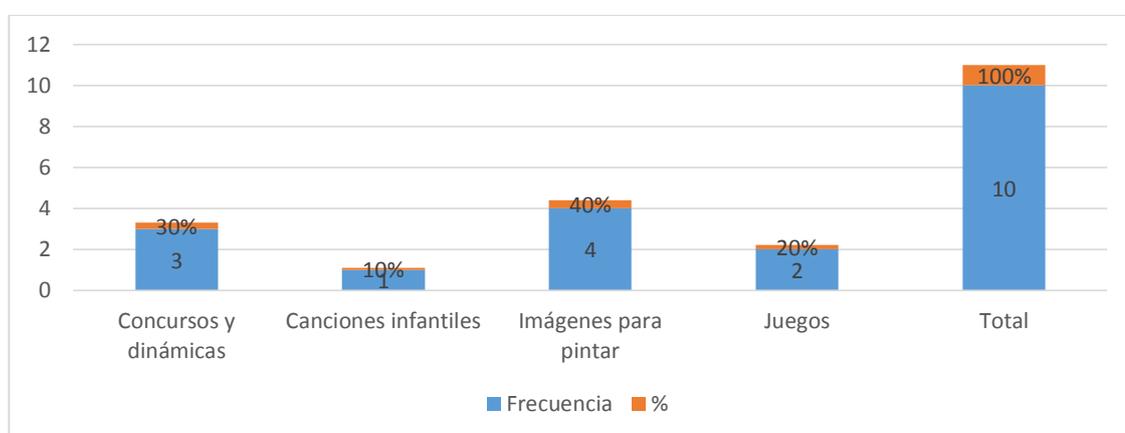
Tabla 9: Estrategias que puede aplicar para el fortalecimiento de las Inteligencias Múltiples?

Respuesta	Frecuencia	%
Concursos y dinámicas	3	30%
Canciones infantiles	1	10%
Imágenes para pintar	4	40%

Juegos	2	20%
Total	10	100%

Fuente: Encuestas aplicada a los docentes de Educación inicial de la Unidad Educativa Urcuqui en el año 2.016.

Gráfico 9: Estrategias que puede aplicar para el fortalecimiento de las Inteligencias Múltiples?



Autor: Blanca Campues.

Análisis cualitativo

Los resultados obtenidos demuestran que los docentes no consideran apropiado aplicar las estrategias lúdicas sin embargo se debe considerar, utilizar recursos, dinámicas ,juegos que motiven al alumno.

PREGUNTA N° 10

¿Considera que una guía de talleres sobre estrategias lúdicas ayudará al docente para su desempeño diario?

Tabla 10: Guía de talleres sobre estrategias lúdicas.

Respuesta	Frecuencia	%
Mucho	8	80%
Poco	2	20%
Nada	0	0%

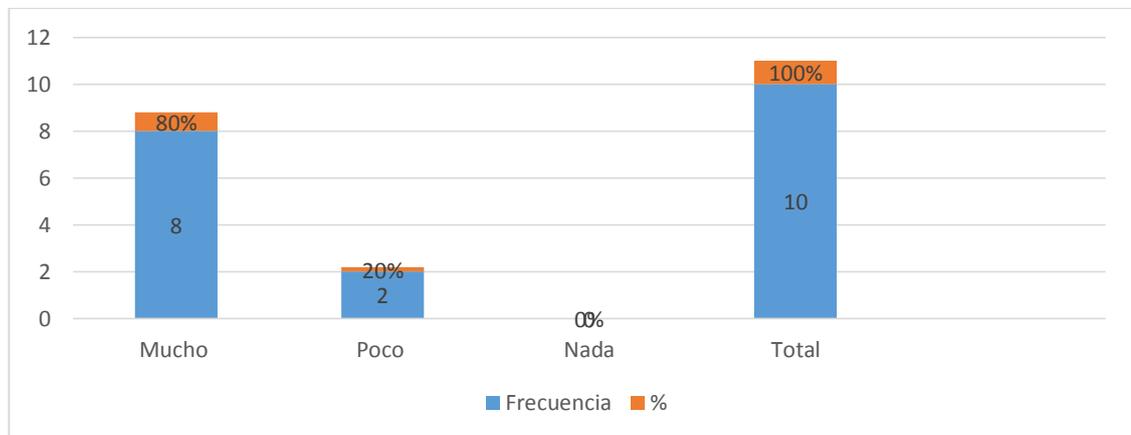
Total

10

100%

Fuente: Encuestas aplicada a los docentes de Educación inicial de la Unidad Educativa Urcuquí en el año 2.016.

Gráfico 10: Guía de talleres sobre estrategias lúdicas.



Autor: Blanca Campues.

Análisis cualitativo

En un porcentaje mayoritario los docentes afirman que la guía de talleres servirá mucho para la aplicación de las estrategias lúdicas en el fortalecimiento de las inteligencias múltiples, el porcentaje restante afirman que servirá poco. Se recomienda apoyarse de la guía que le permitirá dar a los niños un aprendizaje significativo.

4.2 Análisis descriptivo –Ficha de Observación

Análisis descriptivo de cada ítem de la ficha de observación aplicada a los niños y niñas de 4 años de la Unidad Educativa “Urcuquí” del Cantón Urcuquí Provincia de Imbabura en el año lectivo 2.016-2.017.

OBSERVACIÓN. 1

Asimila la información con rapidez al escuchar un cuento.

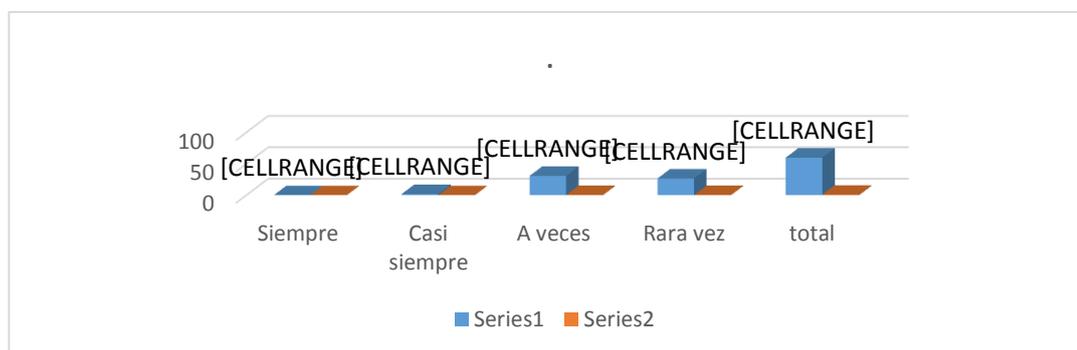
Tabla 11: Asimila la información con rapidez.

Respuesta	Frecuencia	%
-----------	------------	---

Siempre	0	0
Casi siempre	2	3.33%
A veces	31	51.66 %
Rara vez	27	45.1%
Total	60	99.99 %

Fuente: Encuestas aplicada a los docentes de Educación inicial de la Unidad Educativa Urququí en el año 2.016.

Gráfico 11: *Asimila la información con rapidez.*



Autor: Blanca Campués.

Análisis cualitativo

Según los datos observados se evidencia que en su minoría asimilan la información, mientras que más de la mitad a veces y rara vez menos de la mitad, lo cual permite evidenciar la escases de estrategias lúdicas.

OBSERVACIÓN N° 2

Participa con los compañeros en la resolución de conflictos.

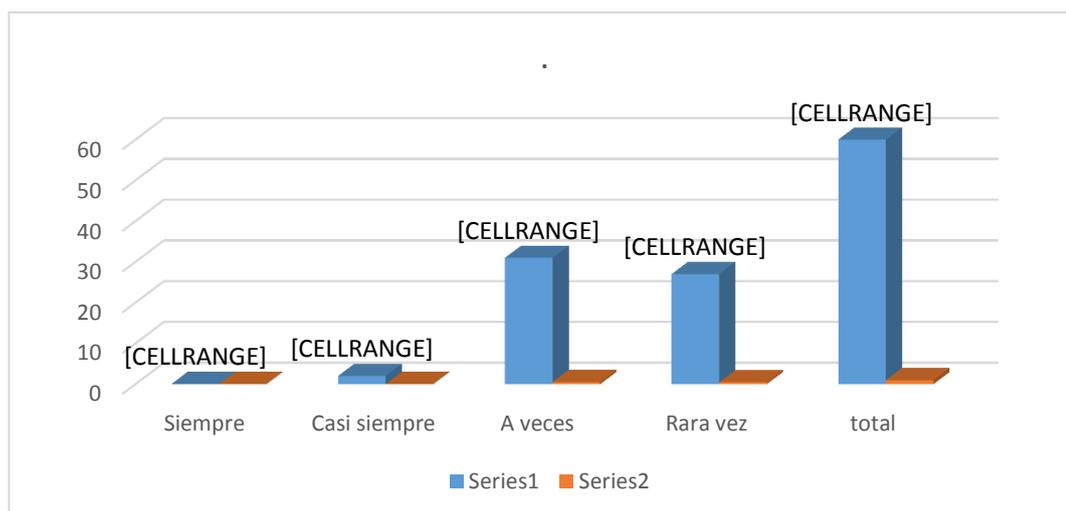
Tabla 12: *Participa con los compañeros.*

Respuesta	Frecuencia	%
Siempre	0	0

Casi siempre	0	0
A veces	37	6.66 %
Rara vez	33	38.33 %
Total	60	99.99 %

Fuente: Encuestas aplicada a los docentes de Educación inicial de la Unidad Educativa Urcuquí en el año 2.016.

Gráfico 12: *Participa con los compañeros.*



Autor: Blanca Campués.

Análisis cualitativo

En su mayoría participan en la resolución de conflictos a veces mientras que rara vez más de la mitad, y casi siempre no participan en la resolución de conflictos con los compañeros. Por lo que se ve que es necesario trabajar más en actividades lúdicas.

OBSERVACIÓN 3

Tiene seguridad y confianza en sí mismo al expresarse ante los demás.

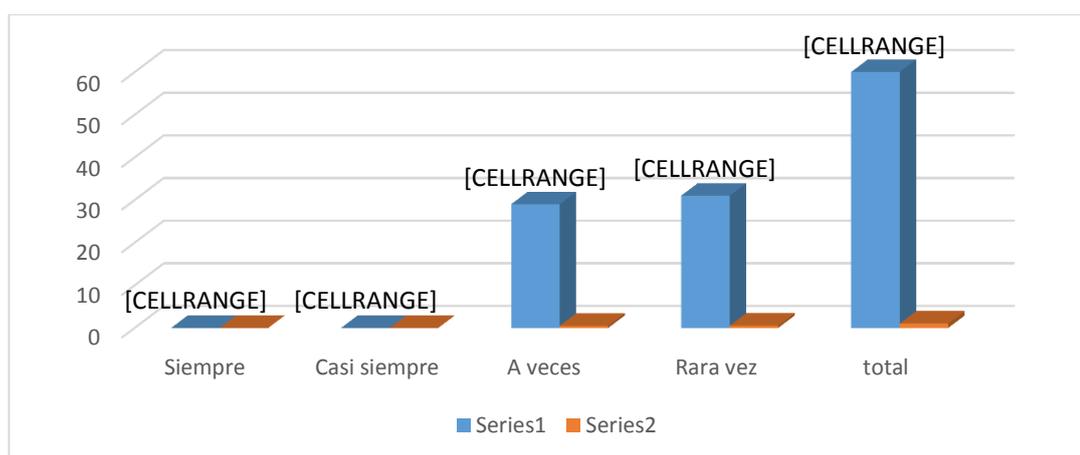
Tabla 13: *Tiene seguridad y confianza en sí mismo.*

Respuesta	Frecuencia	%
-----------	------------	---

Siempre	0	0
Casi siempre	0	0
A veces	29	48.33 %
Rara vez	31	51.66 %
Total	60	99.99 %

Fuente: Encuestas aplicada a los docentes de Educación inicial de la Unidad Educativa Urcuquí en el año 2.016.

Gráfico 13: Tiene seguridad y confianza en sí mismo



Autor: Blanca Campués.

Análisis cualitativo

La mayoría de niños observados manifiestan que rara vez demuestran seguridad y confianza mientras que, en más de la mitad demuestran que a veces tienen seguridad y confianza en sí mismo. Se recomienda que las actividades sean más lúdicas lo que le permite al niño aprender y divertirse.

OBSERVACIÓN 4

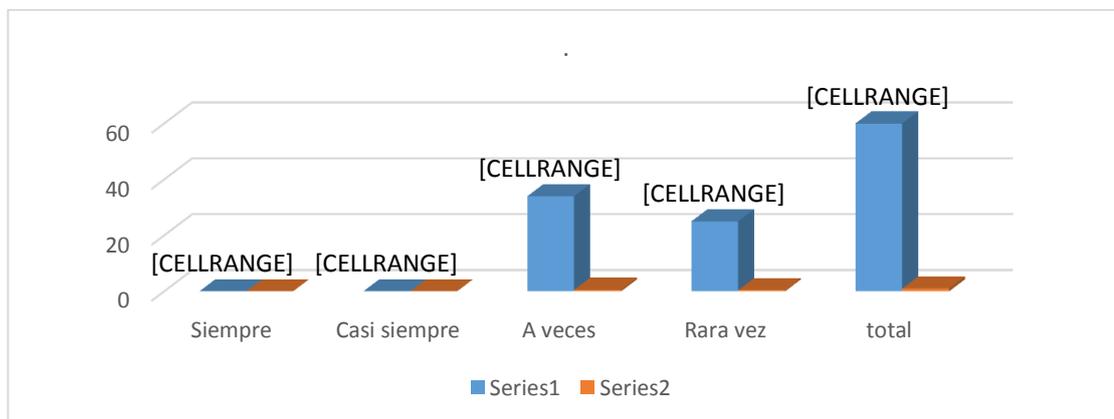
Demuestra actitudes de colaboración y solidaridad con personas del entorno.

Tabla 14: Demuestra actitudes de colaboración y solidaridad.

Respuesta	Frecuencia	%
Siempre	0	0
Casi siempre	1	1.66 %
A veces	34	56.66 %
Rara vez	25	41.66 %
Total	60	99.98 %

Fuente: Ficha de observación aplicada a los niños de 4 años de la Unidad Educativa Urcuqui en el año 2.016.

Gráfico 14: Demuestra actitudes de colaboración y solidaridad.



Autor: Blanca Campués.

Análisis cualitativo

La mayoría de niños demuestran que a veces demuestran colaboración y solidaridad, rara vez lo demuestran, más de la mitad y casi siempre en su minoría. por lo que se debe realizar actividades en las que se involucre a todos los niños.

OBSERVACIÓN 5

Toca con las manos cuando mira algo.

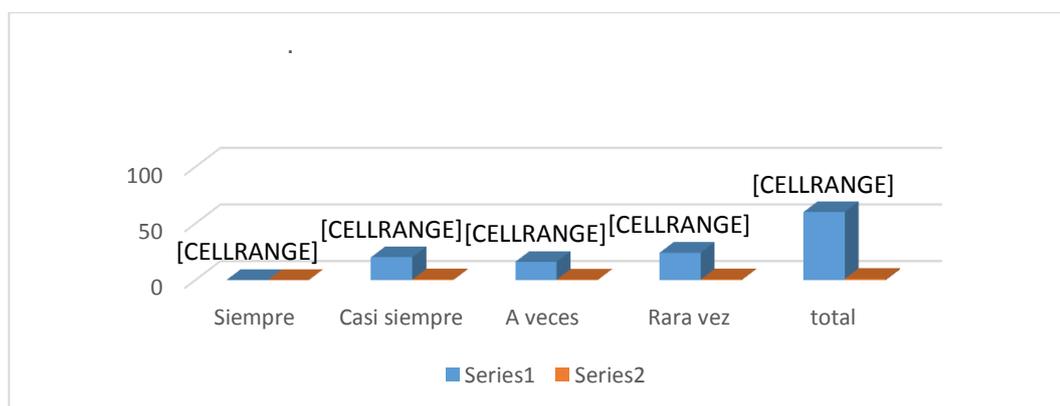
.Tabla 15: Toca con las manos.

Respuesta	Frecuencia	%
-----------	------------	---

Siempre	0	0
Casi siempre	20	33.33 %
A veces	16	26.66 %
Rara vez	24	40 %
Total	60	99.99 %

Fuente: Encuestas aplicada a los docentes de Educación inicial de la Unidad Educativa Urcuquí en el año 2.016.

Gráfico 15: *Toca con las manos.*



Autor: Blanca Campués.

Análisis cualitativo

Los niños más de la mitad demuestran que rara vez tocan algo con las manos cuando lo ven, mientras que casi siempre la mitad lo hacen y menos de la mitad a veces toca algo cuando mira, es decir que carecen de interés por la experimentación y manipulación.

OBSERVACIÓN 6

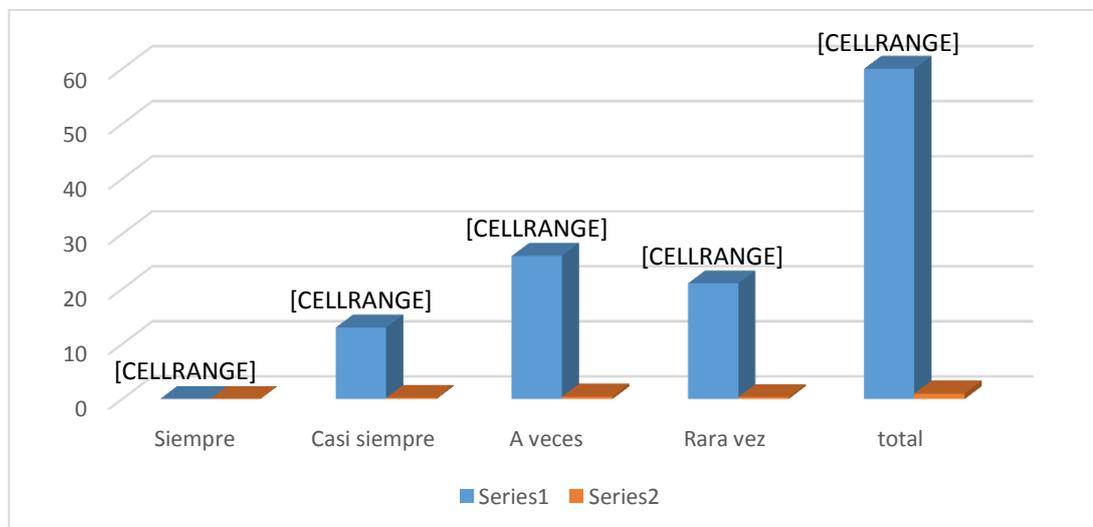
Participa en actividades de integración con la maestra y compañeros.

Tabla 16: *Participa en actividades de integración*

Respuesta	Frecuencia	%
Siempre	0	0
Casi siempre	13	21.66 %
A veces	26	43.33 %
Rara vez	21	35 %
Total	60	99.99 %

Fuente: Encuestas aplicada a los docentes de Educación inicial de la Unidad Educativa Urcuquí en el año 2.016.

Gráfico 16: *Participa en actividades de integración*



Autor: Blanca Campués.

Análisis cualitativo

Más de la mitad de los alumnos observados a veces participan en actividades de integración la mitad participa en actividades rara vez mientras que en su minoría casi siempre lo participan en actividades de integración con la maestra.

OBSERVACIÓN 7

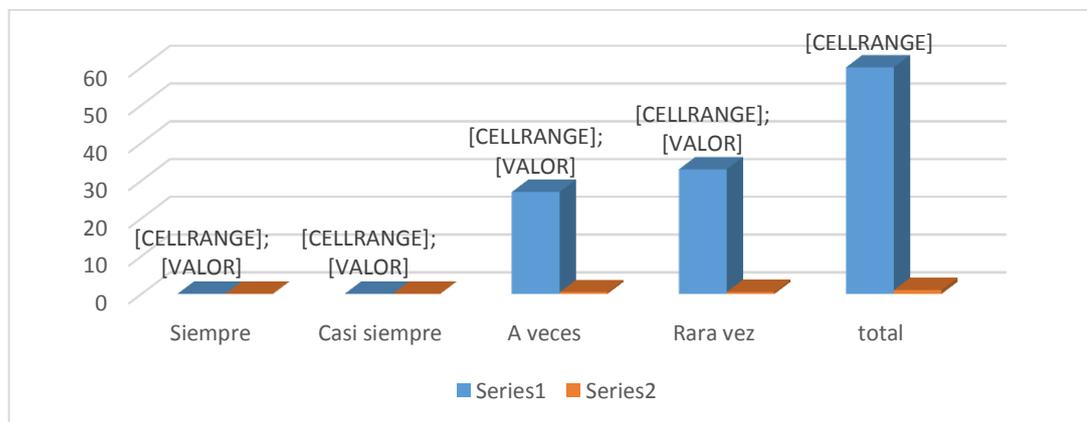
Ordena secuencias lógicas mediante imágenes.

Tabla 17: *Ordena secuencias lógicas.*

Respuesta	Frecuencia	%
Siempre	0	0
Casi siempre	0	0
A veces	27	45 %
Rara vez	33	51 %
Total	60	100 %

Fuente: Encuestas aplicada a los docentes de Educación inicial de la Unidad Educativa Urcuquí en el año 2.016.

Gráfico 17: Ordena secuencias lógicas.



Autor: Blanca Campués.

Análisis cualitativo

En su mayoría se observa que rara vez los niños ordenan secuencias y más de la mitad realizan la actividad sin dificultad. Los resultados muestran que la mayoría de niños ordena o realiza actividades de manera secuencial lo que no le permite un adecuado desarrollo.

OBSERVACIÓN 8

Expresa emociones y sentimientos a través de la música.

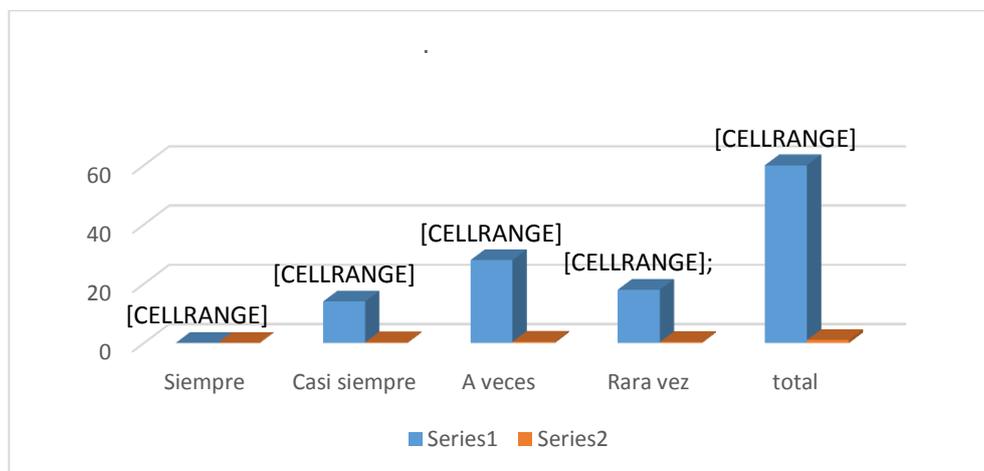
Tabla 18: Expresa emociones y sentimientos.

Respuesta	Frecuencia	%
Siempre	0	0
Casi siempre	14	23.33 %
A veces	28	46.66 %
Rara vez	18	30 %
Total	60	99.99 %

Fuente:
Encuestas aplicadas a los docentes de Educación inicial de la Unidad

Educativa Urcuquí en el año 2.016.

Gráfico 18: *Expresa emociones y sentimientos.*



Autor: Blanca Campués.

Análisis cualitativo

Más de la mitad los niños observados demuestran q a veces expresan sentimientos y emociones, menos de la mitad lo hacen rara vez mientras tanto que en su minoría lo hacen casi siempre. Los resultados muestran que la mayoría de niños no expresan de manera espontánea hacia los demás.

OBSERVACIÓN 9

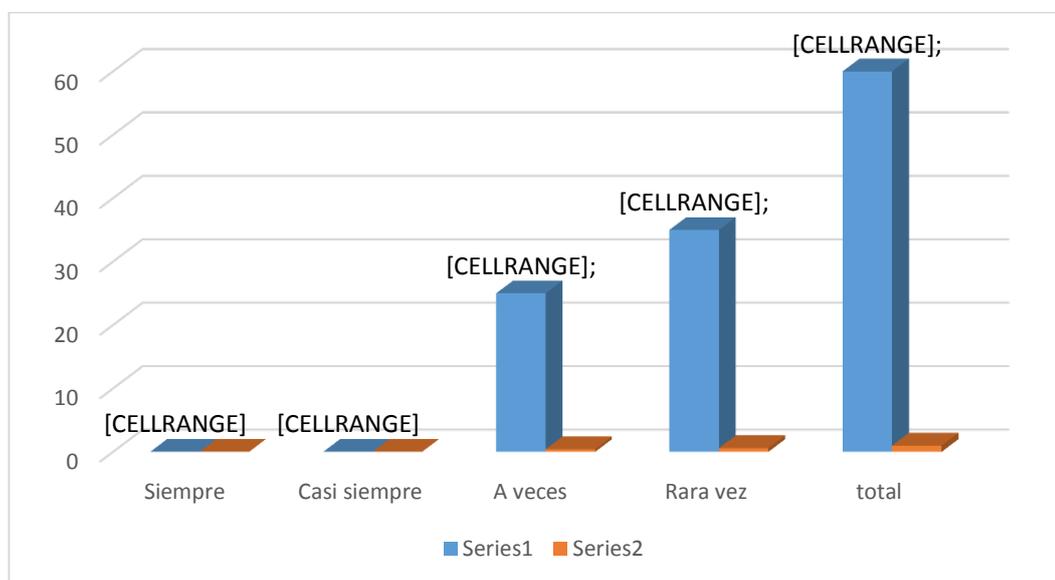
Valora y cuida los objetos de su entorno.

Tabla 19: Valora y cuida los objetos.

Respuesta	Frecuencia	%
Siempre	0	0
Casi siempre	0	0
A veces	25	41.66 %
Rara vez	35	58.33 %
Total	60	99.99 %

Fuente: Encuestas aplicada a los docentes de Educación inicial de la Unidad Educativa Urcuquí en el año 2.016.

Gráfico 19: Valora y cuida los objetos.



Análisis cualitativo

Más de la mitad de los niños cuida y valora los objetos de su entorno rara vez mientras que a veces valora y cuida los objetos. Los resultados demuestran que los niños y niñas no valoran los objetos medio que les rodea.

OBSERVACIÓN 10

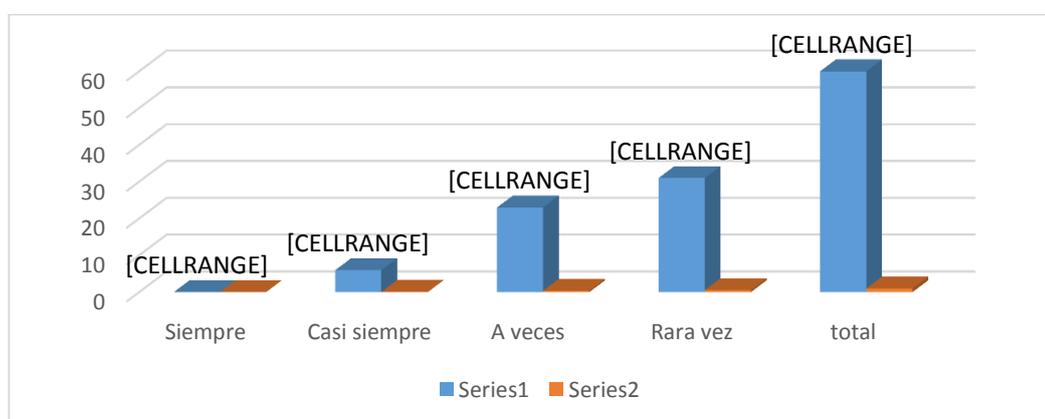
Realiza movimientos corporales cumpliendo consignas.

Tabla 20: Realiza movimientos corporales.

Respuesta	Frecuencia	%
Siempre	0	0
Casi siempre	6	10 %
A veces	23	38.33 %
Rara vez	31	51.66 %
Total	60	99.99 %

Fuente: Encuestas aplicada a los docentes de Educación inicial de la Unidad Educativa Urcuquí en el año 2.016.

Gráfico 20: Realiza movimientos corporales.



Autor: Blanca Campués.

Análisis cualitativo

La mitad de los niños realizan movimientos corporales rara vez, la mitad lo hacen a veces y una minoría casi siempre realiza movimientos corporales cumpliendo consignas. Los resultados demuestran que más de la mitad no realizan y coordinan movimientos por lo que se recomienda realizar actividades que permitan fortalecer sus destrezas y habilidades.

CAPITULO V

5. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

5.1.1 Conclusiones.

Analizados los datos que arrojan los resultados de las encuestas aplicadas a los docentes y la ficha de observación a los niños de 4 años se establece las siguientes conclusiones.

- Los docentes de educación inicial de la Unidad Educativa Urcuquí, cantón Urcuqui, tienen un nivel regular de conocimientos en estrategias lúdicas, por lo que los niños de 4 años del nivel inicial no han sido correctamente estimulados en el fortalecimiento de sus inteligencias múltiples, esto impide el reconocimiento de sus talentos y capacidades de manera oportuna.
- Los niños/as de educación inicial, rara vez cumplen actividades lúdicas dentro y fuera de aula, por lo que no fortalecen sus habilidades y destrezas, por tanto, se determina que los educandos no potencializan sus capacidades de manera oportuna lo cual impide llegar a un aprendizaje significativo.
- Las docentes están totalmente de acuerdo en el desarrollo y aplicación de una guía de estrategias lúdicas para el fortalecimiento de las inteligencias múltiples, de manera que sea un apoyo pedagógico para su desempeño diario.

5.1.2 Recomendaciones

- Se recomienda a los docentes, informarse o recibir capacitaciones sobre estrategias lúdicas y practicarlas de manera que sea un aporte para dar origen a nuevos conocimientos para mejorar las condiciones en el proceso de enseñanza –aprendizaje.
- Se recomienda aplicar estrategias lúdicas para el desarrollo de las inteligencias múltiples, elaborar material didáctico apropiado, adecuar el espacio físico para que los niños desarrollen sus dones y capacidades de manera espontánea y oportuna.
- Se recomienda que el personal docente tome conciencia y de la importancia en la aplicación de la guía de estrategias lúdicas la cual permitirá fortalecer las inteligencias múltiples en los niños y niñas de 4 años para lograr una formación adecuada e integral.

5.1.3 Respuestas a las preguntas directrices.

¿Qué contenido teórico–científico es necesario sustentar en relación estrategias lúdicas para el desarrollo de las inteligencias múltiples?

Para sustentar este presente trabajo se realizó investigaciones en diferentes teorías como es la de Gardner quien se refiere a las inteligencias como capacidades la poseen todos los seres humanos y cada una se relaciona entre si y puede ser desarrollada con adecuada y oportuna estimulación.

¿Cómo diagnosticar las estrategias lúdicas que los docentes aplican en el proceso de enseñanza-aprendizaje para el fortalecimiento de las inteligencias múltiples de los niños y niñas de 4 años de la Unidad Educativa Urcuquí, durante el periodo escolar 2016-2017?

Mediante la recopilación de datos, aplicando las encuestas a los docentes de educación inicial de la Unidad Educativa Urcuquí de la Ciudad de Urcuquí, Provincia de Imbabura en el año 2016 se evidencio de manera regular conocen sobre estrategias lúdicas de los niños de 4 años debido, que no han tenido una capacitación en este tema por esta razón no les permite un fortalecimiento adecuado de las inteligencias múltiples.

¿Qué beneficios tiene el diseño de una guía didáctica de estrategias lúdicas para el desarrollo de las inteligencias múltiples en los niños de Educación Inicial?

De acuerdo con los datos obtenidos en las encuestas aplicadas a las docentes, aseguran que existe la necesidad de una guía sobre estrategias lúdicas para el

fortalecimiento de las inteligencias múltiples, la misma que, será una herramienta pedagógica muy útil para los docentes, siendo un documento de orientación en el proceso de enseñanza-aprendizaje y de fácil aplicación en los niños/as de 4 años.

CAPÍTULO VI

6. PROPUESTA

6.1. *Título*

ESTRATEGIAS LÚDICAS PARA EL FORTALECIMIENTO DE LAS INTELIGENCIAS MÚLTIPLES DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 4 AÑOS.

6.2. *Justificación e importancia*

Con la finalidad de contribuir en el desarrollo integral de los niños y niñas de cuatro años se presenta la siguiente guía de estrategias didácticas la misma que permitirá fortalecer el desarrollo de las Inteligencias Múltiples en los niños/as.

En la actualidad los docentes tienen la oportunidad de contar con diferentes recursos didácticos para formar y desarrollar todas las potencialidades en los niños logrando hacer de ellos seres participativos corresponsables y protagónicos en la sociedad. Se debe brindar las herramientas necesarias para que puedan enfrentar las demandas sociales y situaciones difíciles, enseñándoles a saber hacer, de manera que se pueda favorecer al alumnado desde tempranas edades el logro del buen vivir, en el que no solo se beneficien los niño/as sino también los docentes.

Es importante la propuesta porque permitirá que los docentes se actualicen, sean creativos e innovadores, dejen a un lado lo tradicional, conozcan y apliquen nuevas alternativas de enseñanza tomando en cuenta el interés superior del niño sin pasar por alto que cada uno es un ser único e irrepetible. La guía de estrategias didácticas contiene actividades creativas y con carácter estrictamente lúdico de manera que contribuya al desarrollo integral del niño y su interrelación con los demás.

6.3. Fundamentación

6.3.1. Las Estrategias lúdicas.

Es un conjunto de acciones dirigidas con el fin de integrar actividades seleccionadas que permitirán facilitar la dotación, almacenamiento y utilización de la información para llegar a un conocimiento significativo.

El juego como estrategia lúdica.- Favorecerá el desarrollo habilidades intelectuales en el aprendizaje, en base al juego se logara la diversión y la felicidad que dan lugar a una situación placentera y saludable, es así que las estrategias lúdicas deben contribuir a motivar a los niños y niñas para sientan la necesidad de aprender despertando por sí mismos la curiosidad e interés.

6.3.2. Tipos de juegos

- a) Juegos sensoriales
- b) Motores
- c) Manipulativos
- d) Imitación
- e) Simbólico
- f) Verbales
- g) Razonamiento.
- h) Espaciales y temporales.

6.3.3 Las inteligencias múltiples.

Son capacidades cognitivas las misma que sirve para descubrir, aprovechar al máximo las habilidades, aptitudes para llegar alcanzar metas y resolver problemas que se presentan en la vida.

Inteligencia Lógica matemática. Es la capacidad para usar los números de manera efectiva, razonar y distinguir patrones lógicos o numéricos.

Inteligencia lingüística. Capacidad de utilizar a su nivel palabras de forma oral o escrita con el uso de sintaxis, la fonética y la semántica ya que el lenguaje es uno de los principales logros del ser humano.

Inteligencia Espacial. Se refiere a la capacidad de pensar en tres dimensiones, permite percibir el mundo visual y espacial

Inteligencia musical. Es la capacidad sensitiva para producir y pensar en términos de ritmos, tonos o timbres de los sonidos.

Inteligencia kinestésica o corporal. Es la capacidad de utilizar su propio cuerpo en la expresión de ideas y sentimientos, la aptitud para controlar los movimientos, las destrezas, equilibrio, flexibilidad, fuerzas y velocidad.

Inteligencia naturalista. - Es la capacidad de experimentar, manipular a través de los sentidos los elementos de la naturaleza y lograr establecer conexiones afectivas a la vez que adquiere conocimientos, convirtiendo el ambiente natural en una oportunidad para aprender desarrollar la mayoría de habilidades de reconocimiento y clasificación de especies.

Inteligencia Intra-personal. -Es la que tiene que ver con nosotros y con nuestro mundo interior. Las capacidades inherentes a este tipo de inteligencia son las que recurrimos para comprendernos a nosotros mismos y a otras personas.

Inteligencia Inter-personal. -Esta inteligencia es la que nos 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, mantener relaciones sociales y asumir diversos roles dentro de grupos ya sea como un miembro más o como líder.

6.4 Objetivos

6.4.1 Objetivo General

Fortalecer en los docentes sobre las inteligencias múltiples mediante una guía de estrategias lúdicas.

Objetivos Específicos

- Mejorar en los docentes el conocimiento sobre estrategias lúdicas para el desarrollo de las inteligencias múltiples en los niños de Educación Inicial.
- Dar a conocer a las docentes la guía de estrategias lúdicas para el fortalecimiento de las Inteligencias Múltiples de los niños de 4 años.

6.5 Ubicación sectorial y físico

País: Ecuador

Provincia: Imbabura

Cantón: Urcuquí

Beneficiario: Niños de 4 años y docentes

6.6 Desarrollo de la propuesta.

LINGÜÍSTICA

KINESTÉSICA

NATURALISTA

LÓGICO
MATEMÁTICO

MÚSICA

INTERPERSONAL

ESPACIAL

INTRAPERSONAL

**TÍTULO: ESTRATEGIAS LÚDICAS PARA
EL FORTALECIMIENTO DE LA
INTELIGENCIAS MÚLTIPLES DE LOS
NIÑOS Y NIÑAS DE 4 AÑOS.**

**POR: BLANCA CAMPUÉS
2017**



PRESENTACIÓN

La misión del docente es, ser una guía para potenciar el conocimiento, de modo que los niños puedan interactuar en su vida diaria con éxito. La aplicación de estrategias lúdicas para el desarrollo de las inteligencias múltiples en los niños de cuatro años potencia la capacidad de resolución de nuevos desafíos y en la toma de decisiones acertadas. La puesta en práctica de la propuesta pretende colaborar en los trabajos de planificación al docente quien será el hilo conductor para estimular el desarrollo de las inteligencias múltiples, que a su vez promueva un aprendizaje eficaz. El aprendizaje se produce por una interacción entre el conocimiento del alumno y la nueva información que le llega, por lo que se debe considerar las concepciones de los alumnos como bases para ir construyendo los nuevos conocimientos.

Para lograrlo se apoyará el proceso de la enseñanza aprendizaje en estrategias creativas lúdicas lo que le permitirá al alumno llegar a un aprendizaje significativo mediante el desarrollo todas sus potencialidades.

La propuesta está compuesta por diferentes juegos acompañados de canciones, rondas y técnicas grafo plásticas para motivar el interés. Esta guía facilitará actividades para el educador, cada estrategia tiene información de manera organizada para mayor comprensión, sus componentes son de la siguiente forma, contiene un tema, objetivo, contenido científico, número de participantes, edad, tiempo e indicaciones para el desarrollo.

Se espera que este material se constituya en una herramienta muy útil de trabajo en las aulas para potenciar el fortalecimiento de las inteligencias múltiples que orienten al niño/a, a descubrir sus capacidades cognitivas y al docente la optimización del proceso enseñanza-aprendizaje.



INDICE DE CONTENIDOS LA PROPUESTA

Experiencia de aprendizaje N° 01 “Ejecuto movimientos corporales”	95
Experiencia de aprendizaje N° 02 “El juego de identificar número y cantidad”	96
Experiencia de aprendizaje N° 03 “Punzar figuras geométricas en platos desechables”	97
Experiencia de aprendizaje N° 04 “Dramatizo un cuento”	98
Experiencia de aprendizaje N° 05 “Jugo a ordenar imágenes”	99
Experiencia de aprendizaje N° 06 “Clasifico etiquetas de alimentos”	100
Experiencia de aprendizaje N° 07 “Nombro partes del cuerpo”	101
Experiencia de aprendizaje N° 08 “Canto y manipulo instrumentos musicales”	102
Experiencia de aprendizaje N° 09 “Leo canciones en pictogramas”	103
Experiencia de aprendizaje N° 10 “Identifico ritmos musicales en canciones”	104
Experiencia de aprendizaje N° 11 “Ordeno secuencias”	105
Experiencia de aprendizaje N° 12 “Juego a contar hasta el diez”	106
Experiencia de aprendizaje N° 13 “Armo y desarmo rompecabezas”	107
Experiencia de aprendizaje N° 14 “Juego con el mimo”	108
Experiencia de aprendizaje N° 15 “Galopo en un caballo”	109
Experiencia de aprendizaje N° 16 “Juego a los bolos”	110
Experiencia de aprendizaje N° 17 “Siembro hortalizas”	111
Experiencia de aprendizaje N° 18 “Conozco los fenómenos de la naturaleza”	112
Experiencia de aprendizaje N° 19 “Juego a los panaderos”	113
Experiencia de aprendizaje N° 20 “Juego en el entorno”	115
Experiencia de aprendizaje N° 21 “me relajo mediante un audio”	116
Experiencia de aprendizaje N° 22 “Demuestro mis emociones”	117
Experiencia de aprendizaje N° 23 “Mi portarretrato”	118
Experiencia de aprendizaje N° 24 “Respeto a mis compañeros”	119
Experiencia de aprendizaje N° 25 “Juego con mis amigos”	120
Experiencia de aprendizaje N° 26 “Juego a los encostalados”	121

Experiencia de aprendizaje N° 27 “Juego con los números”	122
Experiencia de aprendizaje N° 28 “Identifico igual y diferente”	123
Experiencia de aprendizaje N° 29 “Jugando con las vocales”	124
Experiencia de aprendizaje N° 30 “Juego del zapatero.”	125
Experiencia de aprendizaje N° 31 “Secuencias de frutas”	126

EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE 1
Ejecuto movimientos corporales

EJE DE APRENDIZAJE	Expresión y comunicación		ÁMBITO DE APRENDIZAJE	Expresión corporal y motricidad			
INTELIGENCIA KINESTÉTICA	EDAD 4 años	TIEMPO	30 minutos	ESPACIO	Patio		
DESTREZA	Practicar secuencias lógicas en sucesos de hasta tres eventos, en actividades corporales						
OBJETIVO	Potenciar las nociones básicas y operaciones del pensamiento que le permitirán establecer relaciones con el medio para la resolución de problemas sencillos, constituyéndose en la base para la comprensión de conceptos matemáticos posteriores.						
METODOLOGÍA							
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> Reconocimiento del lugar de trabajo Explicación clara de la experiencia que se va realizar.						
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> Gatear en un determinado lugar. Formar parejas de acuerdo al orden de llegada. Jugar a realizar carretillas con el cuerpo. Cambiar de lugar y regresar al sitio de partida caminando en manos Conversar si hubo alguna dificultad y lo que sintió al caminar con las manos. 						
CIERRE	Conversar si hubo alguna dificultad y lo que sintió al caminar con las manos. Demostración de la actividad que realizó						
RECURSOS	Patio Sigue la secuencia de la actividad.						
EVALUACIÓN							
INDICADOR DE EVALUACIÓN	Practica secuencias lógicas en suceso de hasta tres eventos.						
IMSTRUMENTO	Lista de cotejo						
 <p>Fuente: Niños de Inicial de la Unidad Educativa Urcuqui</p>	Indicador	Observa secuencias lógicas .		practica secuencias de las actividades		Práctica tres eventos	
		SI	NO	SI	NO	SI	NO
	Niño						
	Luis morocho						

EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE 2
El juego de identificar número y cantidad

EJE DE APRENDIZAJE		Descubrimiento del medio natural y cultural		ÁMBITO DE APRENDIZAJE		Relaciones Lógico matemático																																			
INTERLIGENCIA LÓGICO MATEMÁTICO		EDAD	TIEMPO	30 minutos		ESPACIO	Aula																																		
DESTREZA		Comprender la relación de número y cantidad hasta el cinco.																																							
OBJETIVO		Potenciar las nociones básicas y operaciones del pensamiento que le permitirán establecer relaciones con el medio para la resolución de problemas sencillos, constituyéndose en la base para la comprensión de conceptos matemáticos posteriores.																																							
METODOLOGÍA																																									
INICIO		<ul style="list-style-type: none"> Reconocimiento del lugar de trabajo Explicación clara de la experiencia que se va realizar. Canción a la una sale la luna utilizando los dedos.																																							
DESARROLLO		Jugar con pinzas de un solo color armar y desarmar Ubicar las pinzas de acuerdo al color y número Entregar un triángulo en el centro plasmado el numero 3 Contar los lados las esquinas Poner las pinzas en cada esquina.																																							
CIERRE		Conversar si hubo alguna dificultad Exposición contar las pinzas e identificar el número Felicitación mediante aplausos.																																							
RECURSOS		Figuras triangulares de cartón, pinzas de ropa.																																							
EVALUACIÓN																																									
INDICADOR DE EVALUACIÓN		Comprender la relación de número y cantidad hasta el cinco.																																							
IMSTRUMENTO		Lista de cotejo Identifica el número y cantidad																																							
 <p>Fuente: Niños de Inicial de la Unidad Educativa Urcuquí</p>		<table border="1"> <thead> <tr> <th rowspan="2">Indicador</th> <th colspan="2">Reconoce los números</th> <th colspan="2">Cuenta hasta el cinco</th> <th colspan="2">Relaciona número y cantidad</th> </tr> <tr> <th>SI</th> <th>NO</th> <th>SI</th> <th>NO</th> <th>SI</th> <th>NO</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Niño</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>Luis morocho</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table>						Indicador	Reconoce los números		Cuenta hasta el cinco		Relaciona número y cantidad		SI	NO	SI	NO	SI	NO	Niño							Luis morocho													
Indicador	Reconoce los números		Cuenta hasta el cinco		Relaciona número y cantidad																																				
	SI	NO	SI	NO	SI	NO																																			
Niño																																									
Luis morocho																																									

EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE 3
Punzar figuras geométricas en platos desechables.

EJE DE APRENDIZAJE		Descubrimiento del medio natural y cultural		ÁMBITO DE APRENDIZAJE		Relaciones Lógico matemático																																			
INTERLIGENCIA LÓGICO MATEMÁTICO		EDAD	TIEMPO	30 minutos		ESPACIO	aula																																		
DESTREZA		Descubrir formas básicas circulares, triangulares, rectangulares y cuadrangulares en objetos del entorno.																																							
OBJETIVO		Potenciar las nociones básicas y operaciones del pensamiento que le permitirán establecer relaciones con el medio para la resolución de problemas sencillos, constituyéndose en la base para la comprensión de conceptos matemáticos posteriores.																																							
METODOLOGÍA																																									
INICIO		<ul style="list-style-type: none"> Reconocimiento del lugar de trabajo Explicación clara de la experiencia que se va realizar.																																							
DESARROLLO		Manipular diferentes formas de platos desechables Escoger el plato circular Identificar en su cuerpo y en el entorno alguna figura. Pasar por el contorno con el dedo índice Punzar con palillos por el contorno Descubrir las formas que resulta al voltear el plato																																							
CIERRE		Conversar la figura que resulto al interior del plato. Exposición de los trabajos Felicitación mediante aplausos.																																							
RECURSOS		Platos desechables cuadrados, redondos, rectangulares.																																							
EVALUACIÓN																																									
INDICADOR DE EVALUACIÓN		Descubre formas básicas circulares en objetos del entorno.																																							
IMSTRUMENTO		Lista de cotejo																																							
 <p>https://www.google.com.ec/search</p>		<table border="1"> <thead> <tr> <th rowspan="2">Indicador</th> <th colspan="2">Identifica el círculo</th> <th colspan="2">Dibuja con su dedo el círculo</th> <th colspan="2">Punza al contorno de la figura</th> </tr> <tr> <th>SI</th> <th>NO</th> <th>SI</th> <th>NO</th> <th>SI</th> <th>NO</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Niño</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>Luis morocho</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table>						Indicador	Identifica el círculo		Dibuja con su dedo el círculo		Punza al contorno de la figura		SI	NO	SI	NO	SI	NO	Niño							Luis morocho													
Indicador	Identifica el círculo		Dibuja con su dedo el círculo		Punza al contorno de la figura																																				
	SI	NO	SI	NO	SI	NO																																			
Niño																																									
Luis morocho																																									

EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE 4

Dramatizo un cuento

EJE DE APRENDIZAJE	Expresión y comunicación		ÁMBITO DE APRENDIZAJE	Expresión artística																																			
INTELIGENCIA ESPACIAL	EDAD 4 años	TIEMPO	30 minutos	ESPACIO	aula																																		
DESTREZA	Representar a personas de su entorno asumiendo roles a través del juego simbólico.																																						
OBJETIVO	Disfrutar de su participación en diferentes manifestaciones artísticas y culturales a través del desarrollo de habilidades que le permitan expresarse libremente y potenciar su creatividad.																																						
METODOLOGÍA																																							
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> Reconocimiento del lugar de trabajo Explicación clara de la experiencia que se va realizar.																																						
DESARROLLO	Escuchar un cuento de la caperucita roja. Conversar sobre lo escuchado ir dibujando en la pizarra cada personaje. Preparar el escenario con decoraciones y disfraz para los personajes. Representar a los personajes de acuerdo al gusto de cada alumno.																																						
CIERRE	Conversar de lo realizado que les pareció que enseñanza deja el cuento Premiar con palabras y acciones (abrazos).																																						
RECURSOS	Cuento de la caperucita roja.																																						
EVALUACIÓN																																							
INDICADOR DE EVALUACIÓN	Representa a personas de su entorno asumiendo roles a través del juego simbólico.																																						
IMSTRUMENTO	Lista de cotejo																																						
 <p style="text-align: center;">Fuente: Niños de Inicial de la Unidad Educativa Urcuqui</p>	<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th rowspan="2">Indicador</th> <th colspan="2">Identifica persona</th> <th colspan="2">Imita roles</th> <th colspan="2">Dramatiza escenas del juego simbólico</th> </tr> <tr> <th>SI</th> <th>NO</th> <th>SI</th> <th>NO</th> <th>SI</th> <th>NO</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Niño</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>Luis morocho</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table>					Indicador	Identifica persona		Imita roles		Dramatiza escenas del juego simbólico		SI	NO	SI	NO	SI	NO	Niño							Luis morocho													
Indicador	Identifica persona		Imita roles		Dramatiza escenas del juego simbólico																																		
	SI	NO	SI	NO	SI	NO																																	
Niño																																							
Luis morocho																																							

EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE 5

Jugo a ordenar imágenes.

EJE DE APRENDIZAJE	Expresión y comunicación		ÁMBITO DE APRENDIZAJE	Comprensión y expresión del lenguaje																																			
INTELIGENCIA LINGÜÍSTICA	EDAD 4 años	TIEMPO	30 minutos	ESPACIO	aula																																		
DESTREZA	Describir oralmente imágenes que observa en materiales gráficos y digitales empleando oraciones.																																						
OBJETIVO	Desarrollar el lenguaje verbal y no verbal para la expresión adecuada de sus ideas, sentimientos, experiencias, pensamientos y emociones como medio de comunicación e interacción positiva con su entorno inmediato, reconociendo la diversidad lingüística.																																						
METODOLOGÍA																																							
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> Reconocimiento del lugar de trabajo Explicación clara de la experiencia que se va realizar. 																																						
DESARROLLO	Observar pictogramas con el tema de la rima: sobre el mar Representar con movimientos corporales Leer una a una las imágenes. Ordenar en secuencia Leer imitando voces conocidas																																						
CIERRE	Conversar de lo realizado que les pareció que personajes se presento Premiar con palabras y acciones (abrazos).																																						
RECURSOS	Pictograma, pizarra, maskin																																						
EVALUACIÓN																																							
INDICADOR DE EVALUACIÓN	Describir oralmente imágenes que observa en materiales gráficos y digitales empleando oraciones.																																						
IMSTRUMENTO	Lista de cotejo																																						
 <p>https://www.google.com.ec/search</p>		<table border="1"> <thead> <tr> <th rowspan="2">Indicador</th> <th colspan="2">Describe oralmente imágenes</th> <th colspan="2">Describe escenas de las imágenes</th> <th colspan="2">Forma oraciones cortas</th> </tr> <tr> <th>SI</th> <th>NO</th> <th>SI</th> <th>NO</th> <th>SI</th> <th>NO</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Niño</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>Luis morocho</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table>				Indicador	Describe oralmente imágenes		Describe escenas de las imágenes		Forma oraciones cortas		SI	NO	SI	NO	SI	NO	Niño							Luis morocho													
Indicador	Describe oralmente imágenes		Describe escenas de las imágenes		Forma oraciones cortas																																		
	SI	NO	SI	NO	SI	NO																																	
Niño																																							
Luis morocho																																							

EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE 6

Clasifico etiquetas de alimentos.

EJE DE APRENDIZAJE	Expresión y comunicación		ÁMBITO DE APRENDIZAJE	Comprensión y expresión del lenguaje																																			
INTELIGENCIA LINGÜÍSTICA	EDAD 4 años	TIEMPO	30 minutos	ESPACIO	aula																																		
DESTREZA	Identificar etiquetas y rótulos con la ayuda de un adulto y las asocia con el objeto o lugar que los representa.																																						
OBJETIVO	Desarrollar el lenguaje verbal y no verbal para la expresión adecuada de sus ideas, sentimientos, experiencias, pensamientos y emociones como medio de comunicación e interacción positiva con su entorno inmediato, reconociendo la diversidad lingüística.																																						
METODOLOGÍA																																							
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> Reconocimiento del lugar de trabajo Explicación clara de la experiencia que se va realizar. 																																						
DESARROLLO	<p>Escoger 2 niños pegar una imagen poner un rostro 1 sano y el otro enfermo.</p> <p>Conversar el porqué de su estado.</p> <p>Leer etiquetas de diferentes productos leer e identificar.</p> <p>Clasificar las etiquetas de alimentos nutritivos y los alimentos chatarra.</p> <p>Pasar cada niño a pegar en el cuerpo de cada niño done corresponda.</p> <p>Leer las etiquetas de los alimentos nutritivos y las de las chatarras.</p>																																						
CIERRE	<p>Conversar porque es importante alimentarse nutritivamente.</p> <p>Corregir si hay errores en clasificar</p> <p>Premiar con palabras y acciones (abrazos).</p>																																						
RECURSOS	Etiquetas de productos imagen de niño enfermo y sano																																						
EVALUACIÓN																																							
INDICADOR DE EVALUACIÓN	Identifica etiquetas y rótulos con la ayuda de un adulto y las asocia con el objeto o lugar que los representa.																																						
INSTRUMENTO	Lista de cotejo																																						
 <p>https://www.google.com.ec/search</p>	<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th rowspan="2">Indicador</th> <th colspan="2">Identifica etiquetas</th> <th colspan="2">lectura de gráficos</th> <th colspan="2">Clasifica etiquetas</th> </tr> <tr> <th>SI</th> <th>NO</th> <th>SI</th> <th>NO</th> <th>SI</th> <th>NO</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Niño</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>Luis morocho</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table>					Indicador	Identifica etiquetas		lectura de gráficos		Clasifica etiquetas		SI	NO	SI	NO	SI	NO	Niño							Luis morocho													
Indicador	Identifica etiquetas		lectura de gráficos		Clasifica etiquetas																																		
	SI	NO	SI	NO	SI	NO																																	
Niño																																							
Luis morocho																																							

EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE 7

Nombro partes del cuerpo.

EJE DE APRENDIZAJE		Expresión y comunicación		ÁMBITO DE APRENDIZAJE	Comprensión y expresión del lenguaje																																			
INTELIGENCIA LINGÜÍSTICA	EDAD 4 años	TIEMPO		30 minutos	ESPACIO	Aula																																		
DESTREZA	Comunicarse utilizando en su vocabulario palabras que nombran personas, animales, objetos y acciones conocidas.																																							
OBJETIVO	Desarrollar el lenguaje verbal y no verbal para la expresión adecuada de sus ideas, sentimientos, experiencias, pensamientos y emociones como medio de comunicación e interacción positiva con su entorno inmediato, reconociendo la diversidad lingüística.																																							
METODOLOGÍA																																								
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> Reconocimiento del lugar de trabajo Explicación clara de la experiencia que se va realizar.																																							
DESARROLLO	Hacer un círculo y escoger el niño será la silueta. Elaborar un monigote con la silueta del niño llenar de bolas de papel. Jugar al espejito imitando lo que hacen los demás en el círculo el del centro lo hará con el monigote. Al decir alto ahí sale del círculo dejando el monigote en el centro. Los demás se cambian de lugar y realizar el que se queda ahí coge el monigote y sigue el ejercicio.																																							
CIERRE	Nombrar las partes del cuerpo que se indica. Corregir si hay errores. Premiar con palabras y acciones (abrazos).																																							
RECURSOS	Papelotes Revistas grapadora.																																							
EVALUACIÓN																																								
INDICADOR DE EVALUACIÓN	Comunica utilizando en su vocabulario palabras que nombran personas, animales, objetos y acciones conocidas.																																							
IMSTRUMENTO	Lista de cotejo																																							
 <p>Niños de Educación Inicial de la Unidad Educativa Urcuqui</p>	<table border="1"> <thead> <tr> <th rowspan="2">Indicador</th> <th colspan="2">Nombra personas</th> <th colspan="2">Describe objetos</th> <th colspan="2">Nombra acciones conocidas</th> </tr> <tr> <th>SI</th> <th>NO</th> <th>SI</th> <th>NO</th> <th>SI</th> <th>NO</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Niño</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>Luis morocho</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table>						Indicador	Nombra personas		Describe objetos		Nombra acciones conocidas		SI	NO	SI	NO	SI	NO	Niño							Luis morocho													
Indicador	Nombra personas		Describe objetos		Nombra acciones conocidas																																			
	SI	NO	SI	NO	SI	NO																																		
Niño																																								
Luis morocho																																								

EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE 8
Canto y manipulo instrumentos musicales.

EJE DE APRENDIZAJE		Expresión y comunicación		ÁMBITO DE APRENDIZAJE		Expresión artística																																			
EDAD	EDAD 4 años	TIEMPO	30 minutos	ESPACIO	Aula																																				
DESTREZA	Cantar canciones siguiendo el ritmo y coordinando con las expresiones de su cuerpo.																																								
OBJETIVO	Potenciar la inteligencia musical mediante juegos de bailar y entonar instrumentos sonoros para contribuir al desarrollo de las inteligencias múltiples.																																								
METODOLOGÍA																																									
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> Reconocimiento del lugar de trabajo Explicación clara de la experiencia que se va realizar, cantar la banda está.																																								
DESARROLLO	Manipular diferentes instrumentos hechos con material reciclable. Organizar una banda Producir el sonido con cada instrumento que mencione. Bailar al son de la música. Realizar el sonido de forma secuencial.																																								
CIERRE	Realizar el sonido de forma secuencial Felicitar a todos por la participación																																								
RECURSOS	Tubos de papel botellas tallos, palos de escoba. Papel de colores, canción la banda está																																								
EVALUACIÓN																																									
INDICADOR DE EVALUACIÓN	Canto canciones siguiendo el ritmo y coordinando con las expresiones de su cuerpo																																								
IMSTRUMENTO	Lista de cotejo																																								
 <p>Niños de Educación Inicial de la Unidad Educativa Urcuqui</p>	<table border="1"> <thead> <tr> <th rowspan="2">Indicador</th> <th colspan="2">Canta canciones</th> <th colspan="2">Sigue el ritmo de la canción</th> <th colspan="2">Coordina expresiones de su cuerpo</th> </tr> <tr> <th>SI</th> <th>NO</th> <th>SI</th> <th>NO</th> <th>SI</th> <th>NO</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Niño</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>Luis morocho</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table>							Indicador	Canta canciones		Sigue el ritmo de la canción		Coordina expresiones de su cuerpo		SI	NO	SI	NO	SI	NO	Niño							Luis morocho													
Indicador	Canta canciones		Sigue el ritmo de la canción		Coordina expresiones de su cuerpo																																				
	SI	NO	SI	NO	SI	NO																																			
Niño																																									
Luis morocho																																									

EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE 9

Leo canciones en pictogramas

EJE DE APRENDIZAJE	Expresión y comunicación		ÁMBITO DE APRENDIZAJE	Comprensión y expresión del lenguaje																																				
INTELIGENCIA LINGÜÍSTICA	EDAD 4 años	TIEMPO	30 minutos	ESPACIO	Aula																																			
DESTREZA	Producir palabras que riman espontáneamente tomado en cuenta los sonidos finales de las mismas																																							
OBJETIVO	Potenciar la inteligencia lingüística mediante lecturas de canciones para potenciar el desarrollo de su vocabulario																																							
DESARROLLO	Presentar un pictograma de canción del bastón. Memorizar frase por frase. Cantar de forma ascendente y descendente. Hacer 2 grupos uno para cantar y otro hace el eco. Realizar un coro con movimientos corporales.																																							
CIERRE	Cantar en diferentes tiempos Felicitar a todos por la participación																																							
RECURSOS	Canción																																							
EVALUACIÓN																																								
INDICADOR DE EVALUACIÓN	Produzco palabras que riman espontáneamente tomado en cuenta los sonidos finales de las mismas																																							
IMSTRUMENTO	Lista de cotejo																																							
 <p>Niños de Educación Inicial de la Unidad Educativa Urcuqui</p>	<table border="1"> <thead> <tr> <th rowspan="2">Indicador</th> <th colspan="2">Lectura de imágenes</th> <th colspan="2">Repite palabras que rimen</th> <th colspan="2">Repite sonidos finales de la palabra</th> </tr> <tr> <th>SI</th> <th>NO</th> <th>SI</th> <th>NO</th> <th>SI</th> <th>NO</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Niño</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>Luis morocho</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table>						Indicador	Lectura de imágenes		Repite palabras que rimen		Repite sonidos finales de la palabra		SI	NO	SI	NO	SI	NO	Niño							Luis morocho													
Indicador	Lectura de imágenes		Repite palabras que rimen		Repite sonidos finales de la palabra																																			
	SI	NO	SI	NO	SI	NO																																		
Niño																																								
Luis morocho																																								

EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE 10

Identifico ritmos musicales en canciones

EJE DE APRENDIZAJE	Expresión y comunicación		ÁMBITO DE APRENDIZAJE	Expresión artística																																				
INTELIGENCIA ESPACIAL	EDAD 4 años	TIEMPO	30 minutos	ESPACIO	Aula																																			
DESTREZA	Cantar canciones siguiendo el ritmo y coordinando con las expresiones de su cuerpo.																																							
OBJETIVO	Propiciar la inteligencia musical mediante la identificación de ritmos musicales para el desarrollo sus dones y talentos																																							
METODOLOGÍA																																								
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> Reconocimiento del lugar de trabajo Explicación clara de la experiencia que se va realizar.																																							
DESARROLLO	Escoger el hada madrina que les desencantara. Bailar de acuerdo al ritmo lento o rápido y con movimientos exagerados Se apaga la música quedan encantados. Pasa el hada madrina los desencanta con su barita uno a uno y siguen en el baile. Practicar el control estático la atención																																							
CIERRE	Bailar de acuerdo al ritmo que escuchen Premiar con palabras y acciones (abrazos).																																							
RECURSOS	Canciones de diferentes tonos.																																							
EVALUACIÓN																																								
INDICADOR DE EVALUACIÓN	Canta canciones siguiendo el ritmo y coordinando con las expresiones de su cuerpo																																							
IMSTRUMENTO	Lista de cotejo																																							
 <p>https://www.google.com.ec/search?q=imagen</p>	<table border="1"> <thead> <tr> <th rowspan="2">Indicador</th> <th colspan="2">canta canciones</th> <th colspan="2">Identifica ritmos musicales</th> <th colspan="2">Coordina las expresiones de su cuerpo</th> </tr> <tr> <th>SI</th> <th>NO</th> <th>SI</th> <th>NO</th> <th>SI</th> <th>NO</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Niño</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>Luis morocho</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table>						Indicador	canta canciones		Identifica ritmos musicales		Coordina las expresiones de su cuerpo		SI	NO	SI	NO	SI	NO	Niño							Luis morocho													
Indicador	canta canciones		Identifica ritmos musicales		Coordina las expresiones de su cuerpo																																			
	SI	NO	SI	NO	SI	NO																																		
Niño																																								
Luis morocho																																								

EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE 11

Ordeno secuencias

EJE DE APRENDIZAJE	Descubrimiento del medio natural y cultural		ÁMBITO DE APRENDIZAJE		Relaciones lógico matemático																																			
INTELIGENCIA LOGICO-MATEMÁTICO	EDAD 4 años	TIEMPO	30 minutos		ESPACIO	Aula																																		
DESTREZA	Continuar y reproducir patrones simples con objetos concretos y representaciones gráficas																																							
OBJETIVO	Potenciar las nociones básicas y operaciones del pensamiento que le permitirán establecer relaciones con el medio para la resolución de problemas sencillos, constituyéndose en la base para la comprensión de conceptos matemáticos posteriores																																							
METODOLOGÍA																																								
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> • Reconocimiento del lugar de trabajo Explicación clara de la experiencia que se va realizar. 																																							
DESARROLLO	Pintar fideos macarrones de tres colores Dejar secar Punzar en un jabón un palo de pincho grande Ensartar en secuencia los colores (todos los amarillos, azules y rojos) Ensartar en secuencia de color a color (un amarillo, luego el rojo, y azul) Seguir hasta terminar.																																							
CIERRE	Exposición de trabajos y realizar la secuencia nombrando los colores. Felicitación y aplausos																																							
RECURSOS	Fildeo macarrón, Palos de pincho, jabón, pintura.																																							
EVALUACIÓN																																								
INDICADOR DE EVALUACIÓN	Continua y reproduce patrones simples con objetos concretos y representaciones gráficas																																							
IMSTRUMENTO	Lista de cotejo																																							
 <p>Niños de Educación Inicial de la Unidad Educativa Urcuqui</p>	<table border="1"> <thead> <tr> <th rowspan="2">Indicador</th> <th colspan="2">Produce patrones con tres colores</th> <th colspan="2">Ensarta fideos de manera secuencial</th> <th colspan="2">Representa objetos gráficamente</th> </tr> <tr> <th>SI</th> <th>NO</th> <th>SI</th> <th>NO</th> <th>SI</th> <th>NO</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Niño</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>Luis morocho</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table>						Indicador	Produce patrones con tres colores		Ensarta fideos de manera secuencial		Representa objetos gráficamente		SI	NO	SI	NO	SI	NO	Niño							Luis morocho													
Indicador	Produce patrones con tres colores		Ensarta fideos de manera secuencial		Representa objetos gráficamente																																			
	SI	NO	SI	NO	SI	NO																																		
Niño																																								
Luis morocho																																								

EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE 12

Juego a contar hasta el diez.

EJE DE APRENDIZAJE		Descubrimiento del medio natural y cultural		ÁMBITO DE APRENDIZAJE	Relaciones lógico matemático																																			
INTELIGENCIA LOGICO-MATEMÁTICO	EDAD 4 años	TIEMPO		30 minutos	ESPACIO	Aula																																		
DESTREZA	Contar oralmente del 1 al 10 con secuencia numérico, en la mayoría de veces..																																							
OBJETIVO	Potenciar las nociones básicas y operaciones del pensamiento que le permitirán establecer relaciones con el medio para la resolución de problemas sencillos, constituyéndose en la base para la comprensión de conceptos matemáticos posteriores																																							
METODOLOGÍA																																								
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> Reconocimiento del lugar de trabajo Explicación clara de la experiencia que se va realizar. 																																							
DESARROLLO	Entregar 10 tapas de botella pegadas imágenes de manzanas. Jugar en la mesa contando los números y las manzanas. Indicar las que van arriba y abajo Preparar un árbol de cartón en sus hojas pegar cuellos 10 de botellas En el tronco pegar un cuello de botella Entregar a cada uno una tapa con un número, pasar y poner en la rosca del tronco del árbol. Poner en la rosca las tapas con las manzanas de acuerdo al número que está en el tronco.																																							
CIERRE	Contar correctamente del 1 al diez. Premiar con palabras y acciones (abrazos).																																							
RECURSOS	Papelotes Revistas grapadora.																																							
EVALUACIÓN																																								
INDICADOR DE EVALUACIÓN	Contar oralmente del 1 al 10 con secuencia numérico, en la mayoría de veces..																																							
IMSTRUMENTO	Lista de cotejo																																							
 <p>Niños de Educación Inicial de la Unidad Educativa Urcuqui</p>	<table border="1"> <thead> <tr> <th rowspan="2">Indicador</th> <th colspan="2">Reconoce los números</th> <th colspan="2">Identifica los números</th> <th colspan="2">Cuenta del 1 al 10</th> </tr> <tr> <th>SI</th> <th>NO</th> <th>SI</th> <th>NO</th> <th>SI</th> <th>NO</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Niño</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>Luis morocho</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table>						Indicador	Reconoce los números		Identifica los números		Cuenta del 1 al 10		SI	NO	SI	NO	SI	NO	Niño							Luis morocho													
Indicador	Reconoce los números		Identifica los números		Cuenta del 1 al 10																																			
	SI	NO	SI	NO	SI	NO																																		
Niño																																								
Luis morocho																																								

EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE 13
Armo y desarmo rompecabezas

EJE DE APRENDIZAJE		Descubrimiento del medio natural y cultural		ÁMBITO DE APRENDIZAJE		Relaciones lógico matemático																																			
INTELIGENCIA LOGICO-MATEMÁTICO	EDAD 4 años	TIEMPO	30 minutos		ESPACIO	Aula																																			
DESTREZA	Armar y desarmar rompecabezas de hasta 10 piezas																																								
OBJETIVO	Potenciar las nociones básicas y operaciones del pensamiento que le permitirán establecer relaciones con el medio para la resolución de problemas sencillos, constituyéndose en la base para la comprensión de conceptos matemáticos posteriores																																								
METODOLOGÍA																																									
INICIO	• Reconocimiento del lugar de trabajo Explicación clara de la experiencia que se va realizar.																																								
DESARROLLO	Entregar una lámina de cartón con el nombre de cada uno Entregar letras de fomix del nombre y leer Realizar el sonido de cada letra Entregar el nombre desarmado Armar el nombre poniendo letra por letra sobre la palabra Armar el nombre debajo de la palabra.																																								
CIERRE	Armar el nombre debajo de la palabra. Corregir si hay errores. Premiar con palabras y acciones (abrazos).																																								
RECURSOS	Láminas de cartón, fomix Impresiones del nombre a																																								
EVALUACIÓN																																									
INDICADOR DE EVALUACIÓN	Armo y desarmo rompecabezas de hasta 10 piezas																																								
IMSTRUMENTO	Lista de cotejo																																								
 <p>https://www.google.com.ec/search?</p>		<table border="1"> <thead> <tr> <th rowspan="2">Indicador</th> <th colspan="2">Armar las letras sobre la palabra</th> <th colspan="2">Armar y desarmar la palabra abajo</th> <th colspan="2">Armar y desarma la el rompecabeza del nombre</th> </tr> <tr> <th>SI</th> <th>NO</th> <th>SI</th> <th>NO</th> <th>SI</th> <th>NO</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Niño</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>Luis morocho</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table>						Indicador	Armar las letras sobre la palabra		Armar y desarmar la palabra abajo		Armar y desarma la el rompecabeza del nombre		SI	NO	SI	NO	SI	NO	Niño							Luis morocho													
Indicador	Armar las letras sobre la palabra		Armar y desarmar la palabra abajo		Armar y desarma la el rompecabeza del nombre																																				
	SI	NO	SI	NO	SI	NO																																			
Niño																																									
Luis morocho																																									

EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE 14

Juego con el mimo

EJE DE APRENDIZAJE	Expresión y comunicación		ÁMBITO DE APRENDIZAJE	Comprensión y expresión del lenguaje	
INTELIGENCIA LINGÜÍSTICA	EDAD 4 años	TIEMPO	30 minutos	ESPACIO	Aula
DESTREZA	Realizar movimientos articulatorios complejos: movimientos de los labios juntos de izquierda a derecha, hacia adelante, movimiento de las mandíbulas a los lados, inflar las mejillas y movimiento de lengua de mayor dificultad				
OBJETIVO	Desarrollar el lenguaje verbal y no verbal para la expresión adecuada de sus ideas, sentimientos, experiencias, pensamientos y emociones como medio de comunicación e interacción positiva con su entorno inmediato, reconociendo la diversidad lingüística.				
METODOLOGÍA					
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> • Reconocimiento del lugar de trabajo Explicación clara de la experiencia que se va realizar.				
DESARROLLO	Pintar los mimos con diferentes expresiones Formar grupos de acuerdo a la expresión. Designar personajes de acuerdo a la situación a representar. Relatar el cortometraje Imitar gestos y movimientos a realizar Conversar de la enseñanza que dejó.				
CIERRE	Repetir movimientos articulatorios frente al espejo Corregir si hay errores. Premiar con palabras y acciones (abrazos).				
RECURSOS	Pintura para la cara, láminas.				
EVALUACIÓN					
INDICADOR DE EVALUACIÓN	Realiza movimiento articulatorios complejos: movimientos de los labios juntos de izquierda a derecha, hacia adelante, movimiento de las mandíbulas a los lados, inflar las mejillas y movimiento de lengua de mayor dificultad.				
IMSTRUMENTO	Lista de cotejo				

 <p>Niños de Educación Inicial de la Unidad Educativa Urcuqui</p>	Mueve los labios juntos de izq.a derecha		Realiza movimiento de la mandíbula a los lados		Inflar las mejillas		
	Niño	SI	NO	SI	NO	SI	NO
	Luis morocho						

EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE 15

Galpo en un caballo.

EJE DE APRENDIZAJE	Expresión y comunicación		ÁMBITO DE APRENDIZAJE	Expresión corporal y motricidad.	
INTELIGENCIA KINESTÉSICA	EDAD 4 años	TIEMPO	30 minutos	ESPACIO	Aula
DESTREZA	Galpar y salticar coordinadamente con obstáculos ejecutando circuitos				
OBJETIVO	Potenciar la inteligencia kinestésica mediante ejecución de movimientos corporales para promover el desarrollo de sus destrezas y habilidades., equilibrio y coordinación flexibilidad				
METODOLOGÍA					
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> Reconocimiento del lugar de trabajo Explicación clara de la experiencia que se va realizar.				
DESARROLLO	Elaborar un caballo con botellas y palo de escoba. Decorar de acuerdo al gusto de cada niño Imitar a galpar en el espacio total Utilizar el caballo de palo y realizar de manera lenta, rápido. Vencer obstáculos y llegar al meta.				
CIERRE	Galpar venciendo obstáculos en forma total. Premiar con palabras y acciones (abrazos).				
RECURSOS	Botellas desechables, palo de escoba, fómix, silicona, lana. Conos catones				
EVALUACIÓN					
INDICADOR DE EVALUACIÓN	Galpa y saltica coordinadamente con obstáculos ejecutando circuitos.				
IMSTRUMENTO	Lista de cotejo				



Niños de Educación Inicial de la Unidad Educativa Urcuqui

Indicador	Galopo en un caballo de palo		Saltico coordinadamente		Galopa venciendo obstáculos	
	SI	NO	SI	NO	SI	NO
Niño						
Luis morocho						

EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE 16

Juego a los bolos.

EJE DE APRENDIZAJE	Expresión y comunicación		ÁMBITO DE APRENDIZAJE	Expresión corporal y motricidad.	
INTELIGENCIA KINESTÉSICA	EDAD 4 años	TIEMPO	30 minutos	ESPACIO	Aula
DESTREZA	Ejecutar actividades coordinadamente y con un control adecuado de fuerza y tonicidad muscular como: lanzar, atrapar y patear objetos y pelotas.				
OBJETIVO	Desarrollar la capacidad motriz a través de procesos sensorio-perceptivos que permitan una adecuada estructuración de su esquema corporal y coordinación en la ejecución de movimientos y desplazamientos.				
METODOLOGÍA					
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> Reconocimiento del lugar de trabajo Explicación clara de la experiencia que se va realizar. 				
DESARROLLO	Entregar 5 botellas desechables Pegar los números del 1 al 5 Llenar hasta la mitad de arena Poner en forma horizontal Lanzar con una pelota de una distancia hasta derribar las botellas. Lanzar cada vez más lejos hasta derribar todas.				
CIERRE	Derribar las botellas de una a una. Corregir si hay errores. Premiar con palabras y acciones (abrazos).				
RECURSOS	Botellas arena.				
EVALUACIÓN					
INDICADOR DE EVALUACIÓN	Ejecutar actividades coordinadamente y con un control adecuado de fuerza y tonicidad muscular como: lanzar, atrapar y patear objetos y pelotas.				
INSTRUMENTO	Lista de cotejo				



Niños de Educación Inicial de la Unidad Educativa Urcuqui

Indicador	Lanza la pelota		Atrapa la pelota		Derriba botellas con la pelota	
	SI	NO	SI	NO	SI	NO
Niño						
Luis morocho						

EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE 17

Siembro hortalizas.

EJE DE APRENDIZAJE	Descubrimiento del medio natural y cultura		ÁMBITO DE APRENDIZAJE	Relaciones con el medio natural y cultura	
INTELIGENCIA NATURALISTA	EDAD 4 años	TIEMPO	30 minutos	ESPACIO	Aula
DESTREZA	Identificar características de las plantas por su utilidad, estableciendo diferencias entre ellas.				
OBJETIVO	Explorar y descubrir las características de los elementos y fenómenos mediante procesos indagatorios que estimulen su curiosidad fomentando el respeto a la diversidad natural y cultural.				
METODOLOGÍA					
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> Reconocimiento del lugar de trabajo Explicación clara de la experiencia que se va realizar. 				
DESARROLLO	Cantar la canción de la semillita. Adecuar un espacio para la implementación del huerto en el centro. Conseguir las semillas de rábano, zanahoria, remolacha, lechuga. Hacer 4 cajas de madera pone la tierra el abono y prepara para sembrar la semilla. Regar con botellas desechables haciendo de forma de regadera. Motivar al cuidado y valoración de las plantas				
CIERRE	Nombrar las partes del cuerpo que se indica. Corregir si hay errores. Premiar con palabras y acciones (abrazos).				
RECURSOS	Botellas desechables, caja de cartón, semillas, fómix, silicona, lana. Canción de la semillita.				
EVALUACIÓN					
INDICADOR DE EVALUACIÓN	Identifica características de las plantas por su utilidad, estableciendo diferencias entre ellas.				

IMSTRUMENTO	Lista de cotejo						
 https://www.google.com/search	Indicador	Describe las plantas		Reconoce las partes de la planta		Identifica las características de las plantas	
	Niño	SI	NO	SI	NO	SI	NO
	Luis morocho						

EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE 18

Conozco los fenómenos de la naturaleza

EJE DE APRENDIZAJE	Descubrimiento del medio natural y cultural		ÁMBITO DE APRENDIZAJE	Relaciones lógico matemático	
INTELIGENCIA LOGICO-MATEMÁTICO	EDAD 4 años	TIEMPO	30 minutos	ESPACIO	Aula
DESTREZA	Experimentar la mezcla de dos colores primarios para formar colores secundarios.				
OBJETIVO	Potenciar las nociones básicas y operaciones del pensamiento que le permitirán establecer relaciones con el medio para la resolución de problemas sencillos, constituyéndose en la base para la comprensión de conceptos matemáticos posteriores.				
METODOLOGÍA					
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> • Reconocimiento del lugar de trabajo Explicación clara de la experiencia que se va realizar.				
DESARROLLO	Escuchar el cuento del arcoíris Designar personajes para representar el cuento con cada color. Presentar los colores primarios en un arcoíris. En forma de magia mesclar los colores y adivinar el color que resulta. Hacer una adivinanza a los compañeros el color que resulta. El que adivina pasa a formar el arcoíris en papelote con la mano.				
CIERRE	Nombrar en forma grupal los colores del arcoíris Corregir si hay errores. Premiar con palabras y acciones (abrazos).				
RECURSOS	Disfraz, colores primarios. Papelotes, maskin Cuento				
EVALUACIÓN					
INDICADOR DE	Experimenta la mezcla de dos colores primarios para formar colores				

EVALUACIÓN	secundarios.						
IMSTRUMENTO	Lista de cotejo						
 <p>https://www.google.com.ec/search?q=imagen+de+niños+pintando+un+arcoiri</p>	Indicador	Reconoce los colores primarios		Mesclo dos colores		Identifico el color secundario	
	Niño	SI	NO	SI	NO	SI	NO
	Luis morocho						

EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE 19

Juego a los panaderos

EJE DE APRENDIZAJE	Descubrimiento del medio natural y cultural		ÁMBITO DE APRENDIZAJE	Relaciones lógico matemático	
INTELIGENCIA LOGICO-MATEMÁTICO	EDAD 4 años	TIEMPO	30 minutos	ESPACIO	Aula
DESTREZA	Experimentar la mezcla de dos colores primarios para formar colores secundarios.				
OBJETIVO	Potenciar las nociones básicas y operaciones del pensamiento que le permitirán establecer relaciones con el medio para la resolución de problemas sencillos, constituyéndose en la base para la comprensión de conceptos matemáticos posteriores.				
METODOLOGÍA					
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> Reconocimiento del lugar de trabajo Explicación clara de la experiencia que se va realizar. 				
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> Hacer el gorro de panaderos. Entregar harina y los colores primarios Amasar mezclando el color con la harina Hacer galletas de colores primarios Nombrar los colores. Unir los dos colores primarios y ver el color que resulto Hacer galletas de colores secundarios 				
CIERRE	<ul style="list-style-type: none"> Conversar sobre las mezclas y que color resulto cuando realiza cada emoción. Premiar con palabras y acciones (abrazos). 				
RECURSOS	Harina, pintura vegetal de colores, agua, platos desechables, sal.				
EVALUACIÓN					
INDICADOR DE	Experimenta la mezcla de dos colores primarios para formar colores				

EVALUACIÓN	secundarios.						
IMSTRUMENTO	Lista de cotejo						
 <p>https://www.google.com.ec/search?q=imagen+de+niños+pintando+un+arcoiri</p>	Indicador	Reconozco los colores primarios		Mesco dos colores		Identifico el color secundario	
	Niño	SI	NO	SI	NO	SI	NO
	Luis morocho						

EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE 19

Juego en el entorno

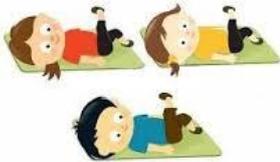
EJE DE APRENDIZAJE	Descubrimiento del medio natural y cultural		ÁMBITO DE APRENDIZAJE	Relaciones lógico matemático	
INTELIGENCIA LOGICO-MATEMÁTICO	EDAD 4 años	TIEMPO	30 minutos	ESPACIO	Aula
DESTREZA	Identificar semejanzas y diferencias en objetos del entorno con criterios de forma, color y tamaño.				
OBJETIVO	Potenciar las nociones básicas y operaciones del pensamiento que le permitirán establecer relaciones con el medio para la resolución de problemas sencillos, constituyéndose en la base para la comprensión de conceptos matemáticos posteriores.				
METODOLOGÍA					
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> Reconocimiento del lugar de trabajo Explicación clara de la experiencia que se va realizar. 				
DESARROLLO	Recolectar botellas, palos, recipientes piedras arena. Organizar un espacio adecuado para jugar con elementos naturales y reciclables. Clasificar los objetos de acuerdo a su forma color y tamaño Hacer conjuntos de acuerdo a la indicación. Profundizar la reflexión acerca de la importancia, cuidad y contacto con la naturaleza. Exposición de los materiales que recolecto Felicitación a todos los participantes con palabras y acciones				
CIERRE	Exposición de los materiales que recolecto Felicitación a todos los participantes con palabras y acciones				
RECURSOS	Hojas, botellas palos, piedras, cucharas desechables.				

EVALUACIÓN							
INDICADOR DE EVALUACIÓN	Identifica semejanzas y diferencias en objetos del entorno con criterios de forma, color y tamaño.						
IMSTRUMENTO	Lista de cotejo						
Niños de Educación Inicial de la Unidad Educativa Urcuqui 	Recolecto material del entorno		Identifico color y formar		Clasifico por su forma color y tamaño		
	Indicador	SI	NO	SI	NO	SI	NO
	Niño						
	Luis morocho						

EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE 20

Me relajo mediante un audio

EJE DE APRENDIZAJE	Expresión y comunicación		ÁMBITO DE APRENDIZAJE	Comprensión y expresión del lenguaje	
INTELIGENCIA LINGÜÍSTICA	EDAD 4 años	TIEMPO	30 minutos	ESPACIO	Aula
DESTREZA	Colaborar en actividades que se desarrollan con otros niños y adultos de su entorno.				
OBJETIVO	Descubrir y relacionarse adecuadamente con el medio social para desarrollar actitudes que le permitan tener una convivencia armónica con las personas de su entorno.				
METODOLOGÍA					
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> Reconocimiento del lugar de trabajo Explicación clara de la experiencia que se va realizar. 				
DESARROLLO	Adecuar un lugar en el aula. Acostarse en la alfombra y realizar las acciones Hablar con una voz suave. Cerrar los ojos e imaginar que está en el bosque y realizar movimientos de plantas, animales utilizando sus brazos y piernas.				
CIERRE	Dar lugar compartir a cada uno sus experiencias. Conversar que todos somos importantes que estamos aquí con el propósito de ser felices. Premiar con palabras y acciones (abrazos).				
RECURSOS	Hojas de periódico, música suave.				
EVALUACIÓN					
INDICADOR DE	Colaborar en actividades que se desarrollan con otros niños y adultos de su				

EVALUACIÓN	entorno.																																		
IMSTRUMENTO	Lista de cotejo																																		
 https://www.google.com.ec/search?q=imagen+de+niños+en+actividad+de+relajacion	<table border="1"> <thead> <tr> <th rowspan="2">Indicador</th> <th colspan="2">Colaboro en actividades</th> <th colspan="2">Realizo acciones y movimientos</th> <th colspan="2">participo en actividades con otros niños</th> </tr> <tr> <th>SI</th> <th>NO</th> <th>SI</th> <th>NO</th> <th>SI</th> <th>NO</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Niño</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>Luis morocho</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table>	Indicador	Colaboro en actividades		Realizo acciones y movimientos		participo en actividades con otros niños		SI	NO	SI	NO	SI	NO	Niño							Luis morocho													
Indicador	Colaboro en actividades		Realizo acciones y movimientos		participo en actividades con otros niños																														
	SI	NO	SI	NO	SI	NO																													
Niño																																			
Luis morocho																																			

EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE 21

Demuestro mis emociones

EJE DE APRENDIZAJE	Desarrollo personal y social		ÁMBITO DE APRENDIZAJE	Identidad y autonomía	
INTELIGENCIA INTRAPERSONAL	EDAD 4 años	TIEMPO	30 minutos	ESPACIO	Aula
DESTREZA	Identificar y manifestar sus emociones y sentimientos, expresando las causas de los mismos mediante el lenguaje verbal.				
OBJETIVO	Lograr niveles crecientes de identidad y autonomía, alcanzando grados de independencia que le posibiliten ejecutar acciones con seguridad y confianza, garantizando un proceso adecuado de aceptación y valoración de sí mismo.				
METODOLOGÍA					
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> Reconocimiento del lugar de trabajo Explicación clara de la experiencia que se va realizar. 				
DESARROLLO	Jugar al pasillo de la amistad con la canción soy bonito. Hacer dos columnas niños y niñas Caminar por el centro mientras van cantando Todos tocan de manera respetuosa las partes que menciona en la canción. Al para la música se detiene y mira los ojos del participante para decirle frases agradables.				
CIERRE	Continuar el juego hasta participar todos. Felicitar a todos los participantes soy bonito Premiar con palabras y acciones (abrazos).				
RECURSOS	Canción soy bonito.				
EVALUACIÓN					

INDICADOR DE EVALUACIÓN	Identifica y manifiesta sus emociones y sentimientos, expresando las causas de los mismos mediante el lenguaje verbal.																																		
IMSTRUMENTO	Lista de cotejo																																		
 <p>https://www.google.com.ec/search?q=imagen+de+niños</p>	<table border="1"> <thead> <tr> <th rowspan="2">Indicador</th> <th colspan="2">Identifica emociones</th> <th colspan="2">Demuestra sus emociones con gestos.</th> <th colspan="2">Se expresa de manera verbal</th> </tr> <tr> <th>SI</th> <th>NO</th> <th>SI</th> <th>NO</th> <th>SI</th> <th>NO</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Niño</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>Luis morocho</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table>	Indicador	Identifica emociones		Demuestra sus emociones con gestos.		Se expresa de manera verbal		SI	NO	SI	NO	SI	NO	Niño							Luis morocho													
Indicador	Identifica emociones		Demuestra sus emociones con gestos.		Se expresa de manera verbal																														
	SI	NO	SI	NO	SI	NO																													
Niño																																			
Luis morocho																																			

EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE 22
Mi portarretrato

EJE DE APRENDIZAJE	Desarrollo personal y social		ÁMBITO DE APRENDIZAJE	Identidad y autonomía	
INTELIGENCIA INTRAPERSONAL	EDAD 4 años	TIEMPO	30 minutos	ESPACIO	Aula
DESTREZA	Identificar y manifestar sus emociones y sentimientos, expresando las causas de los mismos mediante el lenguaje verbal.				
OBJETIVO	Lograr niveles crecientes de identidad y autonomía, alcanzando grados de independencia que le permitan ejecutar acciones con seguridad y confianza, garantizando un proceso adecuado de aceptación y valoración de sí mismo.				
METODOLOGÍA					
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> Reconocimiento del lugar de trabajo Explicación clara de la experiencia que se va realizar. Realizar expresiones con la canción <i>y si tengo muchas ganas de ..</i> 				
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> Entregar una lámina de cartón dibujado un cuadrado. Repasar por el contorno de la figura hasta desprenderlo. Dejar de forma de una ventana y pintar. Acercar la carita haciendo gestos, frente al cuadrado para que los demás miren su rostro. Imitar diferentes gestos Colocar pinzas de un solo color en cada lado. Sostener con las pinzas las dos esquinas de abajo. Poner en la mesa el portarretrato humano. 				
CIERRE	<ul style="list-style-type: none"> Realizar los gestos que se indica. Premiar con palabras y acciones (abrazos). 				
RECURSOS	Cartón, pintura, pinzas				
EVALUACIÓN					
INDICADOR DE	Identifica y manifiesta sus emociones y sentimientos, expresando las causas de				

EVALUACIÓN	los mismos mediante el lenguaje verbal.																																		
IMSTRUMENTO	Lista de cotejo																																		
 <p>Niños de Educación Inicial de la Unidad Educativa Urcuqui</p>	<table border="1"> <thead> <tr> <th rowspan="2">Indicador</th> <th colspan="2">Identifica emociones</th> <th colspan="2">Representa sus emociones con gestos</th> <th colspan="2">Se expresa de manera verbal</th> </tr> <tr> <th>SI</th> <th>NO</th> <th>SI</th> <th>NO</th> <th>SI</th> <th>NO</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Niño</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>Luis morocho</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table>	Indicador	Identifica emociones		Representa sus emociones con gestos		Se expresa de manera verbal		SI	NO	SI	NO	SI	NO	Niño							Luis morocho													
Indicador	Identifica emociones		Representa sus emociones con gestos		Se expresa de manera verbal																														
	SI	NO	SI	NO	SI	NO																													
Niño																																			
Luis morocho																																			

EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE 23

Respeto a mis compañeros

EJE DE APRENDIZAJE	Desarrollo personal y social	ÁMBITO DE APRENDIZAJE		Convivencia	
INTELIGENCIA ITRAPERSONAL	EDAD 4 años	TIEMPO	30 minutos	ESPACIO	AULA
DESTREZA	Asumir y respetar normas de convivencia en el centro de educación inicial y en el hogar acordadas con el adulto				
OBJETIVO	Descubrir y relacionarse adecuadamente con el medio social para desarrollar actitudes que le permitan tener una convivencia armónica con las personas de su entorno.				
METODOLOGÍA					
INICIO	Lectura del cuento Daniel y las palabras mágicas				
DESARROLLO	¿A qué asocias la palabra "mágica"? Lluvia de ideas en la pizarra. Cerrar los ojos, relajarse, Invitar hacer un viaje de fantasía Relatar el cuento Identificación de los valores de la amistad, amabilidad, y bondad.				
CIERRE	Repetir los valores encontrados en el cuento. Felicitación con palabras y acciones.				
RECURSOS	Cuento , Pizarra, marcadores				
EVALUACIÓN					
I. DE EVALUACIÓN	Asume y respeta normas de convivencia en el centro de educación inicial y en el hogar acordadas con el adulto				
IMSTRUMENTO	Lista de cotejo				

	Indicador	Escucha las consignas con atención		Respeto normas de convivencia		Practica el normas de convivencia	
		SI	NO	SI	NO	SI	NO
	Niño						
	Luis morocho						

EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE 24

Juego con mis amigos

EJE DE APRENDIZAJE	Desarrollo personal y social		ÁMBITO DE APRENDIZAJE	Convivencia	
INTELIGENCIA ITRAPERSONAL	EDAD 4 años	TIEMPO	30 minutos	ESPACIO	AULA
DESTREZA	Participar en juegos grupales siguiendo las reglas y asumiendo roles que le permitan mantener un ambiente armónico con sus pares				
OBJETIVO	Descubrir y relacionarse adecuadamente con el medio social para desarrollar actitudes que le permitan tener una convivencia armónica con las personas de su entorno..				
METODOLOGÍA					
INICIO	Escuchar las indicaciones para desarrollar la experiencia Salir al patio				
DESARROLLO	Sentarse de manera horizontal Memorizar el juego Repetir pregunta por pregunta Escoger una persona que será la guía del juego Extender las piernas de manera que pasen tocando la punta de los zapatos Al momento que finalice las preguntas el jugador les persigue a todos Correr respetando el lugar designado para entrar.				
CIERRE	Conversar de lo importante que es respetar reglas y a los compañeros.				
RECURSOS	Zapatito cochinito donde te fuiste, donde mi tía Martha y que comiste, caldo de gallina ,qué me sobraste ,hueso pelado ,en donde lo dejaste ,en el armario viejo, y si me caigo a mí que me importa y corren todos. Al que atrape primero continua el juego				
EVALUACIÓN					
INDICADOR DE	Participar en juegos grupales siguiendo las reglas y asumiendo roles que le permitan				

EVALUACIÓN	mantener un ambiente armónico con sus pares.
IMSTRUMENTO	Lista de cotejo

							
	Indicador	Escucho las reglas		Asumo roles		Practico armonía con mis pares	
		SI	NO	SI	NO	SI	NO
	Niño						
Luis morocho							

EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE 25

Juego a los encostalados

EJE DE APRENDIZAJE	Expresión y comunicación		ÁMBITO DE APRENDIZAJE	Expresión corporal y motricidad	
INTELIGENCIA KINESTÉSICA	EDAD 4 años	TIEMPO	30 minutos	ESPACIO	Aula
DESTREZA	Saltar en dos pies en sentido vertical obstáculos de 20 a 30 cm en altura y en sentido horizontal longitudes de aproximadamente 50 a 70 cm.				
OBJETIVO	Desarrollar la capacidad motriz a través de procesos sensorperceptivos que permitan una adecuada estructuración de su esquema corporal y coordinación en la ejecución de movimientos y desplazamientos.				
METODOLOGÍA					
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> Reconocimiento del lugar de trabajo Explicación clara de la experiencia que se va realizar. 				
DESARROLLO	Bailar la canción del sapito saltando en dos pies. Jugar a los encostalados Hacer tres filas para participar en el juego. Participar de manera ordenada en la carrera. Llegar al lugar designado y regresar y romper la cinta de llegada.				
CIERRE	Conversar de la actividad y la dificultad que encontró. Premiar con palabras y acciones (abrazos).				
RECURSOS	Sacos de arroz, canción.				
EVALUACIÓN					
INDICADOR DE	Salta en dos pies en sentido vertical obstáculos de 20 a 30 cm en altura y en				

EVALUACIÓN	sentido horizontal longitudes de aproximadamente 50 a 70 cm.						
IMSTRUMENTO	Lista de cotejo						
 Niños de Educación Inicial de la Unidad Educativa Urcuqui	Indicador	Salta en dos pies		Salta dentro de un costal		Salta obstáculos	
		SI	NO	SI	NO	SI	NO
	Niño						
	Luis morocho						

EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE 26
Juego con los números

EJE DE APRENDIZAJE	Descubrimiento del medio natural y cultural		ÁMBITO DE APRENDIZAJE	Relaciones lógico matemático	
INTELIGENCIA LOGICO-MATEMÁTICO	EDAD 4 años	TIEMPO	30 minutos	ESPACIO	Aula
DESTREZA	Contar oralmente del 1 al 15 con secuencia numérica.				
OBJETIVO	Potenciar las nociones básicas y operaciones del pensamiento que le permitirán establecer relaciones con el medio para la resolución de problemas sencillos, constituyéndose en la base para la comprensión de conceptos matemáticos posteriores.				
METODOLOGÍA					
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> Reconocimiento del lugar de trabajo Explicación clara de la experiencia que se va realizar. 				
DESARROLLO	Entregar un saco grande de arroz Dibujado los números hasta el 15 Colgar en la pared Contar en diferentes tiempos fuerte y bajo Contar pasando con el dedo índice el número Pasar con el dedo índice la pintura por el borde del número.				
CIERRE	Exposición de los trabajos Contar de manera ascendente y descendente. Premiar con palabras y acciones (abrazos).				
RECURSOS	Saco blanco de arroz ,pintura, maskin, marcador permanente				

EVALUACIÓN						
INDICADOR DE EVALUACIÓN	Contar oralmente del 1 al 15 con secuencia numérica.					
IMSTRUMENTO	Lista de cotejo					
 <p>Niños de Educación Inicial de la Unidad Educativa Urcuqui</p>	Repito números		Identifico los números		Cuenta del 1 al 15	
	SI	NO	SI	NO	SI	NO
	Niño					
	Luis morocho					

EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE 27
Identifico igual y diferente

EJE DE APRENDIZAJE	Descubrimiento del medio natural y cultural		ÁMBITO DE APRENDIZAJE	Relaciones lógico matemático	
INTELIGENCIA LOGICO-MATEMÁTICO	EDAD 4 años	TIEMPO	30 minutos	ESPACIO	Aula
DESTREZA	Clasificar objetos con dos atributos (tamaño, color o forma)..				
OBJETIVO	Potenciar las nociones básicas y operaciones del pensamiento que le permitirán establecer relaciones con el medio para la resolución de problemas sencillos, constituyéndose en la base para la comprensión de conceptos matemáticos posteriores.				
METODOLOGÍA					
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> Reconocimiento del lugar de trabajo Explicación clara de la experiencia que se va realizar. 				
DESARROLLO	Elaborar una pecera Poner dentro tillos con imágenes de objetos Sacar con la pinza uno a uno y Buscar otro igual Colocar en la mesa Identificar si están iguales Los que están diferentes poner en la pecera				
CIERRE	Exposición de los números. Premiar con palabras y acciones (abrazos).				
RECURSOS	Tillos imágenes de animales acuáticos y domésticos fomix, papel contag				

	transparente, silicona, cajas, pinzas.																																		
EVALUACIÓN																																			
INDICADOR DE EVALUACIÓN	Clasifica objetos con dos atributos (tamaño, color o forma)..																																		
IMSTRUMENTO	Lista de cotejo																																		
 <p>https://www.google.com.ec/search?q=imagen+de+peceras&espy.</p>	<table border="1"> <thead> <tr> <th rowspan="2">Indicador</th> <th colspan="2">Describo imágenes</th> <th colspan="2">Identifico tamaño, color y forma</th> <th colspan="2">Clasifica en pares de objetos</th> </tr> <tr> <th>SI</th> <th>NO</th> <th>SI</th> <th>NO</th> <th>SI</th> <th>NO</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Niño</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>Luis morocho</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table>	Indicador	Describo imágenes		Identifico tamaño, color y forma		Clasifica en pares de objetos		SI	NO	SI	NO	SI	NO	Niño							Luis morocho													
Indicador	Describo imágenes		Identifico tamaño, color y forma		Clasifica en pares de objetos																														
	SI	NO	SI	NO	SI	NO																													
Niño																																			
Luis morocho																																			

EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE 28
Jugando con las vocales

EJE DE APRENDIZAJE	Expresión y comunicación		ÁMBITO DE APRENDIZAJE	Comprensión y expresión del lenguaje	
INTELIGENCIA	EDAD	TIEMPO	30 minutos	ESPACIO	Aula
LINGÜÍSTICA	4 años				
DESTREZA	Identificar “auditivamente” el fonema (sonido) inicial de las palabras más utilizadas.				
OBJETIVO	Desarrollar el lenguaje verbal y no verbal para la expresión adecuada de sus ideas, sentimientos, experiencias, pensamientos y emociones como medio de comunicación e interacción positiva con su entorno inmediato, reconociendo la diversidad lingüística.				
METODOLOGÍA					
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> • Reconocimiento del lugar de trabajo Explicación clara de la experiencia que se va realizar. 				
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> Pintar un catón cuadrado. Pegar en cada lado una vocal e imágenes de la misma. Hacer un círculo con todos los participantes Designar a quién dirige el juego desde el centro Lanzar el cartón y el niño que primero pronuncia la vocal que salió dirige el juego. 				

CIERRE	Hacer una torres con las vocales a otra de a,e,i,o,u. Premiar con palabras y acciones (abrazos).																																		
RECURSOS	Cartulina plastificada, lija fomix de texturas (letras), silicona goma pintura y cartón.																																		
EVALUACIÓN																																			
INDICADOR DE EVALUACIÓN	Identifica “auditivamente” el fonema (sonido) inicial de las palabras más utilizadas																																		
IMSTRUMENTO	Lista de cotejo																																		
 <p>Niños de Educación Inicial de la Unidad Educativa Urcuqui</p>	<table border="1"> <thead> <tr> <th rowspan="2">Indicador</th> <th colspan="2">Repetir los fonemas</th> <th colspan="2">Identificar fonemas a,e,i,o,u</th> <th colspan="2">Pronuncia palabras con el fonema al inicio</th> </tr> <tr> <th>SI</th> <th>NO</th> <th>SI</th> <th>NO</th> <th>SI</th> <th>NO</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Niño</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>Luis morocho</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table>	Indicador	Repetir los fonemas		Identificar fonemas a,e,i,o,u		Pronuncia palabras con el fonema al inicio		SI	NO	SI	NO	SI	NO	Niño							Luis morocho													
Indicador	Repetir los fonemas		Identificar fonemas a,e,i,o,u		Pronuncia palabras con el fonema al inicio																														
	SI	NO	SI	NO	SI	NO																													
Niño																																			
Luis morocho																																			

EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE 29
Juego del zapatero.

EJE DE APRENDIZAJE	Expresión y comunicación		ÁMBITO DE APRENDIZAJE	Expresión y corporal y motricidad	
INTELIGENCIA KINESTÉSICA	EDAD 4 años	TIEMPO	30 minutos	ESPACIO	Aula
DESTREZA	Realizar ejercicios que involucran movimientos segmentados de partes gruesas y finas del cuerpo (cuello, hombro, codo, muñeca, dedos, cadera, rodilla, tobillo, pie).				
OBJETIVO	desarrollar la capacidad motriz a través de procesos sensoperceptivos que permitan una adecuada estructuración de su esquema corporal y coordinación en la ejecución de movimientos y desplazamientos				
METODOLOGÍA					
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> Reconocimiento del lugar de trabajo Explicación clara de la experiencia que se va realizar. 				
DESARROLLO	<p>Hacer caminar con las manos en los zapatos Entregar un trozo de tela y base rola. Dejar a la imaginación de cada uno para que sirve lo entregado. Motivar a utilizar las dos manos. Lustrar los zapatos hasta dejar con brillo. Exposición del trabajo.</p>				

CIERRE	Exposición del trabajo. Premiar con palabras y acciones (abrazos).																																		
RECURSOS	Base rola, tela, zapato.																																		
EVALUACIÓN																																			
INDICADOR DE EVALUACIÓN	Realiza ejercicios que involucran movimientos segmentados de partes gruesas y finas del cuerpo																																		
IMSTRUMENTO	Lista de cotejo																																		
 <p>Niños de Educación Inicial de la Unidad Educativa Urcuqui</p>	<table border="1"> <thead> <tr> <th rowspan="2">Indicador</th> <th colspan="2">Descubro las características de los materiales</th> <th colspan="2">Realizo movimientos segmentados</th> <th colspan="2">Coordino movimientos de las dos manos</th> </tr> <tr> <th>SI</th> <th>NO</th> <th>SI</th> <th>NO</th> <th>SI</th> <th>NO</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Niño</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>Luis morocho</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table>	Indicador	Descubro las características de los materiales		Realizo movimientos segmentados		Coordino movimientos de las dos manos		SI	NO	SI	NO	SI	NO	Niño							Luis morocho													
Indicador	Descubro las características de los materiales		Realizo movimientos segmentados		Coordino movimientos de las dos manos																														
	SI	NO	SI	NO	SI	NO																													
Niño																																			
Luis morocho																																			

EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE 30
Secuencias de frutas

EJE DE APRENDIZAJE	Descubrimiento del medio natural y cultural		ÁMBITO DE APRENDIZAJE	Relaciones lógico matemático	
INTELIGENCIA LÓGICO - MATEMÁTICO	EDAD 4 años	TIEMPO	30 minutos	ESPACIO	Aula
DESTREZA	Comparar y ordenar secuencialmente un conjunto pequeño de objetos de acuerdo a su tamaño.				
OBJETIVO	Potenciar las nociones básicas y operaciones del pensamiento que le permitirán establecer relaciones con el medio para la resolución de problemas sencillos, constituyéndose en la base para la comprensión de conceptos matemáticos posteriores.				
METODOLOGÍA					
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> Reconocimiento del lugar de trabajo Explicación clara de la experiencia que se va realizar. 				
DESARROLLO	Hacer el juego de secuencias con los niños y niñas Asignar grupos de acuerdo a la fruta que posee. Luego hacer con las frutas Lavar, pelar y cortar en cuadritos. Poner en platos desechables Entregar un palo de pincho Ensartar la fruta de manera secuencial				

CIERRE	Sacar del pincho y nombrar la fruta que se sirve. Premiar con palabras y acciones (abrazos).																																							
RECURSOS	Frutas, palos de pinchos, platos desechables, crema de leche, grageas.																																							
EVALUACIÓN																																								
INDICADOR DE EVALUACIÓN	Compara y ordena secuencialmente un conjunto pequeño de objetos de acuerdo a su tamaño.																																							
IMSTRUMENTO	Lista de cotejo																																							
 Niños de Educación Inicial de la Unidad Educativa Urcuqui	<table border="1"> <thead> <tr> <th rowspan="2">Indicador</th> <th colspan="2">Describe característica de objetos</th> <th colspan="2">Clasifica objetos</th> <th colspan="2">Realiza secuencias con objetos</th> </tr> <tr> <th>SI</th> <th>NO</th> <th>SI</th> <th>NO</th> <th>SI</th> <th>NO</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Niño</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>Luis morocho</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table>						Indicador	Describe característica de objetos		Clasifica objetos		Realiza secuencias con objetos		SI	NO	SI	NO	SI	NO	Niño							Luis morocho													
Indicador	Describe característica de objetos		Clasifica objetos		Realiza secuencias con objetos																																			
	SI	NO	SI	NO	SI	NO																																		
Niño																																								
Luis morocho																																								

6.4 Impactos

Se considera que el desarrollo de las inteligencias múltiples es de vital importancia ya que de eso depende el la potencialización de los dones y capacidades de los niños como sed de conocimiento que en la etapa inicial es la base fundamental para un desarrollo integral de los niños, la guía de estrategias didácticas será muy favorable tanto para el niño como para el docente que lo aplica .entre los impactos más sobresalientes cabe señalar.

6.4.1 Impacto Educativo

La investigación se evidencia en la búsqueda y aplicación de estrategias didácticas a ser aplicadas en el proceso de enseñanza –aprendizaje en el desarrollo de las inteligencias múltiples mediante una guía de estrategias didácticas lo cual

permitirá al docente contar con material novedoso único con la aplicación de metodologías que atraen a los niños como son los juegos, rondas, técnicas gráficas plásticas las mismas que serán de gran apoyo para que el alumno aprenda y se divierta.

6.4.2 Impacto Social

Los maestros juegan un papel importante en la formación cognitiva de los estudiantes, por lo que se debe buscar la forma de integrar y adaptar el currículo a las necesidades particulares de cada educando, considerando diferentes estrategias didácticas para el desarrollo de las inteligencias múltiples mediante una educación de calidad que no solo se preocupe de formar seres inteligentes sino personas respetuosas solidarias de manera que propicien el mejoramiento personal y social. Por lo tanto, la propuesta ayudara a mejoramiento de la aplicación de estrategias didácticas a los docentes por ende los beneficiados serán toda la comunidad educativa.

En la actualidad se busca el cambio y la mejor forma es mediante una educación con calidad y calidez lo que permitirá ser personas profesionales que serán útiles en la sociedad.

6.4.1 Impacto Cultural

Los niños adquirirán valores culturales comprendiendo conceptos, creencias y actividades que le permiten comunicarse y ser competitivo en la sociedad donde se desenvuelve. Los padres de familia aceptaran y apoyaran a sus hijos porque son seres únicos e irrepetibles mientras que los docentes serán entes de acompañamiento o guías en el desarrollo integral de los alumnos. En definitiva, los valores existen para quien los adopta como forma de vida, sin aceptación no existe el valor.

6.5 Difusión

Esta investigación al ser una iniciativa metodológica con importantes aportes permitirá potenciar las inteligencias múltiples de los niños al ser difundida mediante la socialización de la guía de estrategias didáctica a los maestros de educación inicial lo cual siendo un punto de apoyo para el trabajo diario cuyo contenido está encaminado en beneficio del mejoramiento del proceso enseñanza-aprendizaje de manera que se constituye en una herramienta de ayuda dentro de la labor educativa.

6.6 BIBLIOGRAFÍA

- 1.- Agreda, P. (2010). *El constructivismo*. Chile: Epica Editorial. Obtenido de El constructivismo.
- 2.- Asamblea Nacional del Ecuador. (2008). Constitución Política del Ecuador. En Asamblea Nacional del Ecuador, *Constitución Política del Ecuador*. Quito.
- 3.- Asamblea Nacional del Ecuador. (2012, 30). Currículo de Ed Potos+i. En A. N. Ecuador, *Currículo de Ed. Inicial*,. Quito.
- 4.- Camacho Segura, R. (2007). *¡Manos arriba! El proceso de enseñanza-aprendizaje*. México: St Editorial.
- 5.- Fingermann, H. (23 de Enero de 2012). *La Guía*. Recuperado el 19 de Febrero de 2017, de <http://educacion.laguia2000.com/aprendizaje/teoria-humanista-del-aprendizaje>
- 6.- Gardner, H. (1995). *Inteligencias múltiples: La teoría en la práctica*. . Barcelona: Paidós.
- 7.- Gardner, H. (15 de Diciembre de 2011). *SlideShare*. Recuperado el 4 de Noviembre de 2016, de Currículo Institucional para la educación Inicial:

https://es.slideshare.net/williampalma24/curriculo-para-la-educacion-inicial?from_action=save

- 8.- Jiménez Murillo, J. A., & Hernández Yáñez, M. A. (21 de Abril de 2000). *Monografías.com*. Recuperado el 27 de 10 de 2016, de El aprendizaje de las ciencias: <http://www.monografias.com/trabajos4/model/model.shtml>
- 9.- Meza, A., & Cantarell, L. (4 de Mayo de 2002). *Importancia del Manejo de Estrategias de Aprendizaje para el uso Educativo de*. Recuperado el 6 de Enero de 2016, de amazonaws.com:
http://s3.amazonaws.com/academia.edu/documents/36379547/mezamezaadriana2.pdf?AWSAccessKeyId=AKIAIWOWYYGZ2Y53UL3A&Expires=1494000849&Signature=mEo6y0Oqqw%2BMFRP5bI5YE%2BR7SvQ%3D&response-content-disposition=inline%3B%20filename%3DImportancia_del_Manejo_de_
- 10.- Rogers, C. (1995). Una revisión a las teorías de personalidad. Routledge.
- 11.- UNICEF. (2011, pág. 9). *Nuevo enfoque de la educación y atención infantil*.

ANEXOS

7.1 Árbol de problemas.



7.2 Ficha de Observación Diagnóstica

FICHA DE OBSERVACIÓN DIAGNÓSTICA

PROVINCIA: IMBABURA	CANTON: URCUQUÍ	COMUNIDAD:
INSTITUCION: UNIDAD EDUCATIVA URCUQUI	CLASIFICACION: EDUCACION INICIAL	IFORMANTES:
TEMAEL DESARROLLO DE LAS INTELIGENCIAS MULTIPLES EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 4 AÑOS.	INVESTIGADOR: BLANCA CAMPUÉS	FECHA:
OBJETIVO: CONOCER Y APLICAR ESTRATEGIAS METODOLOGICAS PARA ELL DESARROLLO DE LAS INTELIGENCIAS MULTIPLES EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 4 AÑOS.		
CONTENIDO		
ASPECTOS A OBSERVAR	DESCRIPCION DE LO OBSERVADO	INTERPRETACION
<p>FALTA DE CAPACITACIÓN A DOCENTES</p> <p>NO CONTAR CON UNA GUIA METODOLÓGICA.</p> <p>NO REALIZAR ACTIVIDADES PARA EL DESARROLLO DE LAS INTELIGENCIAS MULTIPLES.</p> <p>FALTA DE MATERIAL DIDACTICO</p>	<p>NO HAY CAPACITACIONES ESPECIFICAS SOBRE LAS INTELIGENCIAS MULTIPLES.</p> <p>NO HAY UNA GUIA PARA DOCENTES PARA LA APLICACIÓN DE ACTIVIDADES LUDICAS ESPECIFICAS SOBRE EL TEMA EN EL DESARROLLO DELAS INTELIGENCIAS MULTIPLES.</p> <p>LAS ACTIVIDADES REALIZADAS POR DOCENTES NO SATISFACEN LAS NECESIDADES DE LOS NIÑOS Y NIÑAS.</p> <p>NO SE CUENTA CON EL MATERIAL ADECUADO EN EL AULA</p>	<p>LOS NIÑOS Y NIÑAS NO LOGRARAN UN SUFICIENTE DESARROLLO DE LAS INTELIGENCIAS MULTIPLES POR EL DESCONOCIMIENTO DE LOS PADRES YA QUE NO APOYAN CON ESTIMULOS NECESARIOS DANDO POCA IMPORTANCIA, POR OTRA PARTE NO EXIXITEN GUIAS METODOLOGICAS PARA APOYO DEL DOCENTE DE MANERA QUE LAS ACTIVIDADES SEA LUDICAS Y SIGNIFICATIVAS, POR LO QUE CAUSA QUE LOS ALUMNOS NO PUEDAN DESARROLLAR EN SU TOTALIDAD SUS DESTREZAS, HABILIDADES, IMAGINACION Y CREATIVIDAD.</p>

7.3 Matriz de Coherencia

FORMULACIÓN DEL PROBLEMA	OBJETIVO GENERAL
<p>De qué manera influye las estrategias lúdicas en el fortalecimiento de las inteligencias múltiples de los niños de 4 años de la Unidad Educativa “Urcuquí”</p>	<p>Determinar la influencia de las estrategias lúdicas para el fortalecimiento de las inteligencias múltiples en los niños y niñas de 4 años de la Unidad Educativa “Urcuquí” del Cantón Urcuquí, Provincia de Imbabura.</p>
PREGUNTAS DIRECTRICES	OBJETIVOS ESPECÍFICOS
<p>¿Qué contenido teórico–científico es necesario sustentar en relación a las estrategias lúdicas para el desarrollo de las inteligencias múltiples?</p> <p>¿Cómo diagnosticar las estrategias lúdicas que los docentes aplican en el proceso de enseñanza-aprendizaje para el fortalecimiento de las inteligencias múltiples de los niños y niñas de 4 años de la Unidad Educativa Urcuquí, durante el periodo escolar 2016-2017?</p> <p>¿Qué beneficios tiene el diseño de una guía didáctica de estrategias lúdicas para el desarrollo de las inteligencias múltiples en los niños de Educación Inicial?</p>	<p>Estructurar el fundamento teórico–científico que posibilite sustentar la relación de las estrategias lúdicas para el fortalecimiento de las inteligencias múltiples de los niños y niñas a través de la revisión de fuentes bibliográficas y expertos en la temática.</p> <p>Diagnosticar las estrategias lúdicas que los docentes aplican en el proceso de enseñanza-aprendizaje para el fortalecimiento de las inteligencias múltiples de los niños y niñas de 4 años de la Unidad Educativa Urcuquí, durante el periodo escolar 2016-2017.</p> <p>Diseñar una propuesta de solución para el fortalecimiento de las inteligencias múltiples de los niños y niñas, mediante la aplicación práctica de estrategias para la custodia, protección y cuidado del archivo institucional.</p>

7.4 Matriz categorial

MATRIZ CATEGORIAL			
CONCEPTO.	CATEGORÍA.	DIMENSIÓN	INDICADOR
Es un conjunto de acciones dirigidas con el fin de integrar actividades elegidas que permitirán facilitar la dotación, almacenamiento y utilización de la información para llegar a un conocimiento significativo.	Estrategias Lúdicas.	Juego	<p>La importancia del juego.</p> <p>Objetivos que persigue el juego.</p> <p>Tipos de juegos</p> <p>El juego y la educación</p> <p>El juego como estrategia</p> <p>Vygotsky y su teoría constructivista del juego.</p> <p>Influencia del juego en la personalidad.</p>
Son la capacidad de elaborar, asimilar y entender información para utilizarla en forma adecuada la misma que sirve para descubrir, aprovechar al máximo las habilidades, aptitudes y capacidades para llegar alcanzar metas y resolver problemas que se presentan en la vida.	Las inteligencias múltiples.	Tipos de inteligencias.	<p>Inteligencia lógica matemática</p> <p>Inteligencia lingüística</p> <p>Inteligencia espacial</p> <p>Inteligencia musical</p> <p>Inteligencia kinestésica o corporal</p> <p>Inteligencia naturalista</p> <p>Inteligencia intrapersonal</p> <p>Inteligencia interpersonal</p>

UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE
FACULTAD DE CIENCIAS Y TECNOLOGÍA
CARRERA EN LICENCIATURA EN DOCENCIA PARVULARIA
MODALIDAD SEMIPRESENCIAL

ENCUESTA DIRIGIDA A LOS DOCENTES DE EDUCACIÓN INICIAL DE
LA UNIDAD EDUCATIVA “URCUQUÍ DEL CANTÓN URCUQUÍ
PROVINCIA DE IMBABURA EN EL AÑO 2016-2017.

INSTRUCTIVO: MARQUE CON UN X LA RESPUESTA QUE
CORRESPONDA A LA REALIDAD.

1.- ¿Qué nivel de conocimientos tiene sobre las estrategias lúdicas en el fortalecimiento de las inteligencias múltiples?

Muy bueno ()

Bueno ()

Regular ()

Deficiente. ()

2.- ¿Ha recibido capacitación sobre estrategias didácticas en el desarrollo de las inteligencias múltiples en los últimos 2 años.

Siempre ()

Casi siempre ()

A veces ()

Rara vez ()

3.- ¿Considera indispensable la aplicación de las estrategias lúdicas en el fortalecimiento de las inteligencias múltiples de los niños?

Mucho ()

Poco ()

Nada ()

4.- ¿Cuenta con el material de apoyo para la aplicación de las estrategias lúdicas en el aula?

Siempre ()

Casi siempre ()

A veces ()

Rara vez ()

5.- ¿Dispone de un espacio adecuado para la aplicación de estrategias didácticas en el desarrollo de las inteligencias múltiples?

Muy adecuado ()

Adecuado ()

Poco adecuado ()

Nada adecuado ()

6.- ¿Con que frecuencia aplica actividades lúdicas en el aula?

Siempre ()

Casi siempre ()

A veces ()

Rara vez ()

7.- ¿Considera importante que los docentes expresen aptitudes afectivas hacia los niños?

Siempre

Casi siempre

A veces

Rara vez

8.- ¿Cree que se benefician los niños con la capacitación a docentes sobre el fortalecimiento de las inteligencias múltiples?

Mucho

Poco

Nada

9.- ¿Cuál de las siguientes estrategias, considera que puede aplicar para el fortalecimiento de las Inteligencias Múltiples?

Concurso y dinámicas

Canciones infantiles

Imágenes para pintar

Actividades lúdicas

10.- ¿Considera que una guía de estrategias lúdicas, ayudará al docente en el desempeño diario?

Mucho

Poco

Nada

Muchas gracias por su colaboración

7.4 Ficha de Observación

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE L NORTE
FACULTAD DE CIENCIAS Y TECNOLOGÍA
CARRERA EN LICENCIATURA EN DOCENCIA PARVULARIA
MODALIDAD SEMIPRESENCIAL

FICHA DE OBSERVACIÓN A LOS NIÑOS DE EDUCACIÓN INICIAL DE LA UNIDAD EDUCATIVA “URCUQUÍ” DEL CANTÓN URCUQUÍ PROVINCIA DE IMBABURA EN EL AÑO 2016-2017

DATOS INFORMATIVOS:

NOMBRE..... PARALELO.....EDAD.....

OBJETIVO: IDENTIFICAR EL NIVEL DE DESARROLLO DE LAS INTELIGENCIAS MÚLTIPLES. EN LOS NIÑOS DE 4 AÑOS.

Nro.	UNIDAD DE OBSERVACIÓN	VALORACIONES			
		SIEMPRE	CASI SIEMPRE	A VECES	RARA VEZ
1.-	Asimila la información con rapidez al escuchar un cuento.				
2.-	con los compañeros en la resolución de conflictos.				
3.-	Tiene seguridad y confianza en sí mismo al expresarse ante los demás.				
4.-	Demuestra actitudes de colaboración y solidaridad con personas del entorno.				
5.-	Toca con las manos cuando mira algo.				
6.-	Participa en actividades de integración con la maestra y compañeros.				
7	Ordena secuencias lógicas mediante imágenes.				

8.-	Expresa emociones y sentimientos a través de la música				
9.-	Valora y cuida los objetos de su entorno				
10.-	Realiza movimientos corporales cumpliendo consignas				

7.5 LA SOCIALIZACION ENTRE COMPAÑEROS



IMITANDO PERSONAJES



Fuente: Niños y niñas de 4 años de la Unidad Educativa” Urcuqui”

LECTURA DE IMÁGENES



JUGANDO A MESCLAR COLORES.



Fuente: Niños y niñas de 4 años de la Unidad Educativa” Urcuqui”

CERIFICADOS



**UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE
BIBLIOTECA UNIVERSITARIA**

**AUTORIZACIÓN DE USO Y PUBLICACIÓN
A FAVOR DE LA UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE**

1. IDENTIFICACIÓN DE LA OBRA

La Universidad Técnica del Norte dentro del proyecto Repositorio Digital Institucional, determinó la necesidad de disponer de textos completos en formato digital con la finalidad de apoyar los procesos de investigación, docencia y extensión de la Universidad.

Por medio del presente documento dejo sentada mi voluntad de participar en este proyecto, para lo cual pongo a disposición la siguiente información:

DATOS DE CONTACTO			
CÉDULA DE IDENTIDAD:	1002394490		
APELLIDOS Y NOMBRES:	CAMPUÉS ANDRANGO BLANCA MARUJA		
DIRECCIÓN:	URCUQUI, BARRIO EL CHAMANAL		
EMAIL:	prins.migue@hotmail.com		
TELÉFONO FIJO:		TELÉFONO MÓVIL	0969525645

DATOS DE LA OBRA	
TÍTULO:	"ESTRATEGIAS LÚDICAS PARA EL FORTALECIMIENTO DE LAS INTELIGENCIAS MÚLTIPLES DE LOS NIÑOS DE 4 AÑOS DE LA UNIDAD EDUCATIVA "URCUQUI", CANTÓN URCUQUI, PROVINCIA DE IMBABURA EN EL AÑO 2016-2017"
AUTOR (ES):	CAMPUÉS ANDRANGO BLANCA MARUJA
FECHA: AAAAMMDD	2017/08/03
SOLO PARA TRABAJOS DE GRADO	
PROGRAMA:	<input checked="" type="checkbox"/> PREGRADO <input type="checkbox"/> POSGRADO
TÍTULO POR EL QUE OPTA:	Licenciada en Docencia en Educación Parvularia
ASESOR /DIRECTOR:	MSc. Andrea Pineda

2. AUTORIZACIÓN DE USO A FAVOR DE LA UNIVERSIDAD

Yo, CAMPUÉS ANDRANGO BLANCA MARUJA, con cédula de identidad Nro. 1002394490, en calidad de autor (es) y titular (es) de los derechos patrimoniales de la obra o trabajo de grado descrito anteriormente, hago entrega del ejemplar respectivo en formato digital y autorizo a la Universidad Técnica del Norte, la publicación de la obra en el Repositorio Digital Institucional y uso del archivo digital en la Biblioteca de la Universidad con fines académicos, para ampliar la disponibilidad del material y como apoyo a la educación, investigación y extensión; en concordancia con la Ley de Educación Superior Artículo 144.

3. CONSTANCIAS

El autor (es) manifiesta (n) que la obra objeto de la presente autorización es original y se la desarrolló, sin violar derechos de autor de terceros, por lo tanto la obra es original y que es (son) el (los) titular (es) de los derechos patrimoniales, por lo que asume (n) la responsabilidad sobre el contenido de la misma y saldrá (n) en defensa de la Universidad en caso de reclamación por parte de terceros.

Ibarra, a los 03 días del mes de agosto de 2017

EL AUTOR:

(Firma) 
Nombre: CAMPUÉS ANDRANGO BLANCA MARUJA
C.C. 1002394490



UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

CESIÓN DE DERECHOS DE AUTOR DEL TRABAJO DE GRADO A FAVOR DE LA UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

Yo, CAMPUÉS ANDRANGO BLANCA MARUJA, con cédula de identidad Nro. 1002394490, manifiesto mi voluntad de ceder a la Universidad Técnica del Norte los derechos patrimoniales consagrados en la Ley de Propiedad Intelectual del Ecuador, artículos 4, 5 y 6, en calidad de autor (es) de la obra o trabajo de grado titulado: "ESTRATEGIAS LÚDICAS PARA EL FORTALECIMIENTO DE LAS INTELIGENCIAS MÚLTIPLES DE LOS NIÑOS DE 4 AÑOS DE LA UNIDAD EDUCATIVA "URCUQUI", CANTÓN URCUQUI, PROVINCIA DE IMBABURA EN EL AÑO 2016-2017", que ha sido desarrollada para optar por el Título de Licenciada en Docencia en Educación Parvularia en la Universidad Técnica del Norte, quedando la Universidad facultada para ejercer plenamente los derechos cedidos anteriormente. En mi condición de autor me reservo los derechos morales de la obra antes citada. En concordancia suscribo este documento en el momento que hago entrega del trabajo final en formato impreso y digital a la Biblioteca de la Universidad Técnica del Norte.

Ibarra, a los 03 días del mes de agosto de 2017

(Firma)
Nombre: CAMPUÉS ANDRANGO BLANCA MARUJA
Cédula: 1002394490



UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE
FACULTAD DE EDUCACIÓN CIENCIA Y TECNOLOGÍA

Ibarra, 31 de julio de 2017

CERTIFICO:

Que el Trabajo de Grado titulado: "ESTRATEGIAS LÚDICAS PARA EL FORTALECIMIENTO DE LAS INTELIGENCIAS MÚLTIPLES DE LOS NIÑOS DE 4 AÑOS DE LA UNIDAD EDUCATIVA URCUQUI DEL CANTÓN URCUQUI DE LA PROVINCIA DE IMBABURA EN AÑO 2016-2017" de autoría de la señora Blanca Maruja Campues Anđrango con C.I. 100239449-0 de la carrera de Licenciatura en Parvularia, ha sido revisado por el sistema URKUND con una verificación del 10% de similitud.

Atentamente,

Msc. Andrea Pineda
DIRECTOR DEL TRABAJO DE GRADO

ANEXOS DE LA PROPUESTA

EXPERIENCIA E APRENDIZAJE N° 2

SALE LA LUNA

A la una sale la luna a las dos me da tos, a las tres, se casa Andrés, a las cuatro, me voy al teatro, las cinco, pego un brinco.

EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE 4

LA CAPERUCITA

Había una vez una caperucita muy mentirosa que se divertía mentir y burlarse de los de las amigas, un día se fue con el rebaño y se alejó del grupo para gritar el lobo ,el lobo se asustaban todas y corrían ayudarle ,cuando llegaba solo decía lo soñé y así durante muchos días hasta que sus compañeras ya estaban molestas un cierto día de nuevo grito desesperada, pero ninguna de las amigas le hizo caso y el lobo se la llevo y se la comió.

EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE 5

EL MAR

Sobre el mar hay una barca, sobre la barca un barquero sobre el barquero hay un sombrero, sobre el sombrero hay un puntero.

EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE 8

LA BANDA ESTA

La banda esta, la banda esta, la banda está tocando ya oigo sonar los instrumentos y me dan ganas de bailar.

EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE 9

SERAFÍN

Canción ; debajo un bastón tón tón que encontró serafín fin fin , había un chupetín tín tín hay que chiquitín tín tín hay que chiquitín tín tín era el chupetín tín tín que encontró serafín fin fin debajo un bastón tón tón..



EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE 17

Semillita semillita que a la tierra se cayó, dormidita dormidita en el suelo se quedó, dónde está la dormilona preguntaron los ratones y una nube contestó una planta ya creció

EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE ° 18

CUENTO DEL ARCOIRIS

Había una vez un arcoíris que se sentía muy triste porque solo tenía los colores primarios su tristeza era tan grande que el bosque se entristecía también de pronto apareció un hada madrina apareció y le dijo que te pasa el muy triste le conto, lo que le pasaba y entonces ella dijo vamos a mezclar los dos y dijo chun gala, cahun gala cachun galá 1 y 2 , vemos que sale y siguió con los demás colores, el arcoíris muy feliz sonrió desplegando todo su brillo por el bosque.

EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE 21

Soy bonito soy chiquito la perlitita de mamá, si me porto muy bien mi mama me abrazará





UNIDAD EDUCATIVA "URCUQUI"

Guzmán NS9-02 y González Suárez Telf: 062939227 062939305
Email: cturcuqui@gmail.com Web: www.colegiourcuqui.tk Urcuqui - Ecuador

Urcuquí ,5 De Enero 2.017

A PETICION DE LA INTERESADA Y EN CALIDAD DE RECTORA DE LA
UNIDAD EDUCATIVA "URCUQUI TENGO A BIEN :

CERTIFICAR

QUE: la prof. CAMPUES ANDRANGO BLANCA MARUJA portadora de la cédula de ciudadanía Nro.1002394490 realizó el día 15 de noviembre del 2.016, las encuestas a docentes que forman parte de Educacion Inicial en el plantel sobre la propuesta de tesis: "ESTRATEGIAS LÚDICAS PARA EL FORTALECIMIENTO DE LAS INTELIGENCIAS MÚLTIPLES EN LOS NIÑOS DE 4 AÑOS DE LA UNIDAD EDUCATIVA URCUQUÍ EN EL AÑO LECTIVO 2016-2017."

Es todo cuanto puedo certificar en honor a al verdad:

Atentamente

Ing. Giovana Torres

RECTORA DE LA INSTITUCIÓN





UNIDAD EDUCATIVA "URCUQUI"

Guzmán NS9-02 y González Suárez Telf: 062939227 062939305
Email: cturcuqui@gmail.com Web: www.colegiourcuqui.tk Urcuqui - Ecuador

Urcuquí ,5 De Enero 2.017

A PETICION DE LA INTERESADA Y EN CALIDAD DE RECTORA DE LA
UNIDAD EDUCATIVA "URCUQUI TENGO A BIEN :

CERTIFICAR

QUE: la prof. CAMPUES ANDRANGO BLANCA MARUJA portadora de la cédula de ciudadanía Nro.1002394490 realizó el día 15 de noviembre del 2.016, la socialización a docentes que forman parte de Educacion Inicial en el plantel sobre la propuesta de tesis con el tema: "ESTRATEGIAS LÚDICAS PARA EL FORTALECIMIENTO DE LAS INTELIGENCIAS MÚLTIPLES EN LOS NIÑOS DE 4 AÑOS DE LA UNIDAD EDUCATIVA URCUQUÍ EN EL AÑO LECTIVO 2016-2017."

Es todo cuanto puedo certificar en honor a al verdad:

Atentamente



Ing. Giovana Torres

RECTORA DE LA INSTITUCIÓN

