



# **Universidad Técnica de Ambato**

**Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación**

***CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA***

**EN LA MODALIDAD DE ESTUDIOS: SEMI PRESENCIAL**

**Informe final del trabajo de graduación o titulación previa a la obtención del título de Licenciado en Ciencias de la Educación, Mención: Educación Básica**

**TEMA:**

---

“LA INTELIGENCIA KINESTÉSICA Y SU INCIDENCIA EN EL TALENTO ARTÍSTICO DE LOS ESTUDIANTES DE SEGUNDO Y TERCER AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA, DE LA ESCUELA “DOLORES SUCRE” DEL CANTÓN QUERO, PROVINCIA DE TUNGURAHUA”.

---

**Autor:** Antonio Oldemar Parra Flores

**Tutor:** Ing; ,Mg Álvaro Fernando Vargas Álvarez

Ambato-Ecuador  
2011

*APROBACION DEL TUTOR DEL TRABAJO DE  
GRADUACIÓN O TITULACIÓN*

**CERTIFICA:**

Yo, Ing;,Mg Álvaro Fernando Vargas Álvarez portador de la cédula de identidad N° 1802967214, en mi calidad de tutor del trabajo de graduación sobre el tema: “LA INTELIGENCIA KINESTÉSICA Y SU INCIDENCIA EN EL TALENTO ARTÍSTICO DE LOS ESTUDIANTES DE SEGUNDO Y TERCER AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA, DE LA ESCUELA “DOLORES SUCRE” DEL CANTÓN QUERO, PROVINCIA DE TUNGURAHUA”, desarrollado por el estudiante Antonio Oldemar Parra Flores egresado de la carrera de Educación Básica, considerando que dicho informe educativo reúne los requisitos técnicos cuantitativos y reglamentarios, por lo que autorizo la presentación del mismo ante el organismo pertinente para que sea sometido para la evaluación por parte de la comisión calificadora designada por el H. Consejo Directivo.

.....

**TUTOR: Ing; , Mg Álvaro Fernando Vargas Álvarez**

**TRABAJO DE GRADUACION O TITULACION**

## *AUTORIA DE LA INVESTIGACIÓN*

Dejo constancia que el presente informe es el resultado de la investigación de la autor, quien basada, en los estudios realizados durante la carrera; además de la revisión bibliográfica y de campo, ha llegado a las conclusiones y recomendaciones descritas en la investigación. Las ideas, opiniones y comentarios especificados en este informe, son exclusivas responsabilidad de su autor.

.....

**Antonio Oldemar Parra Flores**

**C.I. 1600247009**

**AUTOR**

## *CESIÓN DE DERECHOS DE AUTOR*

Cedo los derechos en línea patrimoniales del presente Trabajo Final de Grado o Titulación sobre el tema: “LA INTELIGENCIA KINESTÉSICA Y SU INCIDENCIA EN EL TALENTO ARTÍSTICO DE LOS ESTUDIANTES DE SEGUNDO Y TERCER AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA, DE LA ESCUELA “DOLORES SUCRE” DEL CANTÓN QUERO, PROVINCIA DE TUNGURAHUA”, autorizo su reproducción total o parte de ella, siempre que esté dentro de las regulaciones de la Universidad Técnica de Ambato, respetando mis derechos de autor y no se utilice con fines de lucro.

Antonio Oldemar Parra Flores

C.C.: 160024700-9

**AUTOR**

*AL CONSEJO DIRECTIVO DE LA FACULTAD DE  
CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACION*

La Comisión de estudios y calificación del trabajo de graduación o Titulación, sobre el tema: “LA INTELIGENCIA KINESTÉSICA Y SU INCIDENCIA EN EL TALENTO ARTÍSTICO DE LOS ESTUDIANTES DE SEGUNDO Y TERCER AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA, DE LA ESCUELA “DOLORES SUCRE” DEL CANTON QUERO, PROVINCIA DE TUNGURAHUA”, presentado por el señor Antonio Oldemar Parra Flores egresado de la carrera de Educación Básica promoción Septiembre 2011 –Enero 2012, una vez realizada la investigación, aprueba en razón de que cumple con los principios básicos, técnicos, científicos y reglamentarios.

**LA COMISION**

.....

Msc. Oscar Abril

**MIEMBRO**

.....

Psi. Ind. Santiago Ortuño

**MIEMBRO**

## *DEDICATORIA*

Este trabajo está dedicado a la comunidad educativa de la escuela “Dolores Sucre” especialmente a los niños y niñas por ser ellos los que saldrán beneficiados directamente.

**Antonio**

## *AGRADECIMIENTO*

A mi esposa Wilma por el apoyo incondicional que me supo brindar, a mis hijos Mónica y Jhostyn por el apoyo moral que han sido el pilar fundamental para poder culminar mi carrera profesional.

**Antonio**

# ÍNDICE GENERAL DE CONTENIDOS

APROBACION DEL TUTOR DEL TRABAJO DE GRADUACIÓN O TITULACIÓN.....	ii
AUTORIA DE LA INVESTIGACIÓN .....	iii
CESIÓN DE DERECHOS DE AUTOR.....	iv
AL CONSEJO DIRECTIVO DE LA FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACION.....	v
ÍNDICE GENERAL DE CONTENIDOS.....	viii
ÍNDICE DE GRÁFICOS .....	xi
UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO .....	xiii
RESUMEN EJECUTIVO .....	xiii
INTRODUCCIÓN .....	xiv
CAPÍTULO I.....	1
EL PROBLEMA .....	1
TEMA. ....	1
1.2.1 CONTEXTUALIZACIÓN .....	1
1.2.2 ANÁLISIS CRÍTICO .....	4
ARBOL DE PROBLEMAS .....	4
1.2.3 PROGNOSIS .....	5
1.2.4 FORMULACIÓN DEL PROBLEMA .....	6
1.2.5 PREGUNTAS DIRECTRICES .....	6
1.2.6 DELIMITACIÓN DEL PROBLEMA .....	6
1.3 JUSTIFICACIÓN .....	7
1.4 OBJETIVOS .....	8
1.4.1 Objetivo General .....	8
CAPÍTULO II .....	10
MARCO TEÓRICO.....	10
2.1 ANTECEDENTES INVESTIGATIVOS. ....	10
2.2 FUNDAMENTACIÓN FILOSÓFICA .....	11
2.3 CATEGORÍAS FUNDAMENTALES .....	11
2.3.1. Variable Independiente.....	11



2.3.2 VARIABLE DEPENDIENTE .....	14
2.4 HIPÓTESIS .....	16
2.5 SEÑALAMIENTO DE VARIABLES .....	16
CAPÍTULO III .....	17
METODOLOGÍA .....	17
3.1 MODALIDADES BASICAS DE LA INVESTIGACIÓN .....	17
3.2 NIVEL O TIPO DE INVESTIGACIÓN .....	17
3.3 POBLACIÓN Y MUESTRA .....	18
3.4 OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES: Variable Independiente: Inteligencia Kinésica .....	19
3.5 PLAN DE RECOLECCIÓN DE INFORMACIÓN .....	21
3.6 PLAN DE PROCESAMIENTO DE LA INFORMACIÓN .....	22
ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS .....	23
4.1 ENCUESTA DIRIGIDA A LOS ESTUDIANTES .....	23
ENCUESTA DIRIGIDA A LOS DOCENTES. ....	35
CAPÍTULO V .....	49
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES .....	49
5.1 CONCLUSIONES .....	49
5.2 RECOMENDACIONES .....	50
CAPÍTULO VI .....	51
PROPUESTA .....	51
6.1 DATOS INFORMATIVOS .....	51
6.1.1 Título Propuesta .....	51
6.1.2 Institución Ejecutora .....	51
6.1.3 Beneficiarios .....	51
6.1.4 Cobertura Geográfica .....	51
6.1.5 Tiempo Estimado Para La Ejecución De La Propuesta .....	52
6.1.6 Equipo Responsable .....	52
6.1.7. Costo Estimado .....	52
6.2 ANTECEDENTES DE LA PROPUESTA .....	53
6.3 JUSTIFICACIÓN .....	55
6.4 OBJETIVOS .....	56
6.5 ANÁLISIS DE FACTIBILIDAD .....	56
6.6 FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA .....	57
ACTIVIDADES LUDICAS PARA DESARROLLAR LA INTELIGENCIA KINESTESICA: .....	69
6.7 METODOLOGIA .....	95
6.8 ADMINISTRACIÓN .....	96
6.9. PREVISIÓN DE LA EVALUACIÓN .....	98
C. MATERIALES DE REFERENCIA .....	99

BIBLIOGRAFÍA.....	99
ANEXOS: .....	101

## *ÍNDICE DE GRÁFICOS*

Gráfico 1.....	18
Gráfico 2 pregunta 1 estudiantes.....	23
Gráfico 3 pregunta 2 estudiantes.....	25
Gráfico 4 pregunta 3 estudiantes.....	27
Gráfico 5 pregunta 4 estudiantes.....	29
Gráfico 6 pregunta 5 estudiantes.....	31
Gráfico 7 pregunta 6 estudiantes.....	33
Gráfico 8 pregunta 1 docentes.....	35
Gráfico 9 pregunta 2 docentes.....	37
Gráfico 10 pregunta 3 docentes.....	39
Gráfico 11 pregunta 4 docentes.....	41
Gráfico 12 pregunta 5 docentes.....	43
Gráfico 13 pregunta 6 docentes.....	45

## *ÍNDICE DE TABLAS*

Tabla 1 Operacionalización de Variables .....	19
Tabla 2 Variable Dependiente.....	20
Tabla 3 Recolección de Información .....	21
Tabla 4 pregunta 1 estudiantes.....	23
Tabla 5 pregunta 2 estudiantes.....	25
Tabla 6 Pregunta3 estudiantes.....	27
Tabla 7 Pregunta 4 estudiantes.....	29
Tabla 8 pregunta 5 estudiantes.....	31
Tabla 9 pregunta 6 estudiantes.....	33
Tabla 10 pregunta 1 docentes.....	35
Tabla 11 pregunta 2 docentes.....	37
Tabla 12 pregunta 3 docentes.....	39
Tabla 13 pregunta 4 docentes.....	41
Tabla 14 pregunta 5 docentes.....	43
Tabla 15 pregunta 6 docentes.....	45

*UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATÓ*  
*FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA*  
*EDUCACIÓN*

*CARRERA DE: EDUCACIÓN BÁSICA*

*EN LA MODALIDAD DE ESTUDIOS: SEMI PRESENCIAL*

*RESUMEN EJECUTIVO*

**TEMA:** “LA INTELIGENCIA KINESTÉSICA Y SU INCIDENCIA EN EL TALENTO ARTÍSTICO DE LOS ESTUDIANTES DE SEGUNDO Y TERCER AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA, DE LA ESCUELA “DOLORES SUCRE” DEL CANTON QUERO, PROVINCIA DE TUNGURAHUA”

**Autor:** Antonio Oldemar Parra Flores

**Tutor:** Ing. Álvaro Fernando Vargas Álvarez

**Resumen:**

El presente trabajo, tiene el propósito de contribuir al fortalecimiento de la práctica pedagógica en el ámbito de la aplicación de la Inteligencia Kinestésica en el aula de clases, y servirá de soporte en los procesos de enseñanza-aprendizaje. Siendo la inteligencia una cualidad exclusiva de la especie humana por la cual merecerá principal atención, a fin de hallar y comprender los mecanismos que con llevan a su acrecentamiento su importancia de aplicación en el aula, la misma que permitirá que las habilidades motrices, cognitivas y valorativas se fortalezcan propender así a su desarrollo intelectual.

Dentro de este estudio ha existido el intercambio de conocimientos; así como su ampliación en una guía de aplicación del desarrollo de esta inteligencia para lograr un cambio de mentalidad en los docentes y estudiantes para ser los nuevos constructores de la nueva sociedad acorde con las necesidades del nuevo milenio.

**Palabras claves:** kinestésica, estrategias, didáctica, movilidad, destrezas, movilidad.

## INTRODUCCIÓN

Los cambios en la educación dependen también de la aplicación de nuevas estrategias para desarrollar la inteligencia de que los docentes hacen y piensan, algo tan simple y tan complejo a la vez, desde una perspectiva práctica- deliberada se considera a la enseñanza como un acto artístico, singular y creativo: sin embargo en escasas ocasiones se aborda la problemática a partir de un proceso fundamentado en la disciplina que se ocupa de la educación y aprendizaje del estudiante desde todos los componentes humanos, es decir como un ente biológico, psicológico y social que se desarrolla a través de una praxis fundamentada en los principios de participación.

La estructura general de esta investigación se contempla de la siguiente manera:

**El Capítulo I**, hace referencia a los antecedentes que involucran la falta de desarrollo de la Inteligencia Kinestésica y de su incidencia en el talento artístico de igual manera se detalla los aspectos más relevantes que son causantes del problema, los mismos que inciden en el limitado desarrollo de la Inteligencia Kinestésica en los estudiantes de Segundo y Tercero de educación básica.

Además, el Objetivo General contribuyó a descubrir la realidad del problema y los Objetivos Específicos puntualizan las actividades a realizarse para el buen desarrollo de la investigación y sobre todo para la consecución del Objetivo General. Finalmente la Justificación permitió argumentar la realización de la investigación, su utilidad práctica, teórica y metodológica.

**El Capítulo II**, se detalla el Marco Teórico en subcapítulos, los mismos que contienen el sustento teórico de la Investigación, definición de contenidos, revisión de literatura que permitieron fundamentar el posicionamiento teórico para dar validez a

su propuesta. Además, expone los antecedentes investigativos, las fundamentaciones, categorías fundamentales, hipótesis y variables.

**El Capítulo III**, contiene la metodología utilizada en éste trabajo, el cómo se realizó, qué procedimientos se siguieron, el tipo de Investigación, su diseño, su población y muestra, instrumentos y técnicas de recolección de información.

**El Capítulo IV**, presenta el informe de los resultados de la investigación de campo, es decir, las encuestas realizadas a estudiantes y profesores con sus respectivas tablas y gráficos estadísticos, con los correspondientes análisis que describe de manera objetiva la realidad del problema y la necesidad de elaborar una guía de estrategias metodológicas Kinestéticas, para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje, presenta el análisis de resultados, e interpretación de datos, obtenidos para las posibles soluciones, así como la verificación de hipótesis.

**El Capítulo V** aquí se señala las conclusiones y recomendaciones en base al objetivo general y plantea una alternativa de solución en la utilización de la propuesta.

**El Capítulo VI** presenta la propuesta como alternativa de de solución, y como un aporte a la institución para desarrollar la Inteligencia Kinestésica y el talento artístico en el aprendizaje de los estudiantes. La investigación concluye con el desarrollo de la propuesta planteada para solucionar el problema, en éste caso es la aplicación de una Guía de Estrategias Metodológicas, Kinestética-Corporal

# **CAPÍTULO I**

## **EL PROBLEMA**

### **TEMA.**

LA INTELIGENCIA KINESTÉSICA Y SU INCIDENCIA EN EL TALENTO ARTÍSTICO DE LOS ESTUDIANTES DE SEGUNDO Y TERCER AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA, DE LA ESCUELA “DOLORES SUCRE” DEL CANTÓN QUERO, PROVINCIA DE TUNGURAHUA.

### **1.2 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA**

#### **1.2.1 CONTEXTUALIZACIÓN.**

A nivel de la Pedagogía en Latinoamérica podemos evidenciar que los docentes y estudiantes deben ser participes en todo este proceso de cambio a las Inteligencias múltiples que representa una nueva educación y también un instrumento para el desarrollo personal y académico.

La mayoría de los docentes usa el método de enseñanza “totalitaria”, que es frontal a toda la clase y no atiende las necesidades específicas de sus estudiantes.

En una gran parte de maestras y maestros existe un concepto equivocado respecto a las potencialidades de sus alumnas y alumnos, a quienes consideran con un cociente intelectual inferior a lo real

En el Ecuador el problema ha originado similares consecuencias y las soluciones que se han propuesto en muchos casos ha ocasionado que los docentes continúen con una educación tradicionalista, aplicando las mismas metodologías y técnicas y el pensum de estudios es igual desde los tres años hasta los cinco años.



Durante los últimos años, educadores, filósofos y psicólogos han observado que el desempeño intelectual de las y los estudiantes tiende a ser cada vez más deficiente.

Se ha comprobado que muchas de las dificultades de aprendizaje se originan en su falta de habilidad para procesar cualquier información, y se ve afectada por diferentes problemas como por ejemplo:

- ❖ Desnutrición por escasos recursos económicos y malos hábitos alimenticios
- ❖ Problemas interpersonales
- ❖ Problemas familiares
- ❖ Ambiente escolar no adecuado
- ❖ Falta de técnicas y buenos hábitos de estudios
- ❖ Errores en la aplicación de los métodos y técnicas de trabajo ya que la mayoría de docentes trabajan considerando su estilo de enseñanza y no los variados estilos de aprendizaje de sus estudiantes.
- ❖ No consideración de las inteligencias múltiples y mucho menos su potenciación.

En ello debe notarse la acción docente, trabajando con varias inteligencias y llegando a la mayoría de estudiantes con diferentes estilos y ritmos de aprendizajes, para de esta manera personalizar la educación.

En cuanto al sistema educativo de la provincia de Tungurahua, no se ubica al escolar, de acuerdo a sus aptitudes e intereses tomando en cuenta su personalidad, rendimiento escolar, situación socio-económica y familiar del alumno.

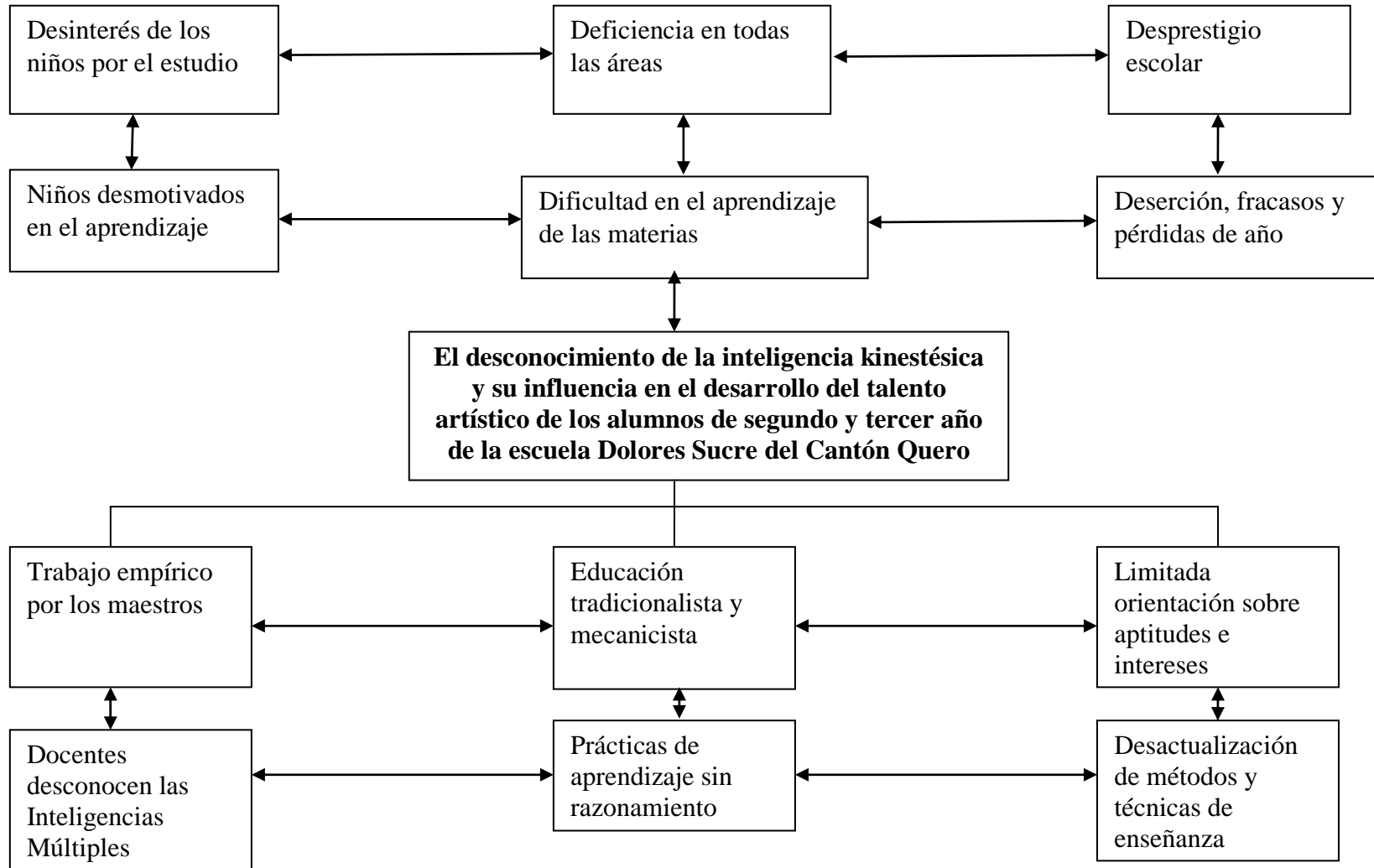
Se sabe que el ambiente escolar constituye el espacio propicio para potenciar la inteligencia en sus diferentes formas; tanto, se considera una necesidad vital que las instituciones educativas asuman el compromiso de iniciarse en este proceso de desarrollo.- Debido a que en el contexto educativo los padres de familia así como la mayoría de los docentes no se han preocupado por conocer los tipos de inteligencia que existen en cada uno de los niños ocasionando con ello que no

exploten su potencial educativo al máximo, sus características, la manera en que actúa, su utilización, así como el comportamiento que tiene el niño kinésico, esto ha ocasionado poca fuente de información que ayude a la identificación de este tipo de inteligencia así mismo despertar el interés de los padres de familia y docentes.

En estas vivencias, hemos podido constatar que en el establecimiento educativo, Dolores Sucre del Cantón Quero en donde se desarrollará la investigación se ha determinado que existe un escaso desarrollo de la inteligencia kinestésica por cuanto, hay un desconocimiento de la teoría de las Inteligencia Múltiples y los maestros siguen con una educación tradicional, esto ha provocado que los niños aprendan de forma memorística y poco significativa ;no han puesto mayor énfasis los docentes en el desarrollo de la inteligencia kinestésica, se ha descuidado, la creatividad, que por falta de conocimientos científicos (ya que se manejan con conocimientos empíricos) y la disponibilidad del tiempo adecuado por parte del profesor, no se ha podido trabajar minuciosamente en desarrollar esta capacidad para mejorar su aprendizaje y por ende en la calidad de la educación.

### 1.2.2 ANÁLISIS CRÍTICO

#### ARBOL DE PROBLEMAS



El desconocimiento de la inteligencia kinestésica y su influencia en el desarrollo del talento artístico de los alumnos se ha notado que los maestros están trabajando de una forma empírica ya que no ha existido la autoeducación y la capacitación por parte de las autoridades educativas, por eso el desconocimiento de las inteligencias múltiples, de ahí que existan algunas dificultades en las clases por una educación tradicionalista y mecanicista, que inciden en que las capacidades no sean orientadas de acuerdo a sus aptitudes e intereses, existe un desconocimiento y han restado mucha importancia en lo referente a la inteligencias múltiples por falta de aplicación de un aprendizaje reflexivo en donde se fortalezca la capacidad de razonamiento.

Todas estas capacidades han sido descuidadas en el proceso de desarrollo educativo, no se trabaja a cabalidad, en su desarrollo y su evolución, los docentes, se han preocupado de desarrollar dentro del aula solo contenidos y no el talento que poseen los estudiantes en lo relacionado a lo artístico.

Los docentes son los encargados de motivar a los estudiantes para su buen desempeño dentro de las aulas, y en la vida cotidiana, a través de propuestas innovadoras, por esta razón; se ha de buscar los mecanismos más idóneos y nuevos para desarrollar de mejor manera el desarrollo de la Inteligencia Kinestésica y del talento artístico.

### **1.2.3 PROGNOSIS**

Si no se fortalece la Inteligencia Kinestésica por parte de los docentes y la metodología sigue siendo ineficiente las consecuencias a futuro serán:

- Estudiantes que no desarrollarán su capacidad reflexiva, crítica, receptivos, mecánicos, pasivos, aburridos que les conduce a una subutilización de la capacidad cognoscitiva, sin criterio de calidad y excelencia.

#### **1.2.4 FORMULACIÓN DEL PROBLEMA**

¿Cómo incide, el desconocimiento de la Inteligencia Kinestésica en el desarrollo del talento artístico de los estudiantes de segundo y tercer año de educación básica, de la Escuela Fiscal Dolores Sucre, del Cantón de Quero, Provincia de Tungurahua?

#### **1.2.5 PREGUNTAS DIRECTRICES**

¿Qué nivel de desarrollo de la Inteligencia Kinestésica poseen los estudiantes?

¿Con qué estrategias de aprendizaje se desarrolla la inteligencia Kinestésica en el aula?

¿Qué alternativas propositivas se presentan para desarrollar el talento artístico de los estudiantes?

#### **1.2.6 DELIMITACIÓN DEL PROBLEMA**

##### **Delimitación de contenido**

**CAMPO:** Psicología

**ÁREA:** Desarrollo de la Inteligencia

**ASPECTO:** Aplicación de la Teoría de las Inteligencias Múltiples.

**TEMA:** La Inteligencia Kinestésica, y su influencia en el talento artístico

##### **Delimitación Espacial:**

Alumnos de la Escuela Fiscal Dolores Sucre del cantón Quero, provincia de Tungurahua.

### **Delimitación Temporal.**

La investigación se desarrollará durante el mes de septiembre del 2011 a enero del 2012.

### **1.3 JUSTIFICACIÓN**

Los **beneficiarios** de la presente investigación son docentes y estudiantes de educación básica.

Esta investigación es **factible**, porque se cuenta con el apoyo de las autoridades de la institución, con la colaboración de los docentes y estudiantes con las fuentes de información necesaria y con el tiempo y los recursos pertinentes.

En lo relacionado a su **utilidad teórica**, la ejecución de la presente propuesta ofrecerá resultados que serán de aplicación inmediata reafirmando la validez del modelo teórico. Lo que se procura es lograr que la educación se constituya en el motor de espacios para el desarrollo y potenciación de capacidades, dejando de lado el modelo de educación tradicional donde el rol del educador estuvo limitado a la transmisión de conocimientos y la poca utilización de los medios didácticos.

Se cuenta con instrumentos de aprendizaje adecuados y dominio de estrategias por parte del profesor, y se cumpla con todo el proceso y no haya lagunas de conocimientos se logrará una mayor eficiencia en el proceso de enseñanza-aprendizaje. A más de lograr cambios de actitudes en el profesor hacia los estudiantes, permitirá un mayor acercamiento lográndose con ello la participación activa de cada uno de los mismos. Es por ello que nuestra propuesta pretende que el aprendizaje se realice a través de un conjunto de actividades determinadas en cada momento que ofrezca una visión totalizadora del hombre y las relaciones con su entorno.

De igual manera se considera que el desarrollo de la Inteligencia Kinestesica no solo puede y debe tener un objetivo teórico sino que fundamentalmente debe tener una orientación práctica que proponga soluciones a los problemas de un mundo en constante cambio con el objetivo de mejorar la calidad en la educación básica.

La mejor satisfacción es saber que este aporte sirva como un efectivo auxiliar en la compleja tarea de educar. En la guía didáctica damos a conocer a los docentes c momentos para desarrollar un tema con una variada selección de actividades en cada una de ellas y tenemos la certeza de que será una auténtica y valedera ayuda para los niños, un activador de inquietudes, descubrimientos, investigaciones e iniciativas que los llevará no solo a establecer conclusiones propias sino a plantearse nuevas interrogantes.

## **1.4 OBJETIVOS**

### **1.4.1 Objetivo General**

Investigar la incidencia de la Inteligencia Kinestésica en el aula, en el talento artístico en los estudiantes del segundo y tercer año de Educación Básica de la Escuela “Dolores Sucre”.

### **1.4.2. Objetivos Específicos**

- Diagnosticar las estrategias de enseñanza-aprendizaje para desarrollar el talento artístico en las diferentes actividades curriculares.
- Analizar el nivel de desarrollo de la Inteligencia Kinestésica que poseen los estudiantes.

- Proponer una alternativa de solución sobre una guía metodológica aplicada en el aprendizaje para el desarrollo de la inteligencia kinestésica y el talento artístico.



## **CAPÍTULO II**

### **MARCO TEÓRICO**

#### **2.1 ANTECEDENTES INVESTIGATIVOS.**

De las investigaciones realizadas sobre trabajos propuestos sobre el tema se conoce del tema de maestría: “Las Inteligencias Múltiples como Factor Incidente en la Selección de la Especialidad la Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación de la Universidad Técnica” realizado por el Lic. Luis Muñoz en el año 2008. y llega a las siguientes conclusiones: En educación no se ha realizado actividades, para predecir la capacidad de aprender nuevos datos y habilidades, es decir, su uso ha sido limitado y no ha informado sobre la manera de funcionar del cerebro, las habilidades especiales de que dispone o cuál es su manera de lograr aprendizajes. Dentro de las recomendaciones menciona: Que el docente debe orientar en torno a la persona de un alumno concreto una serie de conocimientos y, también, cuando le ofrece situaciones en las que debe ejercer su voluntad, su capacidad de elegir, su libertad”

Existe el estudio de Carvajal Mediavilla María Dolores y Rojas Torres Caterine Clementina (2010) sobre “Estudio y aplicación de la teoría de las inteligencias múltiples en los procesos de enseñanza aprendizaje de los niños y niñas del primer año de educación básica del jardín de infantes Bruno Vinuesa del Cantón Antonio Ante”, quienes concluyen en lo siguiente: El desarrollo está íntimamente ligado a la conducta, ya que ésta cambia y se modifica a medida que el individuo crece y se evoluciona. Es aquí donde interviene el desarrollo de estructuras neuromusculares, esenciales para la capacidad motriz y adaptativa del niño por lo que se recomienda que es necesario la aplicación de la Teoría de las IM, los docentes consideren al juego como estrategia de trabajo en el aula o fuera de ella, toda vez que implica el abordaje de las temáticas aplicables en el Primer Año de Educación Básica.

Así mismo en un estudio realizado por Gardner Howard (1985), sobre las inteligencias múltiples aplicada en los niños y niñas con retardo mental en Cambridge, Massachusetts, Estados Unidos, concluyen que tenían algunas actitudes especiales, a pesar de no haber desarrollado todas sus inteligencias, por lo que recomiendan tomar muy en cuenta la aplicación de procesos para desarrollar todas las potencialidades humanas.

## 2.2 FUNDAMENTACIÓN FILOSÓFICA

La presente investigación se ubica en el paradigma crítico propositivo-crítico porque analiza una situación psicopedagógica; propositivo porque busca plantear una alternativa de solución al problema investigado:

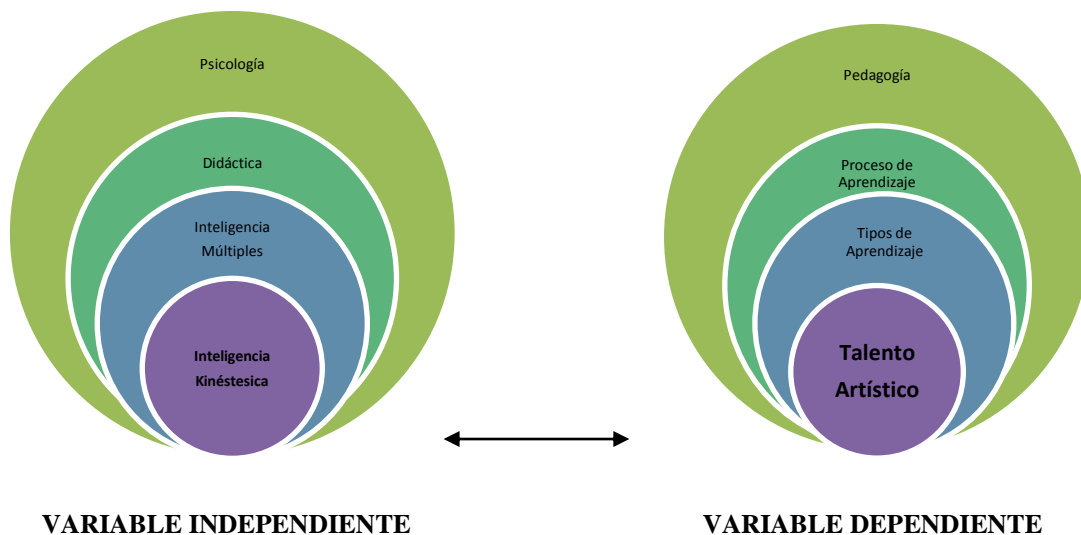
## FUNDAMENTACIÓN EPISTEMOLÓGICA

La producción del conocimiento comienza con problemas, mientras que el criterio de justificación del conocimiento depende de los resultados de la práctica guiada por la teoría. El presente proyecto es la primacía de la razón sobre la experiencia de la inteligencia sobre los sentidos.

## 2.3 CATEGORÍAS FUNDAMENTALES

### 2.3.1. Variable Independiente

#### Diagrama No. 1 Red de Inclusión conceptual



Elaborado por: Antonio Oldemar Parra Flores

## **Psicología**

Según Sigmund Freud (1856-1939), la psicología es la ciencia que estudia los procesos mentales. Esta disciplina analiza las tres dimensiones de los mencionados procesos: cognitiva, afectiva y conductual.

Para Wilhelm Maximilian Wundt (1879), la psicología es la ciencia de la experiencia interna, y por eso los procesos psíquicos forman parte de un orden especial de experiencia, el cual sin duda se distingue en que sus objetos pertenecen a la introspección, ó como también se dice, en contraposición al conocimiento que se obtiene mediante los sentidos externos, pertenecen al sentido interno.

Según Alfred Adler (1907), la psicología es la ciencia que estudia las funciones psicológicas, como la atención, la percepción, la memoria, el pensamiento, la inteligencia, el lenguaje, y el aprendizaje.

## **Didáctica:**

Según Fons Martín (1981), la didáctica es una disciplina científico-pedagógica cuyo objeto de estudio son los procesos y elementos que existen en el aprendizaje. Se trata del área de la pedagogía que se encarga de los sistemas y de los métodos prácticos de enseñanza destinados a plasmar las pautas de las teorías pedagógicas.

Para Rodríguez Dieguez (1980), la didáctica es el arte de enseñar o dirección técnica del aprendizaje. Es parte de la pedagogía que describe, explica y fundamenta los métodos más adecuados y eficaces para conducir al educando a la progresiva adquisición de hábitos, técnicas e integral formación.

Según Fernández Adalberto (1988), la didáctica es la acción que el docente ejerce sobre la dirección del educando, para que éste llegue a alcanzar los objetivos de la educación. Este proceso implica la utilización de una serie de recursos técnicos para dirigir y facilitar el aprendizaje.

**Inteligencias múltiple:**

Para Howard Gardner (1983), la inteligencia no es vista como algo unitario, que agrupa diferentes capacidades específicas con distinto nivel de generalidad, sino como un conjunto de inteligencias múltiples, distintas e independientes. Gardner define la inteligencia como la "capacidad de resolver problemas o elaborar productos que sean valiosos en una o más culturas".

Según La Palma Fernando (2005), es la capacidad de elegir, entre varias posibilidades, aquella opción más acertada para la resolución de un problema.

Según Bono Edward (2001), es una habilidad general que se encuentra, en diferente grado, en todos los individuos. Constituye la clave del éxito en la resolución de problemas

**Inteligencia Kinestésica:**

Howard Gardner (1983), lo define como la capacidad de controlar los movimientos del cuerpo y manejar objetos con destreza. Se destacan: bailarines, atletas.

Según Andreas, C y Andreas, S (1980), es la capacidad para usar todo el cuerpo para expresar ideas y sentimientos (por ejemplo un actor, un mimo, un atleta, un bailarín) y la facilidad en el uso de las propias manos para producir o transformar cosas (por ejemplo un artesano, escultor, mecánico, cirujano). Esta inteligencia incluye habilidades físicas como la coordinación, el equilibrio, la destreza, la fuerza, la flexibilidad y la velocidad así como las capacidades auto perceptivas, las táctiles y la percepción de medidas y volúmenes.

Para O' CONNOR, J y Seymour, J (1992), está relacionada con el aprendizaje mediante la realización de movimientos, la manipulación de objetos, movimientos corporales, deportes de movimiento competitivos y colaborativos, teatro y representación de papeles, invención o construcción de un modelo o diseño. El alumno con inteligencia kinestésica generalmente se divierte con actividades físicas como el teatro, baile y además con actividades prácticas. Cualquier

actividad que recaiga en TPR/TPRS (Respuesta Total Física/Respuesta Total Física en Cuentos) refuerza la inteligencia corporal.

### **2.3.2 VARIABLE DEPENDIENTE**

#### **Pedagogía:**

Guanipa (2008), presenta a la pedagogía como “conjunto de saberes de carácter psicosocial ligada a los aspectos psicológicos del niño en la sociedad.

Es importante destacar que sobre pedagogía actualmente hay muchas concepciones, como la de Fullat (1992), quien la asume como ciencia de la educación, encargada del discurso educacional.

Ander-Egg (2004), refiriéndose a este a un conjunto de actividades cuya esencia es investigar problemas.- En este caso la pedagogía, al ser considerada como ciencia, deberá definirse como el conjunto de acciones que se llevan a cabo en el campo educativo apoyadas en procedimiento y métodos que le dan sistematicidad al estudio de la problemática educativa existente en el ámbito de la enseñanza-aprendizaje.

#### **Proceso del aprendizaje:**

Arias Gómez, D.H. (2005), lo define como el resultado de procesos cognitivos individuales mediante los cuales se asimilan e interiorizan nuevas informaciones (hechos, conceptos, procedimientos, valores), se construyen nuevas representaciones mentales significativas y funcionales (conocimientos), que luego se pueden aplicar en situaciones diferentes a los contextos donde se aprendieron. Aprender no solamente consiste en memorizar información, es necesario también otras operaciones cognitivas que implican: conocer, comprender, aplicar, analizar, sintetizar y valorar.

Para Aguilera, A. (2005), es una actividad individual que se desarrolla en un contexto social y cultural.

Según Feldman, R.S. (2005), es el resultado de la interacción compleja y continua entre tres sistemas: el sistema afectivo, cuyo correlato neurofisiológico corresponde al área pre frontal del cerebro; el sistema cognitivo, conformado principalmente por el denominado circuito PTO (parieto-temporo-occipital) y el sistema expresivo, relacionado con las áreas de función ejecutiva, articulación de lenguaje y homúnculo motor entre otras.

### **Tipos de aprendizaje:**

Para Riva Amella, J.L. (2009), el aprendizaje es el proceso que permite la adquisición de nuevas formas de conducta, modificaciones dadas en base de la experiencia.

Gonzá S. (2007), manifiesta que el aprendizaje es el proceso a través del cual se adquieren nuevas habilidades, destrezas, conocimientos, conductas o valores como resultado del estudio, la experiencia, la instrucción, el razonamiento y la observación.

Según Feldman, R.S. (2005), es todo aquel conocimiento que se va adquiriendo a través de las experiencias de la vida cotidiana, en la cual el alumno se apropia de los conocimientos que cree convenientes para su aprendizaje.

### **Talento Artístico:**

Para Apraiz, J. (1996), es el conjunto de facultades o capacidades tanto artísticas como intelectuales.

Para Ingenieros José (1913), en su libreo “El Hombre Mediocre” plantea como talento al que práctica formas de actividad, general o frecuentemente practicadas por otras, mejor que la mayoría de los que cultivan esas mismas aptitudes.

Para Schon Donald (1983), manifiesta que el término artista para referirse a profesionales excepcionalmente expertos en el tratamiento de situaciones de incertidumbre, singularidad y conflicto.

## **2.4 HIPÓTESIS**

La Inteligencia Kinestésica, incide en el talento artístico de los estudiantes del segundo y tercer año de Educación Básica de la Escuela “Dolores Sucre”.

## **2.5 SEÑALAMIENTO DE VARIABLES**

### **Variable Independiente:**

- Inteligencia Kinestésica

### **Variable Dependiente:**

- Talento artístico

## **CAPÍTULO III**

### **METODOLOGÍA**

#### **3.1 MODALIDADES BASICAS DE LA INVESTIGACIÓN**

El presente proyecto responde a la investigación de campo porque el problema será estudiado sistemáticamente en el mismo lugar en que se producen los acontecimientos y en contacto con quienes son los gestores del problema investigado, con el propósito de descubrir, explicar sus causas y efectos, entender su naturaleza e implicaciones, establecer los factores que lo motivan y predecir su ocurrencia.

A más de ello se aplicará la investigación Documental- Bibliográfica porque se utilizará, fuentes primarias, como documentos, y secundarias, como libros, revistas, periódicos y otras publicaciones; todo ello produjo un conocimiento que posteriormente fue ampliado, profundizado y analizado.

#### **3.2 NIVEL O TIPO DE INVESTIGACIÓN**

El presente trabajo está enmarcado en la modalidad de proyecto factible, por cuanto se refiere a una propuesta operativa, viable o realizable, con el apoyo de estudio documental y de campo acorde con el problema y los objetivos formulados.

##### **Nivel Exploratorio**

Por ser la metodología más flexible, de mayor amplitud en el estudio va ayudar en la definición adecuada del problema y de la hipótesis, además de permitir una amplia consulta bibliográfica respecto al tema.



### **Nivel Descriptivo**

Porque permite predicciones rudimentarias, la medición es precisa y su interés es de acción social; también permite comparar entre dos o más fenómenos, situaciones o estructuras, caracteriza a una comunidad según ciertos criterios.

### **Asociación de Variables**

Se parte en esta investigación del tipo de investigación correlacionar de las variables investigadas, ya que permite predicciones estructuradas y una explicación parcial así como las diferentes variaciones del comportamiento de una variable en función de las variaciones de otra variable; se mide el grado de relación entre las variables.

## **3.3 POBLACIÓN Y MUESTRA**

El universo o población de estudio está constituido por: los estudiantes de segundo y tercer año de educación básica de la escuela “Dolores Sucre” del cantón Quero, provincia de Tungurahua.

<b>SUJETOS</b>	<b>NÚMERO</b>
Docentes	12
Estudiantes	68
Autoridades	2
<b>TOTAL</b>	<b>82</b>

CUADRO No. 1

**Elaborado por:** Antonio Oldemar Parra Flores

**Muestra:** Al resultar muy pequeño el estudio del conjunto poblacional o universo, se utilizará toda la población, como elemento idóneo para la investigación a realizar.

### 3.4 OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES: Variable Independiente: Inteligencia Kinestésica

Tabla 1 Operacionalización de Variables

Conceptualización	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Técnicas
<p>Es la capacidad para usar todo el cuerpo para expresar ideas y sentimientos y la facilidad en el uso de las propias manos para producir o transformar cosas.</p> <p>GARDNER, Howard (1983),</p>	<p>-Control del cuerpo</p> <p>-Expresar ideas</p> <p>-Expresar sentimientos</p> <p>-Transformar cosas</p> <p>-Habilidad física</p>	<p>-Esquema corporal</p> <p>-Creatividad</p> <p>-Percepción</p> <p>-Desempeño y aptitudes</p> <p>-Ritmo coordinado</p> <p>Velocidad</p>	<p>¿Considera que la inteligencia múltiple contribuye al movimiento corporal?</p> <p>¿La creatividad es un medio para mejorar el aprendizaje?</p> <p>¿Si usted desarrolla los diferentes tipos de inteligencia tendrá mejores aptitud en el estudio?</p> <p>¿Considera que las operaciones intelectuales le ayudan a mejorar su aprendizaje?</p> <p>¿Los docentes deben aplicar estrategias para el desarrollo de la inteligencia kinestésica?</p>	<p>*Observación</p> <p>*Encuesta</p> <p>Cuestionario</p> <p>*Entrevista</p>

CUADRO No. 2

Elaborado por: Antonio Oldemar Parra Flores

**VARIABLE DEPENDIENTE:** Talento artístico

Tabla 2 variable dependiente

Conceptualización	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Técnicas
<p>Es el conjunto de facultades o capacidades intelectuales tanto artísticas que son innatas de cada persona, para crear diferentes cosas. MARTÍNEZ y OTERO (1998)</p>	Capacidad intelectual	Preferencia por el arte.	¿Le agrada la música?	*Encuesta Cuestionario
	Habilidades	Información de Estudio	¿Conoce sus aptitudes para el estudio?	*Observación
	Destrezas	Aptitudes para la estética	¿Utiliza destrezas en el desarrollo artístico?	*Entrevista
	Competencias	Facilidad para comprender los contenidos	¿Tiene facilidad para comprender materias?	
		Gusto por alguna materia en especial	¿Tiene preferencia por una materia?	

CUADRO No. 3

**Elaborado por:** Antonio Oldemar Parra Flores

### 3.5 PLAN DE RECOLECCIÓN DE INFORMACIÓN

Para operativizar los métodos escogidos, se recurrirá a las siguientes técnicas e instrumentos:

- De Observación Directa
- Encuesta

La principal técnica a utilizar es la observación, es decir, el registro visual de lo ocurrido en la situación real (casos estudiados), clasificando y consignando los acontecimientos pertinentes de acuerdo con el problema estudiado.

**Tabla 3 recolección de información**

<b>PREGUNTAS BÁSICAS</b>	<b>EXPLICACIÓN</b>
¿Para qué?	Para incentivar un aprendizaje significativo aplicando la inteligencia
¿De qué personas u objetos?	De los estudiantes de segundo y tercer año de educación básica
¿Sobre qué aspectos?	Inteligencia kinestésica y su incidencia en el talento artístico
¿Quién?	Investigador, autoridades, docentes, padres de familia, psicólogo
¿Cuándo?	Desde agosto 2011 a enero 2012
¿Dónde?	En la escuela Dolores Sucre del cantón Quero, provincia de Tungurahua
¿Qué técnicas de recolección?	Encuesta y entrevista
¿Con qué?	Cuestionarios

**Elaborado por:** Antonio Oldemar Parra Flores

### **3.6 PLAN DE PROCESAMIENTO DE LA INFORMACIÓN**

La información recolectada, se procesará organizadamente de acuerdo a las personas involucradas, al tema en relación a las causas y efectos del problema de investigación.

Luego de separada la información obtenida, se tabula y se ordena en tablas o cuadros y en gráficos estadísticos, los que se presentarán en forma secuencial y lógica.

## CAPÍTULO IV

### ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

#### 4.1 ENCUESTA DIRIGIDA A LOS ESTUDIANTES

1. ¿Los docentes que están a cargo de tu formación realizan actividades dinámicas y creativas que le motiven en clase?

OPCIONES	FRECUENCIA	%
SIMPRE	40	59
CASI SIEMPRE	10	15
A VECES	10	15
RARA VEZ	0	0
NUNCA	0	0
<b>TOTAL</b>	<b>68</b>	<b>88</b>

**Fuente:** Encuesta dirigida a los estudiantes.

**Elaborado por:** Antonio Oldemar Parra Flores

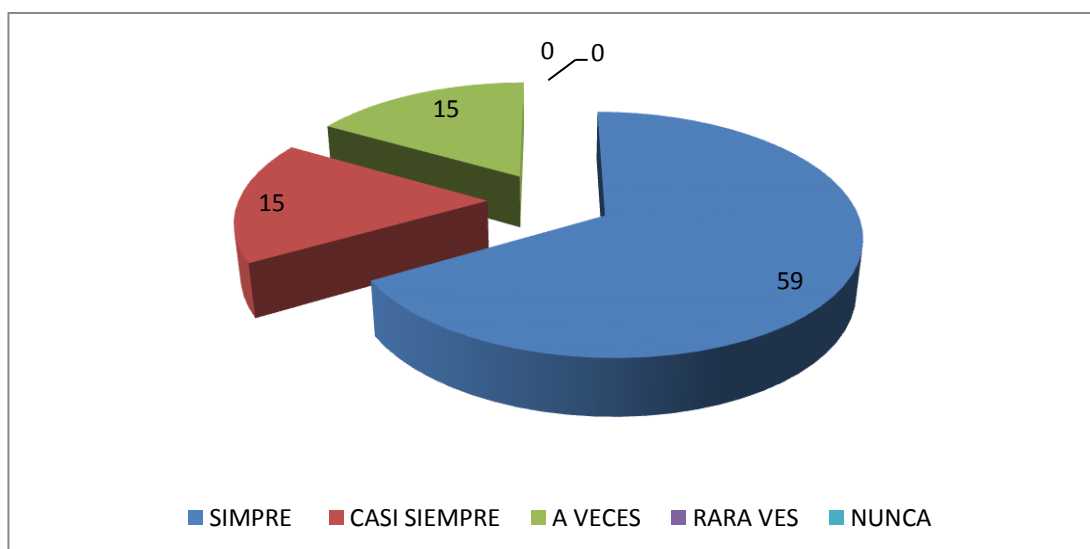


Ilustración 1 pregunta 1 estudiantes

**Elaborado por:** Antonio Oldemar Parra Flores

## ANÁLISIS

El 59 % de los estudiantes, manifiestan que sus docentes si realizan actividades dinámicas y recreativas, el 15 % dan a conocer que de repente sus maestros realizan dinámicas de grupo, es muy importante motivar las clases con diferentes actividades.

## INTERPRETACIÓN

Parece que los maestros están utilizando dinámicas de grupo para motivar las clases sin embargo no hacen hincapié de que el niño jugando aprende y están cayendo en el tradicionalismo utilizando tiza y pizarrón, dejando a un lado el eslogan actual que dice el niño jugando aprende.

2. ¿Te gusta resolver juegos que requieren de la lógica y creatividad?

OPCIONES	FRECUENCIA	%
SIMPRE	5	7
CASI SIEMPRE	10	15
A VECES	30	44
RARA VEZ	10	15
NUNCA	13	19
TOTAL	68	100

**Fuente:** Encuesta dirigida a los estudiantes.

**Elaborado por:** Antonio Oldemar Parra Flores

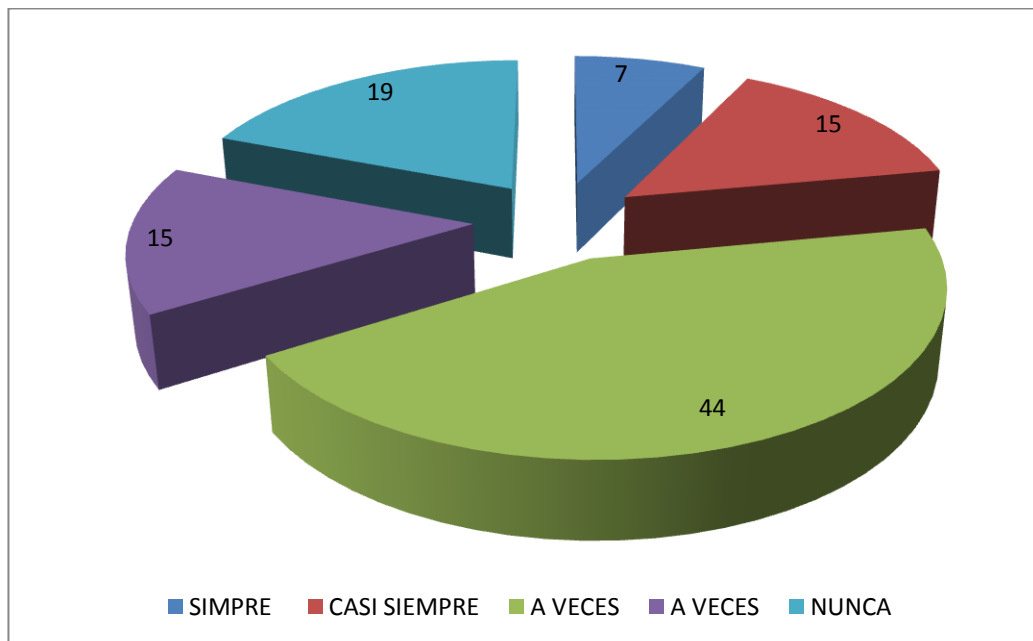


Ilustración 2 pregunta 2 estudiantes

**Elaborado por:** Antonio Oldemar Parra Flores



## ANÁLISIS

El 44% de los niños manifiestan que no les gusta resolver estos problemas porque sus maestros no les dan las debidas indicaciones, mientras que el 7 % dan a conocer que si les gusta pero no les aplican con mucha frecuencia, mientras que el 19 % dicen no conocer de estos juegos.

## INTERPRETACIÓN

El aprendizaje se torna significativo en los estudiantes, mediante la utilización estrategias y técnicas orientadas a los juegos en donde se desarrolla la lógica y la creatividad, toda vez que el juego es la actividad de mayor interés para el niño o niña que permite generar aprendizajes de gran significación.

3. ¿Disfrutas resolviendo actividades artísticas en el aula?

OPCIONES	FRECUENCIA	%
SIMPRE	33	49
CASI SIEMPRE	5	7
A VECES	22	32
RARA VEZ	4	6
NUNCA	4	6
TOTAL	68	100

**Fuente:** Encuesta dirigida a los estudiantes.

**Elaborado por:** Antonio Oldemar Parra Flores

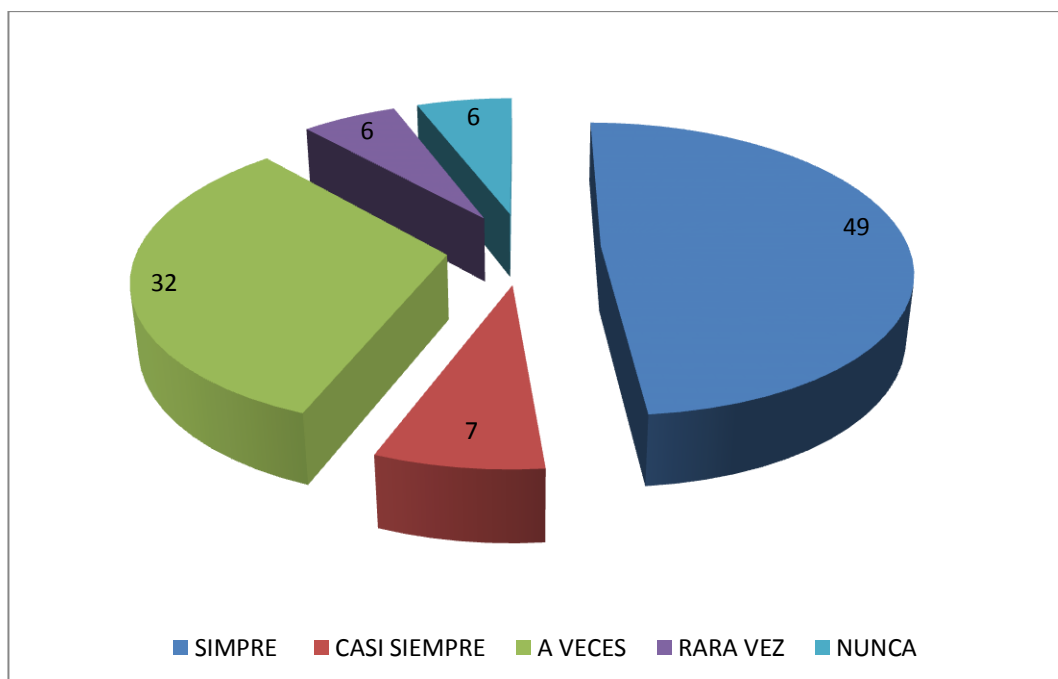


Ilustración 3 pregunta 3 estudiantes

**Elaborado por:** Antonio Oldemar Parra Flores

## ANÁLISIS

El 49 % de los encuestados dan a conocer que si les gusta las actividades artísticas que se realizan en el aula, el 32 % dicen que rara vez les gusta realizar las actividades que el docente les indica y el 6 % dicen que no les gusta por no hacer el ridículo ante los demás.

## INTERPRETACIÓN

El aprendizaje resulta motivado cuando el estudiante disfruta en actividades artísticas y cuando el docente utiliza estrategias y técnicas que desarrollan habilidades en cada actividad, y así motivar a los educandos a desarrollar su talento artístico.

4. ¿Te gustan las actividades manuales y creativas?

OPCIONES	FRECUENCIA	%
SIMPRE	48	71
CASI SIEMPRE	10	15
A VECES	10	15
RARA VEZ	0	0
NUNCA	0	0
TOTAL	68	100

Fuente: Encuesta dirigida a los estudiantes.

Elaborado por: Antonio Oldemar Parra Flores

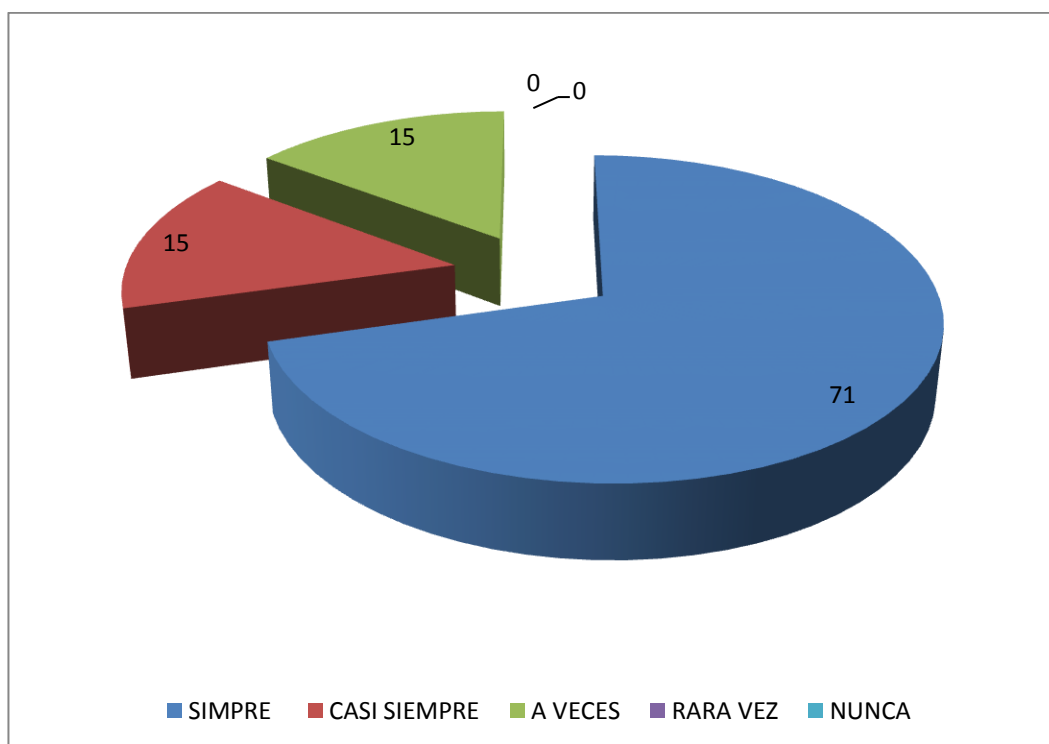


Ilustración 4 pregunta 4 estudiantes

Elaborado por: Antonio Oldemar Parra Flores

## ANÁLISIS

El 71 % de los niños disfrutan realizando trabajos manuales, mientras que al 15 % de los estudiantes les da igual y el otro 15 % de los niños no le gusta los trabajos que se realiza con la profesora de cultura estética y en cultura física.

## INTERPRETACIÓN

Se puede apreciar que los niños disfrutan y desarrollan su imaginación con las actividades manuales y pueden disfrutar y apreciar de la estética como medio de enseñanza aprendizaje y así no dejar perder las costumbres antañas como tarjetas navideñas, tarjetas por el día de la madre

5. ¿Te gustan actividades en donde utilizas movimientos corporales?

OPCIONES	FRECUENCIA	%
SIMPRE	25	37
CASI SIEMPRE	28	41
A VECES	15	22
RARAVEZ	0	0
NUNCA	0	0
TOTAL	68	100

**Fuente:** Encuesta dirigida a los estudiantes.

**Elaborado por:** Antonio Oldemar Parra Flores

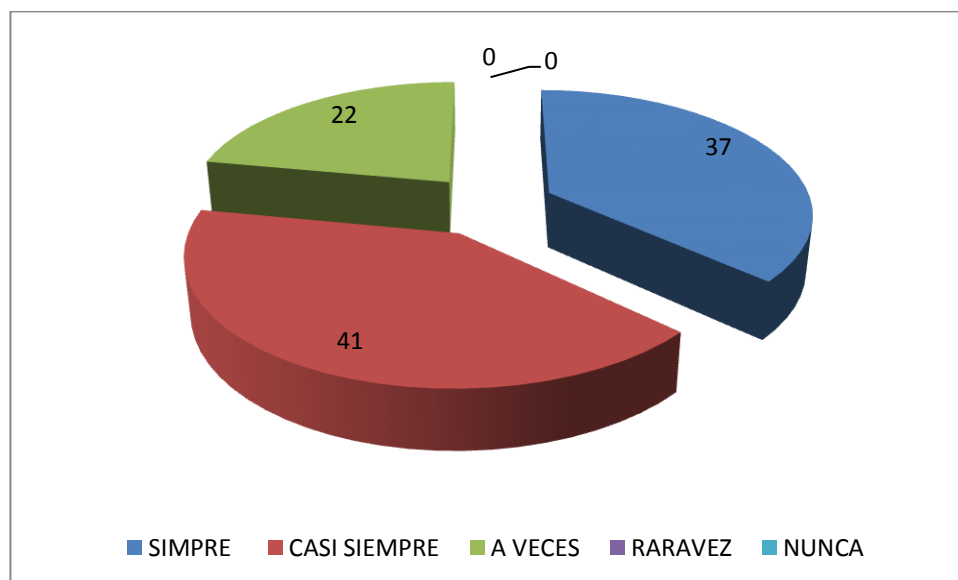


Ilustración 5 pregunta 5 estudiantes

**Elaborado por:** Antonio Oldemar Parra Flores

## ANÁLISIS

El 37 % dice gustarle las actividades corporales como danza, recitaciones, el 22 % manifiestan no sentirse bien con estas actividades, mientras que el 41 % dice que si les gusta siempre y cuando les guie el profesor.

## INTERPRETACIÓN

Este tipo de actividad motiva al educando porque se relaciona con aspectos de coordinación motora y actividad con el cuerpo, en donde el niño disfruta y de la relación que existe con su cuerpo.

6. ¿Has participado en actividades de deportes en la institución?

OPCIONES	FRECUENCIA	%
SIMPRE	36	53
CASI SIEMPRE	19	28
A VECES	13	19
RARA VEZ	0	0
NUNCA	0	0
TOTAL	68	100

**Fuente:** Encuesta dirigida a los estudiantes.

**Elaborado por:** Antonio Oldemar Parra Flores

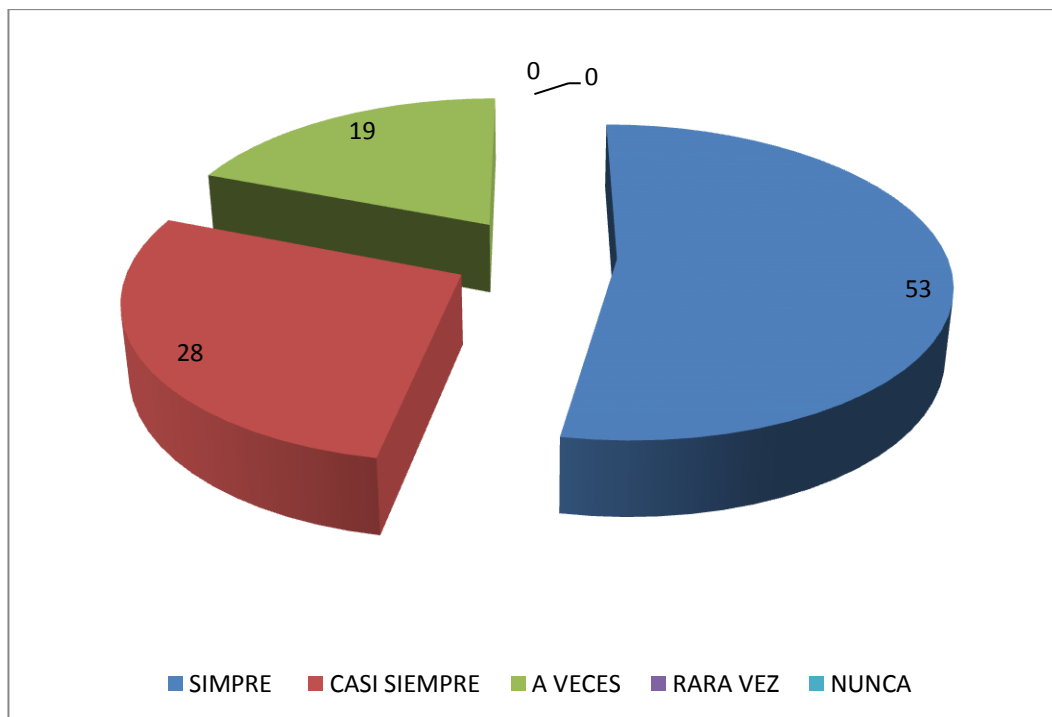


Ilustración 6 pregunta 6 estudiantes

**Elaborado por:** Antonio Oldemar Parra Flores



## ANÁLISIS

El 53 % de los niños les gusta el deporte y actividades físicas, el 28 % por lo menos los entretiene y el 19 % participan si les exigen, pero todos participan en el deporte.

## INTERPRETACIÓN

Este tipo de actividad se relaciona con el gusto que el niño manifiesta de controlar, coordinar movimientos del cuerpo, mediante el deporte tiene un buen sentido para los juegos organizados.

## ENCUESTA DIRIGIDA A LOS DOCENTES.

1. ¿Conoce usted acerca del desarrollo de las Inteligencias Múltiples en el aula?

OPCIONES	FRECUENCIA	%
SIMPRE	10	83
CASI SIEMPRE	2	17
A VECES	0	0
RARA VEZ	0	0
NUNCA	0	0
TOTAL	12	100

Fuente: Encuesta dirigida a los Docentes

Elaborado por: Antonio Oldemar Parra Flores

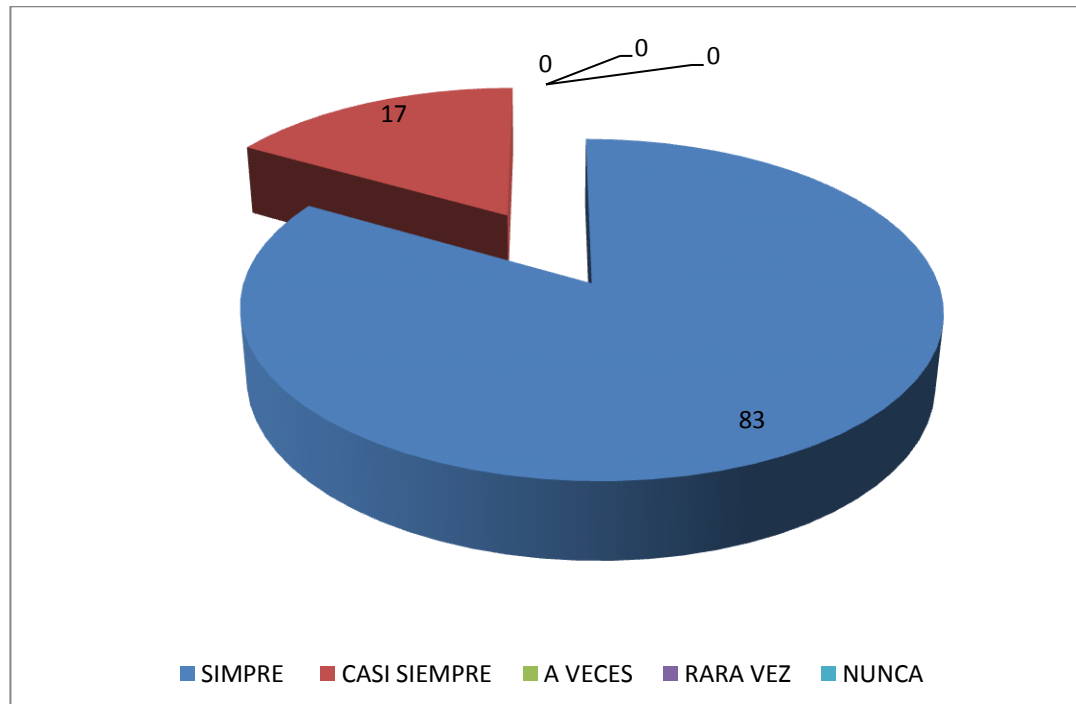


Ilustración 7 pregunta 1 docentes

Elaborado por: Antonio Oldemar Parra Flores

## ANÁLISIS

El 83 % de los docentes manifiestan que si conocen la teoría de las inteligencias múltiples puesto que es muy importante estar en pleno conocimiento de las mismas para lograr un desarrollo óptimo de sus capacidades, mientras que el 17 % manifiesta conocer poco de las inteligencias múltiples.

## INTERPRETACIÓN

Esta encuesta nos da a conocer que los maestros están consientes de la importancia que tienen las inteligencias múltiples, sin embargo no han dado la importancia del caso por la falta de capacitación y de actualización por parte de cada maestro.

2. ¿Considera usted que es importante desarrollar en los estudiantes los diferentes tipos de Inteligencia para un mejor aprendizaje?

OPCIONES	FRECUENCIA	%
SIMPRE	9	75
CASI SIEMPRE	3	25
A VECES	0	0
RARA VEZ	0	0
NUNCA	0	0
TOTAL	12	100

Fuente: Encuesta dirigida a los Docentes.

Elaborado por: Antonio Oldemar Parra Flores

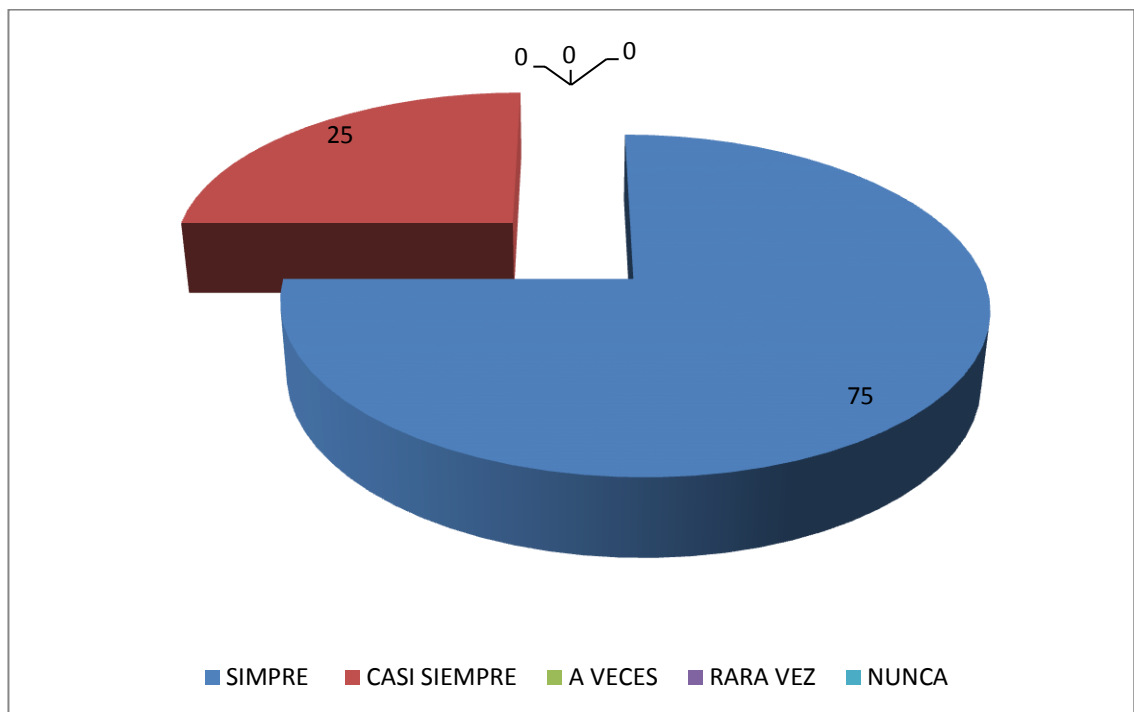


Ilustración 8 pregunta 2 docentes

Elaborado por: Antonio Oldemar Parra Flores

## ANÁLISIS

En un 75% de los docentes consideran que el desarrollo de las inteligencias múltiples favorece los procesos de enseñanza aprendizaje dentro y fuera del aula, satisfaciendo las capacidades sensoriales, físicas, motoras y valorativas durante el aprendizaje.

## INTERPRETACIÓN

El trabajo empírico hace que muchos maestros no den la importancia a las inteligencias múltiples y trabajen cayendo el conductismo que mucho daño hizo a la educación puesto que hay niños que les gusta la música, a otros los deportes a otros las matemáticas y a otros la naturaleza.

3. ¿Usted como docente aplica actividades dinámicas y creativas que motiven en clase a sus educandos?

OPCIONES	FRECUENCIA	%
SIMPRE	8	67
CASI SIEMPRE	2	17
A VECES	2	17
RARA VEZ	0	0
NUNCA	0	0
TOTAL	12	100

**Fuente:** Encuesta dirigida a los Docentes

**Elaborado por:** Antonio Oldemar Parra Flores

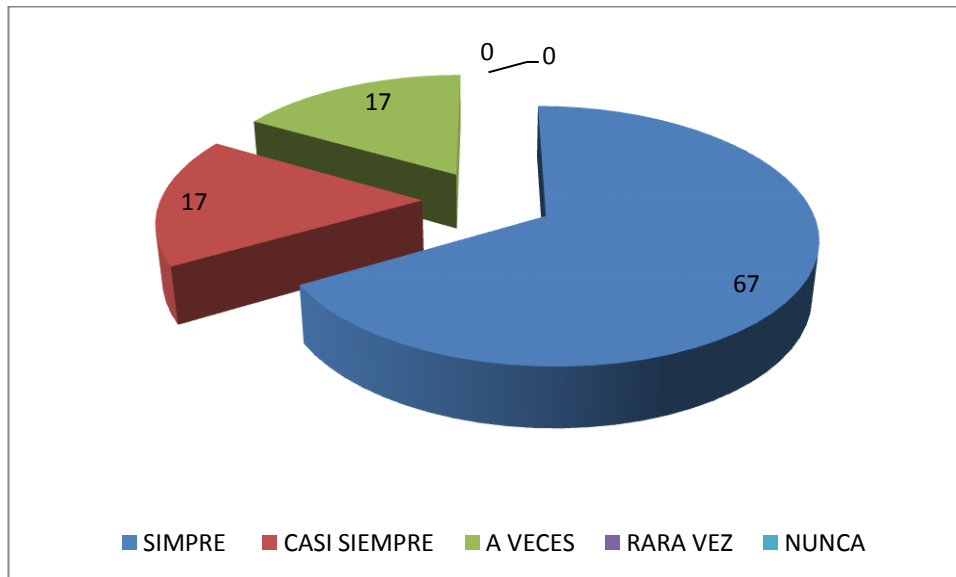


Ilustración 9 pregunta 3 docentes

**Elaborado por:** Antonio Oldemar Parra Flores

## ANÁLISIS

El 67 % de los docentes de los docentes saben que aprender mediante el juego se convierte como estrategia activa de enseñanza, mientras que el 17 % dice que casi siempre, y el otro 17% manifiesta que solo cuando a sido solicitado per alguna autoridad.

## INTERPRETACIÓN

Las actividades dinámicas y recreativas como el juego es un factor fundamental dentro de la formación integral de los niños y niñas, y los maestros han dejado para segundo plano dando más énfasis a los contenidos de las otras áreas principales o especiales.

4. ¿Utiliza en las diferentes actividades juegos que requieren de la lógica y creatividad?

OPCIONES	FRECUENCIA	%
SIMPRE	5	42
CASI SIEMPRE	2	17
A VECES	5	42
RARA VEZ	0	0
NUNCA	0	0
TOTAL	12	100

**Fuente:** Encuesta dirigida a los Docentes

**Elaborado por:** Antonio Oldemar Parra Flores

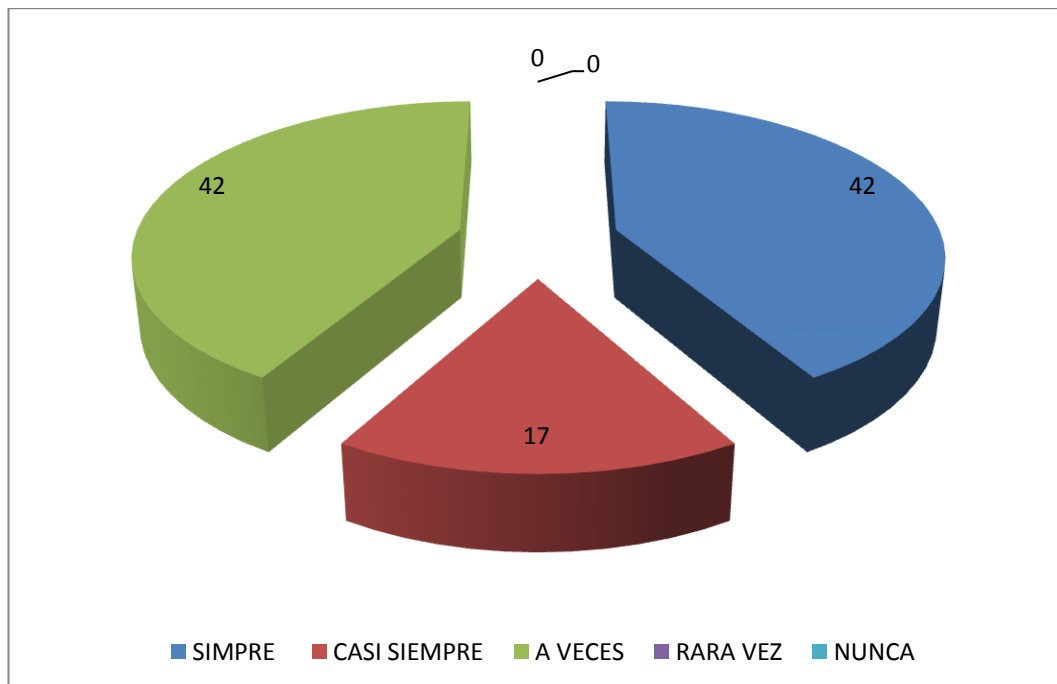


Ilustración 10 pregunta 4 docentes

**Elaborado por:** Antonio Oldemar Parra Flores



## ANÁLISIS

El 42 % de los docentes manifiestan que si emplean juegos matemáticos y de lógica, mientras que el 42 % lo aplican rara vez y eso también por exigencia de las autoridades superiores.

## INTERPRETACIÓN

Los juegos de lógica y creatividad, representan en el aula de clase la espontaneidad, libertad y alegría, factores que hacen que lo lúdico sea una estrategia muy importante.

5. ¿Considera usted importante diseñar actividades artísticas en el aula?

OPCIONES	FRECUENCIA	%
SIMPRE	10	83
CASI SIEMPRE	2	17
A VECES	0	0
RARA VEZ	0	0
NUNCA	0	0
TOTAL	12	100

Fuente: Encuesta dirigida a los Docente

Elaborado por: Antonio Oldemar Parra Flores

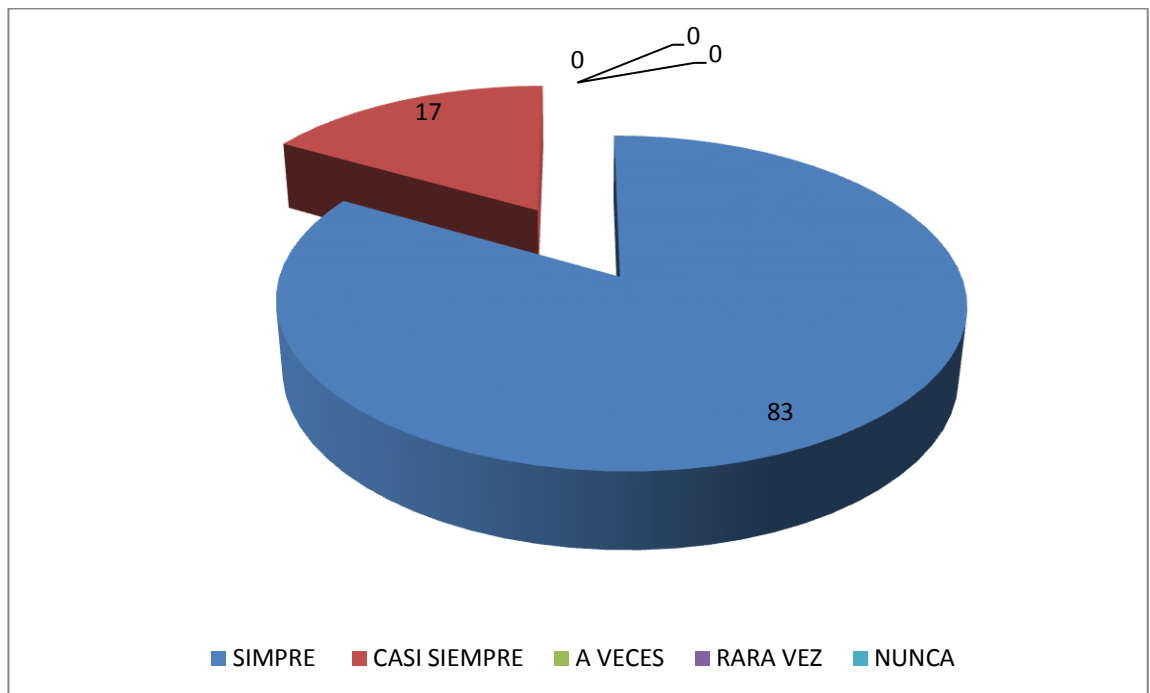


Ilustración 11 pregunta 5 docentes

Elaborado por: Antonio Oldemar Parra Flores

## ANÁLISIS

El 83 % de los docentes manifiestan que es muy importante realizar actividades artísticas en el aula puesto que así los niños desarrollan su talento artístico y lo utilizan en programas que se realizan en la institución y el 17 % restante de docentes dicen que casi siempre.

## INTERPRETACIÓN

Los docentes expresan que las estrategias de desarrollo artístico se relacionan con las inteligencias múltiples, esta incorporación va íntimamente ligado para un mejor resultado académico y sobre todo crear en el niño aptitudes y actitudes creativas y artísticas.

6. ¿Utiliza usted estrategias o técnicas en su clase para desarrollar la inteligencia kinestésica?

OPCIONES	FRECUENCIA	%
SIMPRE	0	0
CASI SIEMPRE	0	0
A VECES	2	17
RARA VEZ	2	17
NUNCA	8	67
TOTAL	12	100

Fuente: Encuesta dirigida a los Docentes

Elaborado por: Antonio Oldemar Parra Flores

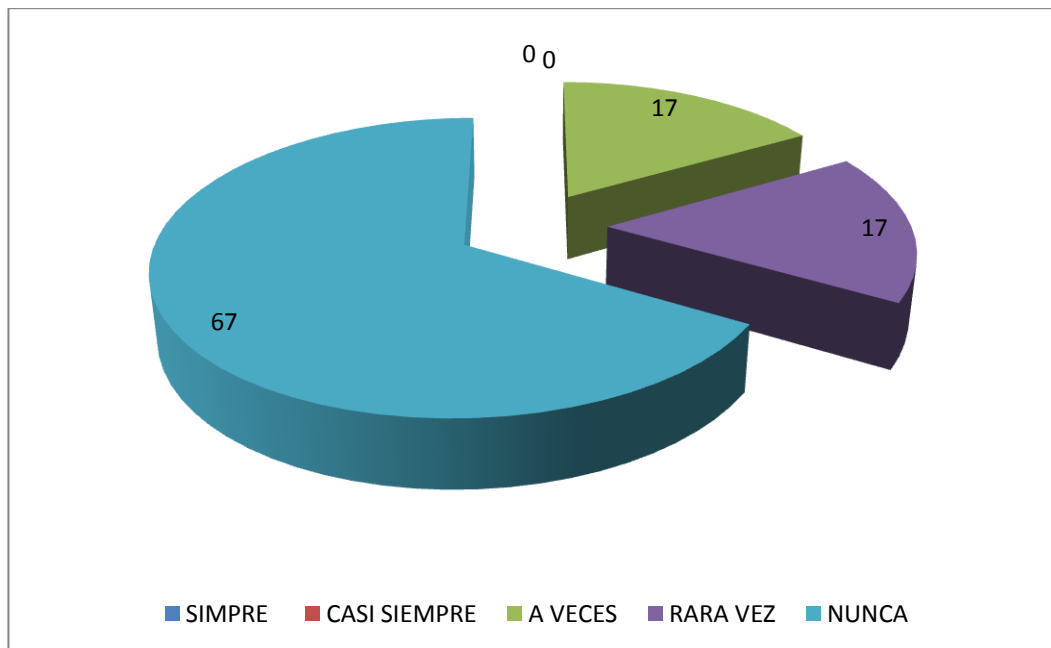


Ilustración 12 pregunta 6 docentes

Elaborado por: Antonio Oldemar Parra Flores

## ANÁLISIS

El 67 % de los docentes no utiliza técnicas ni estrategias para el desarrollo de la inteligencia kinestésica, y el 17 lo ha realizado rara vez y solo cuando lo han solicitado, mientras que siempre son sinceros y dicen que no pues desconocen de las ventajas que ellas tienen.

## INTERPRETACIÓN

Los docentes mencionan que aplican pocas estrategias alternativas para el desarrollo de esta inteligencia, se desconoce la utilización de recursos didácticos relacionados con la kinestesia que pueda generar verdaderos acercamientos de la realidad y el aprendizaje.

### 4.3 VERIFICACIÓN DE HIPÓTESIS

#### 4.3.1. Planteamiento de Hipótesis:

##### PORCENTAJES ENCUESTA ESTUDIANTES

Preguntas \ Opciones	Pregunta 1	Pregunta 2	Pregunta 3	Pregunta 4	Pregunta 5	Pregunta 6
Siempre	59	7	49	71	37	53
Casi siempre	15	15	7	15	41	28
A veces	15	44	32	15	22	19
Rara vez	0	15	6	0	0	0
Nunca	0	19	6	0	0	0
<b>TOTAL</b>	<b>100%</b>	<b>100%</b>	<b>100%</b>	<b>100%</b>	<b>100%</b>	<b>100%</b>

Elaborado por: Antonio Oldemar Parra Flores

##### PORCENTAJES ENCUESTA DOCENTES

Preguntas \ Opciones	Pregunta 1	Pregunta 2	Pregunta 3	Pregunta 4	Pregunta 5	Pregunta 6
Siempre	83	75	67	42	83	0
Casi siempre	17	25	17	17	17	0
A veces	0	0	11	41	0	17
Rara vez	0	0	0	0	0	16
Nunca	0	0	0	0	0	67
<b>TOTAL</b>	<b>100%</b>	<b>100%</b>	<b>100%</b>	<b>100%</b>	<b>100%</b>	<b>100%</b>

Elaborado por: Antonio Oldemar Parra Flores

$H_0$ = La Inteligencia Kinestésica, no incide en el talento artístico de los estudiantes del segundo y tercer año de Educación Básica de la Escuela “Dolores Sucre”.

$H_1$  = La Inteligencia Kinestésica, si incide en el talento artístico de los estudiantes del segundo y tercer año de Educación Básica de la Escuela “Dolores Sucre”.

Una vez obtenido los datos estadísticos sobre: la incidencia de la inteligencia kinestésica en el talento artístico de los estudiantes, se acepta la  $H_1$ , por lo tanto se ha verificado satisfactoriamente la hipótesis.

## **CAPÍTULO V**

### **CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES**

#### **5.1 CONCLUSIONES**

- ❖ Adquirimos como conclusión de que todos los docentes tienen un desconocimiento de lo que es desarrollar la inteligencia kinestésica en el aula.
  
- ❖ Los docentes creen que el desconocimiento del desarrollo de la inteligencia afecta en el proceso de enseñanza aprendizaje.
  
- ❖ Se ha llegado a la conclusión que los directivos de la institución no se han preocupado de actualizar a los maestros en nuevas metodologías, técnicas, dinámicas y participativas
  
- ❖ Se pudo determinar que las técnicas que utilizan los maestros para el desarrollo de la inteligencia no son las adecuadas para lograr un aprendizaje significativo
  
- ❖ Podemos citar que los maestros no tienen una guía didáctica de apoyo para sustentarse y puedan impartir una enseñanza de calidad en el aula.
  
- ❖ Las técnicas y métodos que utilizan los educadores son inadecuadas para desarrollar la inteligencia kinestésica en los educandos de 6 a 7 años.



## 5.2 RECOMENDACIONES

Luego de realizar un análisis detallado acerca de la investigación, sugerimos factiblemente a la institución las siguientes recomendaciones:

- ❖ Capacitarse sobre el desarrollo de la inteligencia Kinestésica, para un mejor desempeño en sus labores como docente y un mejor proceso de enseñanza aprendizaje.
- ❖ Los docentes deben proponer actividades orientadas al desarrollo integral del alumno y el trabajo autónomo.
- ❖ Buscar estrategias adecuadas a la edad del estudiante y diseñar una guía didáctica.
- ❖ Es fundamental que los maestros diseñen y revisen las guías y los materiales de trabajo que van a utilizar; esto servirá para orientar de mejor manera las actividades y poder realizar cambios o adaptaciones.
- ❖ Innovar y mejorar las guías didácticas esto permitirá orientar y facilitar el aprendizaje de los estudiantes.
- ❖ Realizar actividades motrices finas y gruesas en todo momento para que el estudiante pueda coordinar sus movimientos.

## **CAPÍTULO VI**

### **PROPUESTA**

#### **6.1 DATOS INFORMATIVOS**

##### **6.1.1 Título Propuesta**

Elaboración de una guía metodológica lúdica para el desarrollo de la inteligencia kinestésica en el aula en los estudiantes de segundo y tercer año de Educación Básica, de la escuela “Dolores Sucre” del cantón Quero, Provincia de Tungurahua.

##### **6.1.2 Institución Ejecutora**

Universidad Técnica de Ambato

##### **6.1.3 Beneficiarios**

- Niños y Niñas del Segundo y Tercer Año de Educación Básica.
- Docentes del Establecimiento.
- Escuela “Dolores Sucre”.

##### **6.1.4 Cobertura Geográfica**

**Provincia:** Tungurahua

**Cantón:** Quero

**Parroquia:** Quero

<b>ESCUELA</b>	<b>DIRECCIÓN</b>	<b>COORDENADAS EDS</b>
<b>“Dolores Sucre”</b>	<b>Calle Pedro F. Cevallos</b>	

### 6.1.5 Tiempo Estimado Para La Ejecución De La Propuesta

El plazo de ejecución es de seis meses empezando en enero del 2012 a junio del 2012.

### 6.1.6 Equipo Responsable

La ejecución de la propuesta mencionada se llevará a cabo con la participación directa del investigador, como se detalla a continuación

NOMBRE: Antonio Parra Flores

### 6.1.7. Costo Estimado

<b>RECURSOS NECESARIOS</b>	<b>CANTIDAD</b>	<b>VALOR TOTAL</b>
<b>RECURSO HUMANO</b>		
Investigador	1	40
Equipo de Apoyo	2	120
<b>Recursos Materiales</b>		
Movilización		26
Guía	12	36
	<b>TOTAL</b>	222

**Elaborado por:** Antonio Oldemar Parra Flores

## **6.2 ANTECEDENTES DE LA PROPUESTA**

La educación es uno de los vehículos más poderosos para la transformación, debido a que por medio de esta, los seres humanos tienen la oportunidad de participar en un proceso que facilita el desarrollo de sus potencialidades y la adquisición de capacidades, para luego, utilizarlas en una contribución positiva para la sociedad. Se justifica la propuesta por los resultados obtenidos en el diagnóstico que se realizó en la Escuela Dolores Sucre del Cantón Quero que un 85% de los educandos no han desarrollado la inteligencia kinestésica por cuanto los docentes manifiestan que el desarrollo de esta habilidad no es primordial para desarrollar integralmente al estudiante y otra de las causas es el no contar con una guía didáctica instrumento de apoyo que le permite orientarse de una forma eficaz para consolidar la destreza, misma que le servirá al estudiante para obtener cimientos básicos que gradualmente formarán su estructura mental, su comprensión, adaptación, resolver problemas, sentirse seguro de sí mismo entre otras.

Cada persona que nace tiene innumerables potencialidades ocultas en su ser, por medio de su interacción con la realidad, gradualmente estas potencialidades se manifiestan y se transforman en capacidades. Por lo tanto el propósito de la educación es propiciar un ambiente físico, emocional, intelectual y espiritual que contribuya plenamente al desarrollo de las potencialidades innatas de cada estudiante y así mismo, que le permita experimentar el gozo de llegar a comprender diferentes aspectos de la realidad y aplicar este conocimiento en beneficio de sí mismo y de su contexto humano mediato e inmediato.

El método lúdico se basa en el juego, trabajo, ya que este puede ser practicado en cualquier edad y por personas de cualquier sexo. El juego exige de sus integrantes un continuo movimiento además mucha intrepidez de sus componentes lo cual se torna recreativo y ameno. El juego es para el ser humano la mejor higiene que existe.

El juego no se opone al trabajo, al contrario lo dignifica. El juego no se opone al descanso, porque la persona que juega en cierto modo también descansa, el juego está presente en todas las etapas de la vida humana, respondiendo a necesidades psicológicas definidas. También existen diferentes tipos de juego en los que no solo participa el niño, sino el joven el adulto.

Se propone estrategias y técnicas atractivas, claras y sencillas con actividades de fácil comprensión y ejecución que permitirá construir los conocimientos de manera práctica y divertida.

Es deber como maestros poner en juego nuestra creatividad, convertir las clases en escenarios dinámicos, amenos, en que los niños y niñas sean entes activos, participativos y mediante el juego se sientan a gusto y aprendan significativamente.

Por otro lado el propósito central de esta propuesta, es que los docentes, orienten y guíen la actividad mental de sus estudiantes de una manera constructiva enriqueciendo el archivo conceptual que todo estudiante tiene en su memoria mediante actividades lúdicas seleccionadas para comprender, retener y comentar sobre la información recibida, por lo cual deben lograr aprendizajes duraderos:

Esta experiencia ha permitido conocer una etapa del desarrollo que abarca desde 6 años, es considerada en general como la más significativo del individuo, debido a que en esta se estructuran las bases fundamentales de las particularidades físicas y psicológicas de la personalidad, así como de la conducta social que en las sucesivas etapas del desarrollo se consolidarán y perfeccionarán. Esto se debe a múltiples factores, uno de ellos es el hecho de que en esta edad las estructuras fisiológicas y psicológicas están en un proceso de formación y maduración, en esta etapa se inician los aprendizajes básicos como: hablar, relacionarse con otros, sentirse bien consigo mismo, donde se construye su autoconfianza,

particularmente sensible a la estimulación con actividades lúdicas. Es quizás el momento de la vida del ser humano en el cual la estimulación es capaz de ejercer la acción más determinante sobre el además de la importancia de la educación en el logro del desarrollo infantil, ésta tiene también repercusión en el orden político y económico.

### **6.3 JUSTIFICACIÓN**

Nuestro propósito tiene la finalidad de contribuir al proceso metodológico que aplica el docente de nivel escolar, a través de la elaboración de esta guía que contiene estrategias y técnicas basadas en el método lúdico las mismas que permitan lograr un desarrollo integro de las capacidades, habilidades, talentos es decir de las Inteligencias kinestésica que cada uno de nuestros estudiantes poseen.

Junto al aporte educativo que podamos brindar, la propuesta tiene intereses en particular: de otorgar algunas ideas, creatividad, juegos recreativos en la que se demuestra la necesidad que tienen los niños y niñas en cuanto a la atención a sus necesidades básicas, al desarrollo de sus capacidades mentales, afectivas, cognitivas y valorativas.

Esta propuesta ha visto la necesidad de concientizar a los docentes que trabajando con metodologías participativas y activas en la inteligencia kinestésica se va a cultivar hábitos y talento en el arte y en el juego ,como un recurso para el aprendizaje y mejorar la calidad de la educación en nuestras aulas, compartiendo experiencias valiosas, a capacitarnos unos a otros en un asunto que el sistema educativo está de acuerdo mejorar los procesos de enseñanza- aprendizaje, para que la capacidad de los educandos sea de comprender, interpretar, reflexionar, criticar y analizar sobre los conocimientos adquiridos.

La elaboración de guías metodológicas está basada en técnicas activas y participativas, para que los estudiantes cultiven el interés por el aprendizaje desde los primeros años para que su formación sea suficiente y efectiva; conociendo y manejando recursos didácticos para el desarrollo de habilidades, destrezas que les permita inmiscuirse en este mundo globalizado que ofrece nuevas oportunidades acorde a las nuevas tecnología.

## **6.4 OBJETIVOS**

### **OBJETIVO GENERAL**

- ❖ Elaborar una guía metodológica lúdica para potencializar el desarrollo de la Inteligencia KINESTESICA utilizando estrategias y técnicas basadas en el método lúdico favoreciendo el aprendizaje mediante el juego trabajo como recurso metodológico.

### **OBJETIVOS ESPECÍFICOS**

- ❖ Socializar al docente de un recurso didáctico de fácil manejo y aplicación.
- ❖ Ejecutar la participación de los niños y niñas a través de las técnicas lúdicas para lograr la integración entre los educandos.
- ❖ Evaluar juegos diversos que ayudan a contribuir al desarrollo personal y social del estudiante como fuente generadora de aprendizajes.

## **6.5 ANÁLISIS DE FACTIBILIDAD**

La propuesta se puede aplicar porque se cuenta con la aceptación del Personal Docente de la Escuela “Dolores Sucre” su colaboración para ejecutarla, la participación operativa de la Directora de este centro educativo.

Este tema les ha causado interés, por ser un trabajo de actualidad, ya que nos obliga a determinar cuál es el rol del maestro con respecto a los procesos de aprendizaje, la factibilidad está dada por la gran bibliografía que se cuenta como textos, libros, revistas y sobre todo el aporte del Internet.

Se ha puesto de manifiesto el interés de los directivos en las instancias mencionadas para conocer la propuesta y aceptarla, como es notorio a través de las encuestas realizadas la disposición de docentes y alumnos para involucrarse en el aprendizaje significativo.

De lo expuesto se desprende que la propuesta es factible de realizar dado lo siguiente:

- ❖ Disponibilidad de tiempo.
- ❖ Disponibilidad de recursos
- ❖ Disponibilidad de espacio físico.

## **6.6 FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA**

### **¿En que se fundamenta la guía?**

La guía está basada en los fundamentos psicológicos de la teoría cognitiva, explica que el aprendizaje está en función de procesos como experiencias, informaciones, impresiones, actitudes e ideas de una persona, como las integra, organiza y reorganiza.

Además tenemos como sustento científico la aplicación del modelo constructivista en la que el estudiante construye y descubre los conocimientos que servirán para su aprendizaje, los mismos que pueden ser sometidos a cambios, modificaciones,



reestructuraciones, enriqueciendo de esta manera sus esquemas mentales de acuerdo a sus necesidades, es decir que de su responsabilidad depende lograr un aprendizaje significativo.

El método lúdico se basa en el juego, trabajo, ya que este puede ser practicado en cualquier edad y por personas de cualquier sexo. El juego exige de sus integrantes un continuo movimiento además mucha intrepidez de sus componentes lo cual se torna recreativo y ameno. El juego es para el ser humano la mejor higiene que existe.

El juego no se opone al trabajo, al contrario lo dignifica. El juego no se opone al descanso, porque la persona que juega en cierto modo también descansa, el juego está presente en todas las etapas de la vida humana, respondiendo a necesidades psicológicas definidas. También existen diferentes tipos de juego en los que no solo participa el niño, sino el joven el adulto.

Proponemos estrategias y técnicas atractivas, claras y sencillas con actividades de fácil comprensión y ejecución que permitirá construir los conocimientos de manera práctica y divertida.

Es deber como maestros poner en juego nuestra creatividad, convertir las clases en escenarios dinámicos, amenos, en que los niños y niñas sean entes activos, participativos y mediante el juego se sientan a gusto y aprendan significativamente.

### **¿Qué es una guía?**

Una guía didáctica es un instrumento impreso con orientación técnica para el estudiante, que incluye toda la información necesaria para el correcto uso y manejo provechoso del libro de texto, para integrarlo al complejo de actividades de aprendizaje para el estudio independiente de los contenidos del curso .La guía didáctica debe apoyar al estudiante a decidir qué, cómo, cuándo y con ayuda de

qué estudiar los contenidos de un curso a fin de mejorar el aprovechamiento del tiempo disponible y maximizar el aprendizaje y su aplicación.

Es la propuesta metodológica que ayuda al alumno a estudiar el material, incluye el planteamiento de los objetivos específicos o particulares, así como el desarrollo de todos los componentes de aprendizaje incorporados por tema, apartado, capítulo o unidad.

La guía didáctica acompaña un libro de texto o bien una compilación de lecturas, que en el mejor de los casos es una antología, los cuales constituyen la bibliografía básica de un curso o una asignatura.

### **Características de una guía didáctica.**

Aspectos que caracterizan la guía didáctica:

- ❖ Ofrecer información acerca del contenido y su relación con el programa de estudio para el cual fue elaborado.
- ❖ Presentar orientaciones en relación a la metodología y enfoque del curso.
- ❖ Presentar indicaciones acerca de cómo lograr el desarrollo de las habilidades, destrezas y aptitudes del educando.
- ❖ Definir los objetivos específicos y las actividades de estudio independiente para orientar la planificación de las lecciones, informar al alumno de lo que ha de lograr a fin de orientar al evaluación.

### **Funciones básicas.**

- ❖ Orientación.
- ❖ Establecer las recomendaciones oportunas para conducir y orientar el trabajo del estudiante.

- ❖ Aclarar en su desarrollo dudas que previsiblemente puedan obstaculizar el progreso en el aprendizaje.
- ❖ Especificar en su contenido la forma física y metodológica en que el alumno deberá presentar sus productos.
- ❖ Promoción del aprendizaje auto sugestivo.
- ❖ Sugiere problemas y cuestiona a través de interrogantes que obliguen al análisis y reflexión.
- ❖ Propicia la transferencia y aplicación de lo aprendido.
- ❖ Contiene previsiones que permiten al estudiante desarrollar habilidades de pensamiento lógico que impliquen diferentes interacciones para lograr su aprendizaje.
- ❖ Auto evaluación del aprendizaje.
- ❖ Establece actividades integradas de aprendizaje en que el alumno hace evidente su aprendizaje Propone estrategias de monitoreo para que el estudiante evalúe su progreso y lo motive a compensar sus deficiencias mediante el estudio posterior.
- ❖ Usualmente consiste en una evaluación mediante un conjunto de preguntas y respuestas diseñadas para este fin. Esta es una función que representa provocar una reflexión por parte del estudiante sobre su propio aprendizaje.

### **Actividades para el aprendizaje**

Es indispensable incluir actividades para que el estudiante trabaje y actúe sobre los contenidos presentados, a fin de desarrollar las competencias o capacidades planteadas en los objetivos generales o específicos.

Son tareas, ejercicios, prácticas o actividades diversas que el autor pide al estudiante para que se apropie del contenido y refuerce o amplíe uno o varios puntos del desarrollo del tema.

Esto fomenta la transferencia de los aprendizajes mediante la realización de prácticas en las que el alumno aplique los conocimientos a situaciones nuevas.

Se deben evitar las actividades que sean simplemente una repetición o memorización de lo estudiado y presentar actividades que orienten la comprensión lectora, promuevan la aplicación de lo aprendido y generen su análisis crítico.

### **Autoevaluación del aprendizaje**

Establece las actividades integradas de aprendizaje en que el estudiante hace evidente su aprendizaje.

Propone una estrategia de monitoreo para que el estudiante evalúe su progreso y lo motive a compensar sus deficiencias mediante el estudio posterior. Usualmente consiste en una autoevaluación mediante un conjunto de preguntas y respuestas diseñadas para este fin. Esta es una tarea que provoca una reflexión por parte del estudiante sobre su propio aprendizaje.

La elaboración de esta guía, permite integrar las experiencias del sujeto con actividades libres y creadoras; pero al mismo tiempo acciones restrictivas comprometiendo al estudiante a la aprehensión de la realidad a través del redescubrimiento y comprobación de leyes, conceptos, del mundo natural y de la vida.

### **¿Cuáles son las funciones de una guía?**

Las inteligencias múltiples merecen un trato especial para su aprendizaje por ello la creación de este documento que estamos seguras se convertirá en una ayuda para cumplir con el objetivo propuesto desde los siguientes aspectos:

#### **Orientación.**

- ❖ Establece las recomendaciones oportunas para conducir y orientar el trabajo del estudiante.

- ❖ Aclara en su desarrollo las dudas que previsiblemente puedan obstaculizar el progreso en el aprendizaje.
- ❖ Especifica en su contenido, la forma física y metodológica en que el alumno deberá presentar sus productos.

### **Promoción del Aprendizaje Autónomo y la Creatividad.**

- Sugiere problemas y cuestiona a través de interrogantes que obliguen al análisis y la reflexión, estimulen la iniciativa, la creatividad y la toma de decisiones.
- Propicia la transferencia y aplicación de lo aprendido.

### **CONDICIONES QUE FACILITAN LA ADECUACIÓN DE EXPERIENCIAS EXITOSAS EN EL AULA ESCOLAR.**

Para comenzar, no está de más recordar lo que la vida cotidiana en las escuelas es incierta, vertiginosa; pasan muchas cosas al mismo tiempo. Las más complejas suelen ser impredecibles y, aunque esperables, vuelven a conmoverlos. Disfrutan y se sienten satisfechos cuando el aprendizaje de los alumnos y alumnas les hace un guiño para seguir adelante. Sienten un enorme placer cuando, con “ruido de aula”, pueden enseñar lo que saben. En estas situaciones ningún docente podría sentirse incómodo. Pero la satisfacción, los paisajes escolares suelen estar impregnados por el sufrimiento, el dolor y las urgencias de docentes, alumnos/as y padres. ¿Cuántas veces personas extrañas al espacio escolar manifiestan su sorpresa al verlos actuar aún en estas condiciones? Entonces, ¿por qué no llamar “sabiduría” al oficio que poseen, los/as docentes, que permuta ese malestar y lo convierte en un desafío y no en una fatalidad?

Esta invitación reconoce que tanto los docentes, producen y poseen saberes pedagógicos que resultan de su experiencia; de sus percepciones; de su formación inicial; del sentido común; de tradiciones, modelos y culturas escolares recibidas; de las prácticas institucionales planificadas o implícitas; de la reflexión sobre

ideas propias o estudiadas, pensadas en soledad o construidas colectivamente. Y son estos saberes los que utilizan los/as docentes y circulan en las escuelas para resolver la diversidad de problemas pedagógicos a los que se enfrentan con aciertos o desaciertos, ese es otro problema.

Además, ofrece una oportunidad democrática: dispone espacios y tiempos para que ahora también los/as docentes hablen y escriban, expresen su voz, hagan circular y se escuchen sus palabras. Son muchos los/as docentes que acuerdan con el fracaso de la aplicación de innumerables recetas que, desde diversos ámbitos (gubernamentales, académicos, editoriales), los exhortaron sobre lo que debían hacer para que la educación cambiara o mejorara de una vez por todas, sin tener intención de conocer las formas y las prácticas que ya se estaban desarrollando en las escuelas.

También saben que “las instrucciones para hacer la buena educación” generalmente fueron acompañadas por la retirada de la escena de quiénes las proponían y la “obra”, al fin y al cabo, quedaba a cargo de los/as maestros/as y profesores/as que venían trabajando en cada una de las escuelas, en cada aula, con cada grupos de alumnos/as y sus familias.

En este sentido, lejos está de pretender instalar un nuevo modelo para la pedagogía, la escuela y sus educadores/as, que promete, ahora sí y para siempre, “un recetario narrativo tranquilizador”.

Apunta tan sólo a abrir un camino para que otras cosas sucedan, para que la conversación horizontal entre docentes y el intercambio entre pares en torno a la pedagogía de la experiencia sea posible. De lo que se trata, entonces, es de poner a prueba otros modos de escuchar y de escucharnos, de escribir y de escribirnos, aún sin anticipar caminos seguros a prueba de desgracias escolares, sino abriendo paso a un sendero sinuoso, colmado de desafíos, de preguntas, que pongan a

disposición y en posición de pensar qué les pasa a los/as docentes con esto que pasa en la escuela.

Llevar adelante procesos de documentación narrativa circulen entre otros/as docentes; superen la frontera del “adentro”, de lo privado, de lo íntimo; y que esos mismos relatos pasen hacia “afuera”, se objetiven, sean compartidos y tomen dimensión pública. Y todo esto porque como educadores que trabajan con las palabras, pocas veces escriben sobre lo que hacen, lo que saben, lo que tienen ganas, aquello que les sale bien o aquello que no les sale tan bien. de experiencias escolares implica que relatos escritos por los/as propios/as docentes La búsqueda consiste en “hacer transparente” la experiencia que, tomando la forma de un relato, no se despojará de las complicaciones, confusiones, sospechas y contradicciones propias de la práctica.

Para ello, el relato dará vueltas en torno a la experiencia vivida y la indagará con distintas miradas. No sólo mostrará los momentos de éxito o de final feliz, sino que reconstruirá todo ese camino, esa aventura, y también esas desventuras, que hicieron posible que esta experiencia les pertenezca y los/as identifique, los/as cuente en pequeñas historias.

### **ENSEÑAR Y APRENDER EN EL CONTEXTO DE AULA.**

Al hablar del aula estamos introduciéndonos en aquel entorno en el que los alumnos desarrollan la mayor parte de su aprendizaje académico. Dada las horas que los educandos pasan allí, debemos tener en cuenta como se forma el aula. El aula es un sistema que se ve influenciado por todos los organismos que lo rodean, por lo que depende de ellos, y a su vez el aula da forma a estos otros organismos. Con esto quiero decir que debe existir una gran cohesión entre lo que el profesor desarrolla y observa dentro de la clase, y lo que el sistema educativo, el centro, la situación económica y política, quieren fomentar en los futuros adultos.

Por ello el aula no es un contexto totalmente libre, sino que esta condicionado. Uno de los conceptos actuales de aula, es el referido a aquel espacio donde se construye una pluralidad de saberes con sentido y significado cultural, donde se facilita el desarrollo de la apropiación de una cultura y socialización, no es solo un proceso individual de asimilación. Separándonos un poco de esta influencia externa, debemos estudiar de una forma más cercana al aula toda su complejidad y estructura.

Hemos querido destacar esta enumeración de rasgos, para mostrar la gran complejidad que conlleva un contexto determinado y la cantidad de variables que debemos tener en cuenta para controlar el espacio de aprendizaje. Esto nos lleva a cuestionarnos que no podemos obtener unas reglas fijas para desarrollar el aprendizaje ni la enseñanza, sino que debemos amoldarnos a cada situación mediante unas tablas generales que debemos transformar y adaptar a cada momento.

Por otro lado, (*según Edwards y Mercer, 1988*) **debemos** diferenciar entre dos contextos del aula. El contexto físico, que son las características espaciales del aula, materiales, equipamientos presentes, etc.; y el contexto mental, que son el conjunto de expectativas, afectos, emociones, motivaciones, intereses, representaciones, etc. construidas por los participantes y compartidas en mayor o menor grado por todos ellos. Muchas veces centramos las adaptaciones en el contexto físico dejando olvidado el contexto mental. Desde nuestro punto de vista pensamos que la motivación y las expectativas algunas veces influyen más que el contexto físico. Si existe un interés grande por aprender y enseñar una determinada cosa, siempre se pueden buscar recursos para alcanzar estos objetivos, aunque no sean los más modernos y actualizados del mercado. Con todo esto queremos destacar que cada situación de enseñanza-aprendizaje es diferente, y por ello debemos estar continuamente innovando y remodelando nuestros procedimientos, aunque finalmente el objetivo final siga siendo enseñar y



transmitir una serie de valores y conocimientos, a la vez que ayudamos a los alumnos a pensar por ellos mismos.

### **LA ACCION COMUNICATIVA EN EL CONTEXTO DE AULA.**

La acción comunicativa representa un papel de suma importancia para todo docente, cabe destacar que, aunque el docente cumple muchas otras funciones dentro de alguna institución educativa, no debe obviar que es esencialmente un ser humano que participa directamente en el desarrollo humano de las nuevas generaciones, su misión es importante porque gracias a su función es posible la evolución de la especie humana.

La comunicación didáctica en el aula se caracteriza por una relación terapéutica entre docente y estudiante constituyendo un auténtica encuentro entre seres humanos que luchan por la misma causa: la optimización de los aprendizajes. Si la relación es adecuada, el trabajo del docente es realizado más eficientemente y las situaciones son desarrolladas favorablemente. De esta manera una positiva relación entre docentes y estudiantes cultiva la efectividad en el proceso de aprendizaje. Es decir, en el aula, la comunicación se entiende como una herramienta básica para elaborar los mensajes significativos dentro del proceso Enseñanza-Aprendizaje. Esta comunicación viene dividida en tres vertientes: - comunicación verbal, -Comunicación no verbal y -Comunicación escrita

Al contrario de lo que podríamos pensar, a través de la palabra sólo transmitimos un 7% de la información que queremos hacer llegar a nuestro interlocutor. La palabra necesita apoyarse de las claves paralingüísticas (fluidez verbal, entonación, volumen, timbre...) que nos aportan un 38% de la información.

El 55% restante de la comunicación viene dado por la expresión no verbal, sobre todo a través de la cara; ésta nos ayuda a comunicar actitudes, apoya la comunicación verbal o sustituye al mensaje oral a veces.

### **Inteligencia corporal / kinestésica:**

Se utilizan herramientas y materiales manipulables.

Se organizan técnicas de danza, deportes y movimientos creativos.

Se llevan a cabo frecuentemente periodos de ejercicios físicos.

Se realiza ejercicios y experiencias de coordinación (balanceo, gimnasia, baile).

Se llevan a cabo movimientos activos, antes de introducir nuevos conocimientos.

Se promueve la realización de artes plásticas y otras experiencias táctiles.

## **JUEGOS INTELIGENTES**

La **teoría de las inteligencias múltiples** es un modelo propuesto por **Howard Gardner**, en el que la inteligencia no es vista como algo unitario que congrega diferentes capacidades específicas con distinto nivel de generalidad, sino como un conjunto de inteligencias múltiples, distintas e independientes. Gardner define la inteligencia como la "capacidad de resolver problemas o elaborar productos que sean valiosos en una o más culturas". Primero, amplía el campo de lo que es la **inteligencia** y reconoce lo que se sabía intuitivamente: Que la brillantez académica no lo es todo. A la hora de desenvolverse en la vida no basta con tener un gran expediente académico.

El Doctor Howard Gardner realizó una exhaustiva investigación durante la década de los ochenta. Dentro de la psicología del desarrollo y, con el objetivo de hacer una las nociones de inteligencia incluyendo los descubrimientos acerca del cerebro y de la sensibilidad a las diversas culturas.

Al publicar las conclusiones de su trabajo en la obra "Estructuras de la mente" en 1.983, provocó una revolución en el mundo de la psicología y la educación al

argumentar su teoría sobre **las inteligencias múltiples**. Howard Gardner, junto a Thomas Armstrong, Daniel Goleman y otros muchos autores critican la visión estrecha de la inteligencia de quienes evalúan la mente de las personas con visión unidimensional, asegurando que el coeficiente intelectual es un dato genético que no puede ser modificado por la experiencia vital y que el destino de nuestras vidas se halla en gran parte determinado por esta aptitud.

Las pruebas de inteligencia reflejan en gran medida los conocimientos que un individuo puede obtener por vivir en un ambiente social o educativo determinado y no valoran suficientemente la capacidad que puede tener para asimilar información nueva o para resolver problemas a los que no se había enfrentado en el pasado. Como lo expresó el psicólogo Lev Vygotsky “las pruebas de inteligencia no dan una indicación acerca de la zona de desarrollo potencial o proximal de un individuo”

Con anterioridad otros autores mostraron reservas con respecto a las pruebas de inteligencia y la visión tradicional de la misma. Incluso **Jean Piaget**, que estudió todo el ámbito de la inteligencia centrándose en el desarrollo lógico-matemático, se interesó en los errores que cometían los niños y niñas en la prueba de inteligencia y pronto llegó a la conclusión de que la exactitud de la respuesta no era importante.

## **ACTIVIDADES LUDICAS PARA DESARROLLAR LA INTELIGENCIA KINESTESICA:**

### **1.- JUEGO REVUELO EN LA GRANJA**



#### **Materiales:**

Vendas para tapar los ojos a todos los niños.

#### **Desarrollo:**

Para introducir a los niños en el juego participamos a los niños de una historia. Una vez relatada la historia, se juntan a los niños en grupos de tres o cuatro, en función del número total de los niños. A cada grupo se le va a asignar una familia de animales y dentro de cada familia uno de los niños será el papá o la mamá y los otros los hijitos.

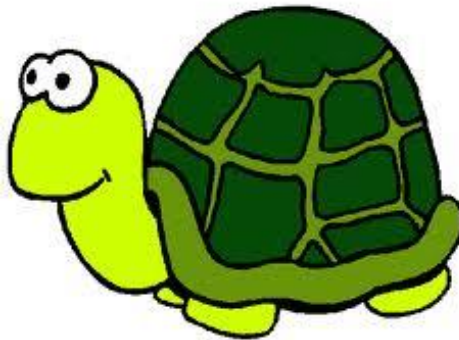
Se les venda a todos los ojos y los niños tiene que moverse por todo el espacio buscando a su correspondiente papá o mamá. Cuando un niño se encuentra con otro le pregunta “¿pio pio?, ¿mu mu?,...” según el animal que sea y si el otro niño le responde lo mismo se darán la mano y continuaran la búsqueda hasta que la familia quede completa.

**Conductas esperadas:**

Desarrollo de razonamiento a las que recurrían los niños y niñas.- Que los niños participen activamente, responsables con el rol que deben desempeñar en el juego, seguridad en si mismo, autocrítica favorable y demostrar sus sentimientos.

**Destrezas y habilidades desarrolladas:**

Motriz, autoestima, cooperación, imitación, seguridad

**2.- JUEGO LA TORTUGA GIGANTE****Materiales:**

Colchoneta, sábana, cartón, grabadora, Cd,

**Desarrollo:**

Distribuimos a los niños en parejas. Se trata de que se coloquen en cuatro, uno al lado del otro, de modo que puedan sostener un cartón sobre sus espaldas a modo de caparazón de tortuga.

A su vez, distribuimos por todo el suelo de la clase el mayor número de pelotas, teniendo en cuenta que cada pareja puede coger varias. El juego consiste en que cada tortuga coja el mayor número de huevo (pelotas) sin que se caigan del caparazón.

**Conductas esperadas:**

Los niños mantengan una autodisciplina, responsabilidad y con seguridad en si mismos.

**Destrezas y habilidades desarrolladas:**

Motriz, autoestima, cooperación, imitación, equilibrio, diferenciación de colores

### 3.- JUEGO TIENDO LA ROPA



#### **Materiales:**

Todo tipo de ropa, ropa de invierno, verano, grande y pequeña, grabadora, Cd.

#### **Desarrollo:**

Hacemos tantos equipos como queremos. Consiste en hacer un concurso de la cadena más larga hecha con prendas de ropa. Para ello, cada equipo debe ponerse toda ropa que pueda durante un tiempo marcado por la música.

Cuando ya están vestidos, deben ir quitándose prendas y colocarlas tendidas en el suelo una detrás de otra para hacer la cadena lo más larga posible. Ganará el equipo que alcance la mayor longitud.

#### **Conductas esperadas:**

Los niños manifiesten expresión corporal, sobre todo seguridad en si mismos y en lo que están haciendo sobre el juego e interés y amor propio

#### **Destrezas y habilidades desarrolladas:**

Motriz, coordinación, vestirse, desvestirse, noción del tiempo (invierno-verano), identificar prendas largas, cortas, grandes, pequeñas.

#### 4.- JUEGO ESCUCHAR E IDENTIFICAR



##### **Materiales:**

Botellas vacías, semillas, piedras, tillo, tarros, instrumentos de manipulación sencilla.

##### **Desarrollo:**

La maestra coloca en una caja de grandes dimensiones algunos instrumentos u objetos. Anuncia: hay una sorpresa dentro de la caja y si escuchamos con atención podremos descubrir algo nuevo o especial. Selecciona un objeto y lo hace sonar sin mostrarlo. Permite que los niños comente y traten de adivinarlo. Repite la acción y lentamente deja ver el objeto.

El objeto circula por el grupo y los niños intentan ejecutarlo. La maestra introduce el nombre diciendo: ahora Ana le va a prestar el... (Nombre) a Juan. ¿Escuchamos cómo Andrea toca el... (Nombre)? A

##### **Conductas esperadas:**

Es importante aclarar desde el inicio de la actividad con instrumentos que tócalos o hacemos sonar o producimos sonidos y no que jugamos con ellos. Esta

diferencia crea hábitos en relación al uso correcto, el cuidado de los mismos y su preservación.

**Destrezas y habilidades desarrolladas:**

Motriz, auditiva, percepción visual, ritmo, pausa, melodía, Manipulación de objetos, discriminación auditiva.

**5.- JUEGO EL DIRECTOR DE ORQUESTA**



**Materiales:**

Instrumentos musicales, grabadora, Cd, pistas musicales, vestimenta.

**Desarrollo:**

Los niños se preparan con algún instrumento que han seleccionado previamente. La docente, que oficiara en primer lugar como director de la orquesta, les indica la importancia de que se ordenen por familias e instrumentos similares.

Cuando los instrumentistas se hallan ordenados, comienzan a ensayar algunas pautas de dirección: ahora señalaré con ambas manos abiertas el grupo de instrumentos que debe tocar; mientras que, el otro grupo espera su turno. Señala intercaladamente a los grupos para que estos ejecuten.

Nos ponemos de acuerdo en que cuando cierro las manos debe cesar el sonido aunque continúen dirigidas al mismo grupo. ¿Probamos? La docente, entonces,



señala a un grupo para que toque, e interrumpe el sonido cerrando el gesto. Lo alterna con cada grupo o con el grupo completo.

Como los niños están atentos al momento en que deben tocar, la resultante musical puede no ser la óptima, por lo que la docente realiza ajustes con frases tales como: intentamos que los instrumentos toquen musicalmente. Probamos a tocar con diferente intensidad.

La docente crea una interpretación aprovechando los timbres instrumentales que poseen, señala los grupos de forma alternada, varía los tiempos de cambio e incluye pausas y ejecuciones de todos.

**Conductas esperadas:**

La docente espera fomentar en los niños el gusto por la música, haciendo divertidas las actividades para despertar en ellos el interés artístico.

**Destrezas y habilidades desarrolladas:**

Motriz, auditiva, percepción visual, ritmo, pausa, melodía, Manipulación de objetos, discriminación auditiva, trabajo en grupo.

## 6.- UNA ORQUESTA DE PELÍCULA



### **Materiales:**

Películas infantiles, fragmentos de videos con ejecuciones de diversas agrupaciones de instrumentos, televisión, DVD, cd.

### **Desarrollo:**

La maestra selecciona algunas películas de dibujos animados donde aparezcan instrumentos o personajes ejecutándolos. No es necesaria ninguna presentación especial. Pueden observar y hacer alusión a lo visto en otro momento, o realizar una evocación de lo escuchado o visto al finalizar.

Luego la maestra o algunos niños anotan los nombres en carteles y buscan imágenes de los mismos en revistas o periódicos. Después de observar las películas, realizan dibujos y también con formas, tamaños, cantidades, etc. La docente complementa esta actividad con la dirección de orquesta y juegos de mímica.

### **Conductas esperadas:**

Los niños y niñas se interesan por descubrir el mundo artístico si esa es su inclinación, se quiere lograr en ellos cultivar el amor por el arte musical.

**Destrezas y habilidades desarrolladas:**

Motriz, auditiva, percepción visual, ritmo, pausa, melodía, manipulación de objetos, discriminación auditiva, memoria visual.

**7.- JUEGO DECOMURAL****Materiales:**

Papelotes usados, papel periódico, revistas, pinceles, pinturas, ilustraciones y diseños, engrudo, tijeras, sellos y plantillas de dibujos.

**Desarrollo:**

Los papelotes elaborados los disponemos en una pared amplia. En ellos los niños realizan un trabajo de diseño y coloreado colectivo, en concordancia con sus habilidades creativas. Pueden usar las manos empapadas de pintura o sus pies, en caso de ubicar el papel sobre el piso.

**Conductas esperadas:**

Los niños y niñas se interesan por explorar utilizando la imaginación, se pretende conseguir una perfección de la coordinación motriz a medida que se debe regular el sentido de la lateralidad y direccionalidad y la situación del cuerpo en el espacio.

## **8.- TEATRO CONSTRUIDO CON MATERIAL RECICLADO Y MARIONETAS**



### **Materiales:**

Medias viejas, retazos de tela, caja grande de cartón, papel metálico, tijeras, pegamento, tapas de paste dental, semillas.

### **Desarrollo:**

Para comenzar reunimos a los niños y niñas en un círculo para contarles una historia. Luego construimos con ellos las marionetas que nos permitan representar a los personajes de la historia escuchada. Sería interesante si pudiéramos cotidianamente construir nuevas marionetas y escenarios, que nos permitan representar obras narradas por los pequeños.

De esta manera su creatividad y la comunicación con los otros se vería fortalecida. La timidez también desaparecería poco a poco, cuando se animen a contar sus historias.

### **Conductas esperadas:**

Que la docente estimule la participación libre y espontánea de los niños en las diferentes actividades, sobre todo a ejercitar su cuerpo.

**Destrezas y habilidades desarrolladas:**

Expresión plástica, pintar, recortar, modelar, dibujar, creatividad, imaginación, cooperación.

**9.- JUEGO LADRILLITOS**



**Materiales:**

Cajas vacías, pintura, papel periódico, engrudo.

**Desarrollo:**

Empezamos con un cuento: un grupo de pequeños arquitectos del país de pequeñilandia fueron contratados para diseñar la ciudad FANTASÍA. La mayoría de sus pequeños arquitectos al sugerirles el proyecto, tenían muchas dudas acerca de los materiales y los diseños que iban a presentar. Preguntamos luego a los niños y niñas quienes de ellos podrían ayudar a los pequeños arquitectos a diseñar y construir las casas, edificios y otros elementos de la ciudad.

Para ello, deben aprender a leer dibujos de objetos construidos con ladrillo, a ubicar ladrillos para construir determinados diseños y comprender, por ejemplo, que los ladrillos pueden ubicarse en distintas direcciones en el espacio: de plano (frontal), de canto (planta) y de pie (lateral o perfil).

**Conductas esperadas:**

Lograr el desarrollo motriz, sentimientos de seguridad, traducir lenguaje técnico en construcciones concretas, análisis de modelos.

**Destrezas y habilidades desarrolladas:**

Expresión plástica, creatividad, imaginación, cooperación, dominio perceptivo motor, incremento de vocabulario matemático, percepción espacial.

**10.- JUEGO A LOS NÚMEROS****Materiales:**

Cartulina, marcadores, pintura, colores, espacio físico.

**Desarrollo:**

La maestra propone jugar con el grupo completo o en pequeños grupos. Ella misma, o uno de los jugadores selecciona, de forma rotatoria, el número que no se puede decir, por ejemplo el tres.

Plantea la siguiente consigna: por turnos hay que decir los números en orden; el que dice el tres pierde. Cuando algún niño se equivoca vuelve a seleccionar el número que no se puede decir y comienza la cuenta desde el uno. Acuerdan de antemano la forma de finalizar el juego.

**Conductas esperadas:**

Se pretende que los niños demuestren interés por las matemáticas por consiguiente identificar números para facilitar el desarrollo el juego.

**Destrezas y habilidades desarrolladas:**

Pre calculo, numeral con la cantidad. Agrupación, abstracción reflexiva, relaciones lógicas

**11.- JUEGO A EMBOCAR PELOTAS****Materiales:**

Pelotas de diferentes colores, tarros grandes, espacio físico, hojas en blanco, lápices.

**Desarrollo:**

Los niños forman grupos de cuatro jugadores. La maestra entrega a cada grupo diez pelotas, una hoja y un lápiz. Coloca en el suelo una caja para cada grupo y marca con cinta de papel una distancia prudencial la línea de lanzamiento...

Plantea la siguiente consigna: cada jugador, por turno, trata de embocar la pelota en la caja desde detrás de la línea. Una vez lanzadas todas las pelotas hay que anotar la cantidad de pelotas embocadas. Gana el equipo que tenga mayor cantidad de pelotas embocadas.

**Conductas esperadas:**

Se pretende que los niños demuestren seguridad, interés por las matemáticas, y gusto por ejecutar la actividad lúdica.

**Destrezas y habilidades desarrolladas:**

Precisión, motricidad gruesa, coordinación óculo manual.

**12.- LA BANDA NUMÉRICA**



**Materiales:**

Dados, lápices de colores, cartulinas, números.

**Desarrollo:**

Los niños forman grupos de cuatro jugadores. La maestra entrega los dados a cada grupo y una banda numérica, un lápiz de color a cada uno de sus integrantes.

Plantea la siguiente consigna: cada jugador, a su turno, tira los dados y hace una marca en el número que le sale, pero si el número se repite el jugador pierde su turno cada número puede ser marcado una vez. El objetivo del juego es ser el primero en marcar cinco números.

Gana el jugador que primero marca cinco números en su banda numérica.



**Conductas esperadas:**

Se pretende que los niños demuestren seguridad, interés por las matemáticas, y gusto por ejecutar la actividad lúdica.

**Destrezas y habilidades desarrolladas:**

Precisión, motricidad gruesa, coordinación óculo manual.

**13.- A MOVER EL CUERPO****Materiales:**

Grabadora, Cd, niños, sillas, maestra, aula.

**Desarrollo:**

La maestra coloca a los niños semi sentados en sus sillitas, en semicírculo y trata de crear un clima cálido y tranquilo de juego. Canta la canción elegida y acompaña su canto con el movimiento suave de las manos al compás de la música. Repite los movimientos con las piernas y los pies.

Realiza la actividad con cada uno de los niños. Luego acerca a dos pequeños y mueve las manos y los pies de ambos. Observa que ocurre cuando ella no estimula de forma directa el movimiento. Reitera esta actividad durante varias sesiones durante varios días y toma registro de lo ocurrido. La docente varía el movimiento musical (lento, moderado o rápido), el carácter de la ejecución cantada (tranquila, efusiva) y también la intensidad de su voz para observar a cual de las variaciones son más sensibles los niños. Al cabo de unos días presenta nuevamente la canción para observar reacciones gestuales, faciales o de movimiento el los pequeños

**Conductas esperadas:**

Los niños expresan de muchas formas lo que siente y les gustan. El llanto puede ser una señal de que no les gusta ser tocados, de que tienen hambre, sueño o miedo, o de que se encuentran molestos en ese momento. La sonrisa, los sonidos vocales y los gritos pueden expresar alegría. A los niños les gusta escucharse, oír su voz, es bueno para esto realizar grabaciones de sus actuaciones

**Destrezas y habilidades desarrolladas:**

Motriz, auditiva, visual.

**14.- JUEGO ¿QUÉ HABRÁ EN LA CAJA?****Materiales:**

Colchonetas, cajas de cartón, juguetes de plástico, cucharas de madera.

**Desarrollo:**

La maestra sienta a los niños sobre colchonetas en el piso. Acerca a cada uno de ellos una caja con objetos cotidianos. Observa la reacción de cada niño y como se relaciona con los objetos de la caja: si solo los mira, si intenta sacarlos, si se detiene a jugar con un objeto especial, etc.

Estimula la manipulación y el tomar y dar. La docente entrega un objeto al niño y le dice: toma la cuchara... (Nombre del niño o de la niña). Luego se lo pide, tratando de que el pequeño se lo entregue en la mano. Luego le muestra como golpear un objeto contra otro para producir sonido. Intenta que cada niño saque y vuelva a poner los objetos cotidianos dentro de la caja, mientras dice: sacamos la cuchara, ponemos la cuchara.

Terminada la actividad, ayuda a cada niño a guardar todos los juguetes dentro de la caja. Acompaña este final de juego con la canción acerca de ordenar para estimular el hábito de guardar los elementos utilizados.

**Conductas esperadas:**

El niño puede mantenerse sentado y amplía su horizonte con la actividad del juego. Constantemente inspecciona lo que se encuentra al alcance de sus manos. Descubre objetos guardados y los pasa a su maestra o a sus compañeros

**Destrezas y habilidades desarrolladas:**

Motriz, Orden, cognitiva, afectiva, auditiva.

**15.- JUEGO BAJANDO POR LA MONTAÑA**



**Materiales:**

Rodillos, planos inclinados, cajas pequeñas, juguetes.

**Desarrollo:**

La maestra realiza una actividad con rodillos o cilindros. Acerca a cada niño un rodillo y deja que lo exploren. Después incluyen planos inclinados y muestra como ruedan los juguetes. Acompaña la acción con la palabra: camina, camina, rueda, rueda.

Intenta que los niños observen que sucede y que experimenten por si mismos.

Coloca en el piso pequeñas calas, esconde distintos juguetes e incentiva a los niños para que descubran otros objetos y hagan rodar en el plano inclinado.

**Conductas esperadas:**

Comienza a descubrir temporalmente que cada uno de sus movimientos sobre un objeto produce una variación sobre el mismo.

**Destrezas y habilidades desarrolladas:**

Motriz, cognitiva.

**16.- JUEGO EL CUENTA CUENTOS**



**Materiales:**

Títeres, grabadora, Cd, cuentos y objetos relacionados con los cuentos.

**Desarrollo:**

Cuando los niños ya reconocen al títere y la docente dispone de todos los elementos que necesita para la narración, pone una música suave de fondo y comienza la narración del cuento. La maestra debe sostener el tono de voz del títere durante toda la narración: había una vez un perrito... y con la otra mano muestra un perro de peluche al que le gustaba comer galletas...y muestra una galleta.

Termina el relato con: colorín colorado u otra expresión habitual para narraciones, mientras el títere cuentacuentos se despide de cada uno de ellos. Guarda el títere

en una caja. Después, la maestra se acerca a cada niño y, cara a cara, repite alguna palabra del relato.

Estimula a los niños para que pronuncien sílabas o palabras según sus posibilidades.

**Conductas esperadas:**

Los niños disfrutan escuchando historias, aun cuando no las comprendan en su totalidad. El tono de voz, las reflexiones en el relato y las imágenes que lo acompañan son motivadores para ellos.

**Destrezas y habilidades desarrolladas:**

Socioemocional, comunicativa, afectiva, cognitiva

**17.- JUEGO NARRADORES DE HISTORIAS**



**Materiales:**

Grabadora, cuentos con pictogramas, hojas blancas y lápices de colores.

**Desarrollo:**

La maestra trabaja con cada grupo. Les propone inventar una historia y registrarla en la grabadora.

Otro día muestra y lee al grupo completo un cuento con pictogramas. Comentan la presencia de los dos códigos: escritura y dibujos.

Pasa de nuevo a cada grupo la cinta de su historia y los invita a dibujar los elementos que se citan en ella y pueden ser representados (cactus, manos, maceta,

niños, animales, hocico, etc.). Por grupos, con la ayuda de la grabación, la maestra escribe los cuentos generados por los niños, y juntos aplican las imágenes.

Comparten las historias con el grupo completo. Finalmente reúnen todas las creaciones en un libro.

**Conductas esperadas:**

Los niños disfrutan escuchando historias, aun más cuando son los protagonistas. La participación efectiva eleva la autoestima y es una invitación para seguir con el trabajo motivadamente.

**Destrezas y habilidades desarrolladas:**

Socioemocional, lengua, afectiva, cognitiva.

**18.- JUEGO EL TELEFONO**



**Materiales:**

Tubos de plástico flexibles, 2 embudos, cinta adhesiva,

**Desarrollo:**

Con anterioridad, la maestra encastra un embudo en cada extremo de los tubos y los fija con abundante cinta. Propone a los niños hablar por un teléfono construido en el aula. Sin mostrar el material, les pregunta como creen que podrían hacerlo.

Luego presenta el material y los agrupa por parejas. Los deja hablar libremente a través del teléfono de tubo. Invita a uno de los niños a que cante una canción y que el compañero escuche.

Propone un juego: un integrante de cada pareja se queda en el aula y el otro sale. Los que salen hablan por los teléfonos, y los que se quedan en el aula deben adivinar quién les habla. Comentan la experiencia dictan al adulto los comentarios y hacen un listado de los medios que tenemos para comunicarnos.

**Conductas esperadas:**

Los niños disfrutan mucho al utilizar juguetes para comunicarse, más aun si es que aciertan cuando les toca adivinar quien es su pareja de diálogo.

**Destrezas y habilidades desarrolladas:**

Socioemocional, lengua, afectiva, cognitiva, naturalista

**19.- JUEGO CONTRUIMOS NUESTRA CASA**



**Materiales:**

Cartones, cajas, telas, cuerdas, colchonetas delgadas, esponja grande.

**Desarrollo:**

La docente realiza actividades de investigación con los niños acerca de los diferentes tipos de viviendas, para qué se construyen, cómo se construyen, etc.

Incluye ilustraciones de casa de diferentes culturas y analiza las diferencias y similitudes, completando las necesidades y posibilidades de sus habitantes.

Después de esta actividad, presenta a los niños el material y les dice: formemos grupos y cada uno construirá una casa donde podrán ingresar todos los integrantes

del grupo de trabajo. la docente recuerda que la disposición de los materiales debe permitirles entrar y colaborar en la resolución de problemas que surgen en cada grupo y en la manipulación del material si hiciera falta.

Para finalizar, cada grupo expone y describe su casa e invita a los compañeros a entrar en ella.

### **Conductas esperadas:**

Se quiere lograr con esta actividad la interacción de todo el grupo, que compartan experiencias y perder el miedo al trabajo en grupo.

### **Destrezas y habilidades desarrolladas:**

Participación, Nociones de equilibrio, peso, conducta social.

## **20.- JUEGO CARAS QUE EXPRESAN**



### **Materiales:**

Dado grande con caras que expresan un estado de ánimo, niños, patio, grabadora.

### **Desarrollo:**

La docente reúne al grupo en un círculo y pone una canción conocida por todos para integrar al grupo. Presenta la actividad diciendo que jugarán a imitar la cara que saldrá en el dado.

La maestra arroja el dado al centro del círculo y todos los niños juegan al espejo, es decir, imitan la expresión del rostro de la cara superior del cubo.

Después, por turno, la maestra entrega a cada niño el cubo para que lo arroje. Todos los niños imitan la expresión que les ha tocado en suerte. El niño que tira el



dado expresa verbalmente, si lo desea, por qué la cara que le ha salido parece triste, contenta, asustada, etc. En el pizarrón, la maestra escribe un listado de las razones que los niños expresan como causa de cada una de las caras. A partir DEL listado y después de haber elegido una de las caras, entre todas inventan un cuento breve que dictan a la docente. Ella lo escribe en una cartulina que luego ilustran los niños.

**Conductas esperadas:**

Que los niños tomen conciencia de las distintas formas de comunicación (verbal, no verbal), lenguaje oral y sobre todo la participación en grupo.

**Destrezas y habilidades desarrolladas:**

Participación, conducta social, lengua.

**21.- JUEGO TRABAJAR ENTRE TODOS**



**Materiales:**

Rollos de papel, témperas, pintura de agua, esponjas y rotuladores (marcadores)

**Desarrollo:**

La maestra presenta un rollo de papel y lo despliega en el suelo de modo que todos los niños accedan a la superficie para pintar. La consigna es que cada uno trabaje con los colores que elija, buscando espacios en blanco, sin pintar encima de la tarea del compañero.

Cada niño tiene libertad para elegir los materiales: esponjas para sellar, rodillos para hacer rodar sobre el papel, rotuladores, temperas, acuarelas, etc. La docente los orienta y los niños pueden desplazarse alrededor del papel desplegado para observar y pintar los distintos ángulos.

Una vez terminada la pintura general la dejan en un lugar a resguardo hasta que se seque. Lo hace una ronda de conversación en la que valoran la participación de todos en la obra conjunta. Los niños hablan de los colores y las herramientas que han utilizado. En otro momento la docente, pide a los niños que elijan un lugar del papel en el que se dibujaran así mismos. Les entregará un rotulador de punta gruesa. Cada niño se dibujará así mismo sobre el paisaje base que han pintado entre todos y pondrá su nombre como pueda a lado de su dibujo.

El dibujo de cada uno y el nombre se podrán organizar en grupo completo o en pequeños grupos de acuerdo con las características de los niños. El mural resultante se colgará en un lugar visible del aula.

**Conductas esperadas:**

Lograr la participación completa del grupo y aceptar a los demás y así mismo.  
Reconocerse como parte activa de un grupo

**Destrezas y habilidades desarrolladas:**

Participación, conducta social, lengua, respeto al trabajo de los demás.  
Solidaridad, cooperación.

## 22.- JUEGO CRECEPELO



### **Materiales:**

Semillas de césped, tierra, platos de plástico, agua

### **Desarrollo:**

Formamos tantos equipos como mesas hay en el aula y preparamos un plato hondo de plástico o cualquier otro recipiente para cada niño. También debemos de tener preparado un saco de tierra y un saquito de semilla de césped.

Los cuidados se deben mantener a diario: comprobar que el plato tenga suficiente agua, y que le dé la luz. Al cabo de unas semanas observarán como a este plato \*calvo\* le comienza a salir pelo verde de punta. A medida que crezca el césped, los niños podrán trasplantarlo a otro recipiente más grande y poderse llevar a la casa.

### **Conductas esperadas:**

Lograr la participación de los niños, sobre todo que ayuden a cuidar lo sembrado, ha respetar el trabajo de los demás y aprendan de modo experimental las distintas etapas en la vida de una planta.

### **Destrezas y habilidades desarrolladas:**

Participación, valores, respeto al trabajo de los demás, solidaridad, cooperación.

### 23.- JUEGO EL MERCADILLO VERDE



**Materiales:**

Juguetes, láminas, dibujos o plantas.

**Desarrollo:**

Formamos varios grupos y a cada uno le damos una lámina de una especie de planta diferente. Es importante que haya verduras, frutas, flores, plantas medicinales y plantas aromáticas.

Una vez formados los grupos, se sitúan en sus puestos del mercadillo con las láminas de las plantas que venden. El juego consiste en vendernos sus plantas explicándonos sus beneficios. Algo así como: “compre estas flores que son plantas muy bonitas para decorar su casa; compre usted estas frutas que son ricas; nosotros vendemos verduras frescas”

**Conductas esperadas:**

Reconocer los beneficios, conocimiento y utilidad de algunas plantas para el hombre, despertar el amor por la naturaleza.

**Destrezas y habilidades desarrolladas:**

Identificación de sabores, textura, tamaño, color lenguaje oral, creatividad.

## 24.- JUEGO LOS ÁRBOLES



### **Materiales:**

Juguetes, láminas o dibujos de árboles.

### **Desarrollo:**

Antes de empezar, preguntamos a nuestros niños si saben cómo son los árboles, si todos son iguales, etc., con las respuestas que obtengamos, tendremos material suficiente para introducirnos en los juegos de los árboles.

Mostramos a los niños láminas o dibujos de diferentes árboles con especies que se encuentran en nuestro entorno y especies más extrañas que se encuentran en lugares más lejanos.

Entre todos nombramos a los árboles y enumeramos sus cualidades: de hoja perenne o caduca, el tamaño de su hoja el color, etc. Cuando dominen las especies, se reparten las láminas a los niños, estos, al oír la señal se agrupan según la orden que demos: los árboles de hoja perenne, los árboles de hoja ancha...

### **Conductas esperadas:**

Lograr que los niños disfruten del juego al aire libre, respetando la naturaleza y el entorno que lo rodea.

### **Destrezas y habilidades desarrolladas:**

Identificación, respeto, coordinación.

## 6.7 METODOLOGÍA: PLAN DE ACCIÓN

FASES	OBJETIVOS	ACTIVIDADES	RECURSOS	RESPONSABLES	TIEMPO
Socialización	Dotar al docente de un recurso didáctico de fácil manejo y aplicación.	-Presentación de la nueva información.	-Suministros de oficina -Textos	Prof. Antonio Parra	De Enero del 2012 a Junio del 2012.
Planificación	Promover la participación de los niños y niñas a través de las técnicas lúdicas para lograr la integración entre los educandos.	-Relación de la nueva información con las experiencias previas.	-Computador -Cuestionarios	Prof. Antonio Parra	De Enero del 2012 a Junio del 2012.
Ejecución	Utilizar juegos diversos que ayudan a contribuir al desarrollo personal y social del estudiante como fuente generadora de aprendizajes.	-Pistas de bases para la realización del trabajo.	-Infocus -Cartel	Prof. Antonio Parra	De Enero del 2012 a Junio del 2012.
Evaluar	-Seleccionar métodos técnicas	-Escoger los medios didácticos que va a utilizar y materiales	-Pizarra -Hojas	Prof. Antonio Parra	De Enero del 2012 a Junio del 2012.






Elaborado por: Antonio Oldemar Parra Flores

## 6.8 ADMINISTRACIÓN

ACTIVIDADES	RESPONSABLES	PRESUPUESTO	FINANCIAMIENTO
-Selección de bibliografía. -Elaboración de instrumentos curriculares. -Aplicación de instrumentos investigativos. -Análisis de resultados. -Demostración de procesos didácticos -Elaboración de informe final. -Defensa del proyecto de tesis ante el tribunal designado	-Lic. Antonio Parra -Profesores -Autoridades -Expertos	Para la realización de este proyecto los gastos económicos ascienden a 350 dólares	Autofinanciamiento del investigador de este proyecto.

Elaborado por: Antonio Oldemar Parra Flores

**Cronograma de actividades para realizar la propuesta.**

N°	Años y Meses	2012						
		Enero	Febrero	Marzo	Abril	Mayo	Junio	Julio
1	Socializar la propuesta							
2	Diseño del producto							
3	Difusión de la información							
4	Aplicación de la propuesta							
5	Evaluación de la propuesta							

Elaborado por: Antonio Oldemar Parra Flores



## 6.9. PREVISIÓN DE LA EVALUACIÓN

<b>PREGUNTAS BÁSICAS</b>	<b>EXPLICACIÓN</b>
1. ¿Quiénes solicitan evaluar?	1. Autoridades, docentes y estudiantes
2. ¿Por qué evaluar?	2. Metodologías poco participativas en el desarrollo de la inteligencia kinestésica.
3. ¿Para qué evaluar?	3. Determinar la metodología docente, aplicadas en el aprendizaje.
4. ¿Qué evaluar?	4. Aprendizaje significativo, que genere conocimientos duraderos en el área de cultura estética, en el segundo y tercer año de educación básica.
5. ¿Quién evalúa?	5. Investigador
6. ¿Cuándo evaluar?	6. En los meses de mayo y junio del 2012
7. ¿Cómo evaluar?	7. Aplicación de una encuesta
8. ¿Con qué evaluar?	8. Cuestionario a docentes y estudiantes.

**Elaborado por:** Antonio Oldemar Parra Flores

## **C. MATERIALES DE REFERENCIA**

### **BIBLIOGRAFÍA**

- 1. ANTUNES, C. (2.001)** Estimular las Inteligencias Múltiples. Editorial Narcea. Madrid, Segunda Edición.
- 2. AEBLI, H, (1.988).** Doce Formas Básicas de Enseñar. Editorial Narcea. Madrid. .
- 3. BRITO, A, José, (1.999).** Módulos de Desarrollo de la Inteligencia I y II (Inédito).
- 4. CASE, Robie, (1.989).** Desarrollo Intelectual del Nacimiento a la Edad Madura. Editorial Piado. Barcelona.
- 5. DE BONO, Edgard, (1991).** Aprender a Pensar. . Janes Editores, Tercera Edición. Barcelona.
- 6. DE ZUBIRÍA, J, (1995).** Tendencias Mundiales en el Desarrollo Intelectual (Inédito).
- 7. FUENTES, María Teresa, (1999).** Evaluación de Módulos de Desarrollo de la Inteligencia (Inédito). Quito-Ecuador.
- 8. GADNER, Howard, (1997).** Inteligencias Múltiples. Editorial Paidos. Madrid.
- 9. GOLEMAN, D. (1996),** Inteligencia Emocional. Editorial Cairos. Madrid.
- 10. HINOSTROSA, Y. (1996).** Aprender a formar niños Tutores y Escritores. Editorial Dolmen. Chile.

11. **LURIA, A, (1987).** Funciones Corticales Superiores de la Corteza Cerebral Humana. Editorial Progreso.
12. **MORA, F, (1996).** El Problema Cerebro Mente. Editorial Alianza. Madrid.
13. **NOVAK, Joseph, (1988).** Aprendiendo a Aprender. Barcelona.
14. **PIAGET, Jean, (1988).** Aprendiendo a Aprender. Editorial Paidós. Buenos Aires.
15. **ONTORIA, Antonio, 1995).** Los Mapas Conceptuales. Editorial Narcea. Madrid.
16. **SHARDAKOV, M, N, (1999).** Desarrollo del Pensamiento en el Escolar. Editorial Grijalvo.
17. **VIGOTSKY, L. S, (1979).** El Desarrollo de los Procesos Psicológicos Superiores. Barcelona.
18. **WALLON, H, (1995).** La Evaluación Psicológica del Niño. Editorial Narcea. Madrid.

#### **ENLACES VISITADOS**

<http://www.aprendamos.com.blogspot.com/>

<http://www.alfaomega.com/>

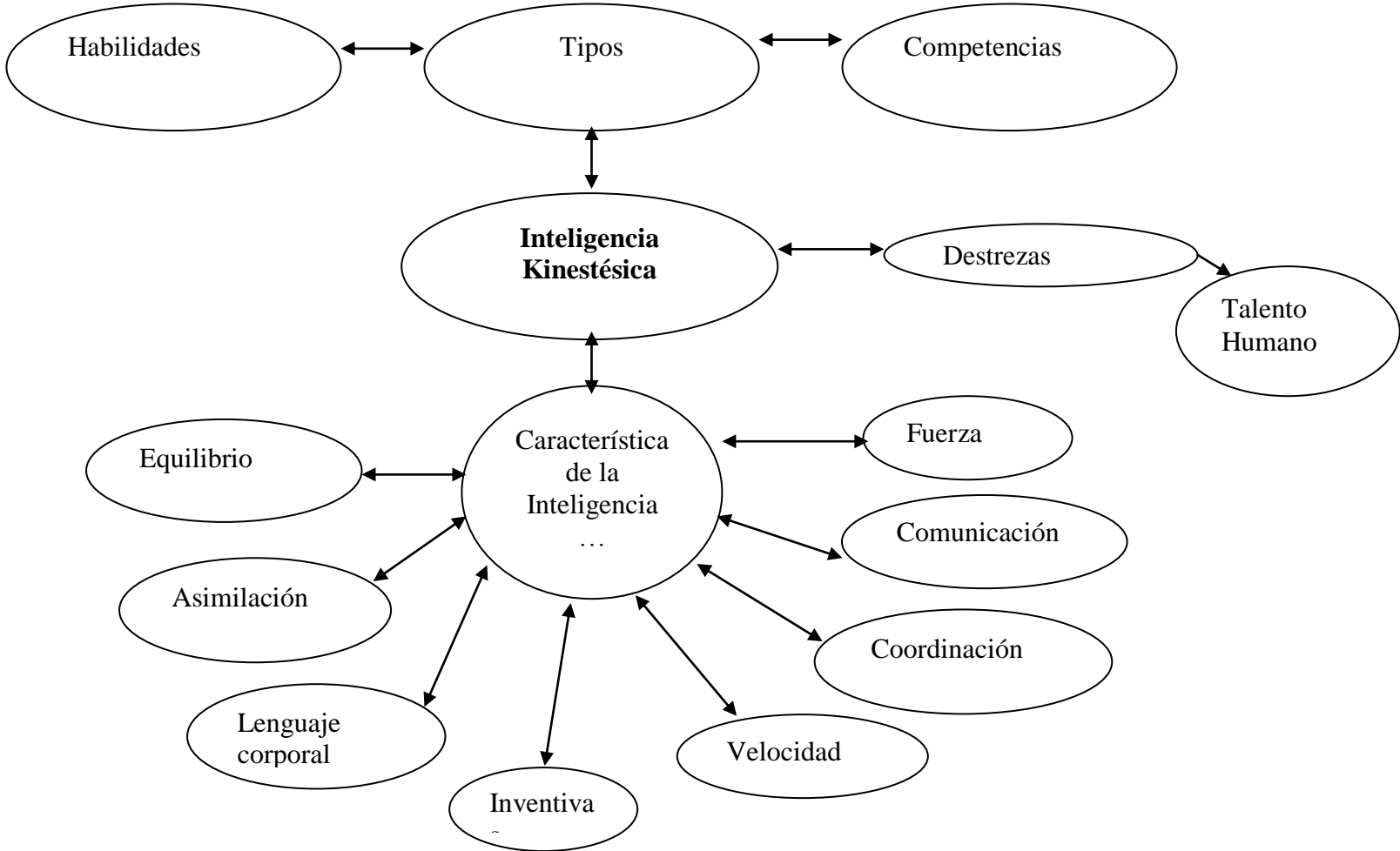
<http://www.rincondelvago.com/aprendizaje>

<http://interkinestesik.blogspot.com/2008/06/inteligencias-kinestesica.html>

**ANEXOS:**

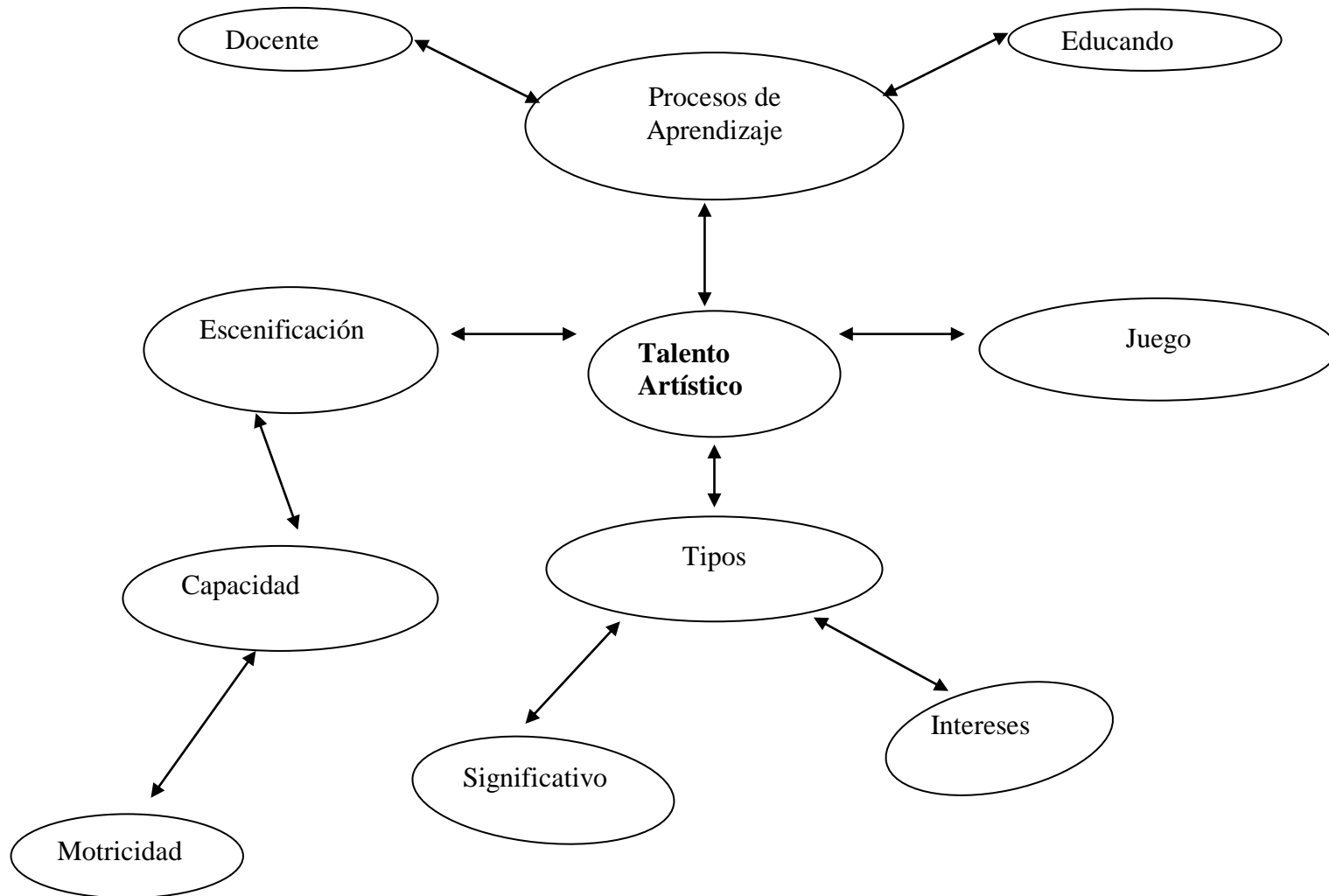
**ANEXO 1**

**CONSTELACIÓN DE IDEAS DE LA VARIABLE INDEPENDIENTE**



ANEXO 2

CONSTELACIÓN DE IDEAS DE LA VARIABLE DEPENDIENTE



**ANEXO 3**

**UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO  
FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN**

**Encuesta dirigida, a los docentes de la Escuela Dolores Sucre del Cantón Quero.**

**OBJETIVO:** Recolectar datos referentes a las Inteligencia Kinestésica, en los procesos de desarrollo del talento artístico.

**Instrucciones:**

Sírvase elegir una alternativa marcando con una X la que considere la más acertada. La información aquí recopilada es confidencial y de absoluta reserva únicamente para uso de la investigación

PREGUNTA	SIEMPRE	Casi siempre	A VECES	Rara ves	nunca
1. ¿Conoce usted acerca del desarrollo de las Inteligencias Múltiples en el aula?					
2. ¿Considera usted que es importante desarrollar los diferentes tipos de Inteligencia para un mejor aprendizaje?					
3. ¿Los docentes que están a cargo de su formación realizan actividades dinámicas y creativas que le motiven en clase?					
4. ¿Resuelve fácilmente juegos que requieren de la lógica y creatividad?					
5. ¿Disfruta resolviendo actividades artísticas en el aula?					
6. ¿Considera usted que los procesos educativos deben desarrollar la inteligencia kinestésica?					
<b>GRACIAS POR SU COLABORACIÓN</b>					
Fecha.....					

## ANEXO 4

### UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN

**Encuesta dirigida, a los estudiantes de la Escuela Dolores Sucre del Cantón Quero.**

**OBJETIVO:** Recolectar datos referentes a las Inteligencia Kinestésica, en los procesos de desarrollo del talento artístico.

**Instrucciones:**

Sírvase elegir una alternativa marcando con una **X** la que considere la más acertada. La información aquí recopilada es confidencial y de absoluta reserva únicamente para uso de la investigación

PREGUNTA	siempre	Casi siempre	A veces	Rara ves	nunca
1. ¿Los docentes que están a cargo de tu formación realizan actividades dinámicas y creativas que le motiven en clase?					
2. ¿Te gusta resolver juegos que requieren de la lógica y creatividad?					
3. ¿Disfrutas resolviendo actividades artísticas en el aula?					
4. ¿Te gustan actividades manuales?					
5. ¿Te gustan actividades en donde utilizas movimientos corporales?					
6. ¿Has participado en actividades de danza en la institución?					

**GRACIAS POR SU COLABORACIÓN**

Fecha.....

**ANEXO 5**

**UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO  
FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN**

**Entrevista dirigida a las autoridades de la Escuela Dolores Sucre del Cantón Quero.**

**Cargo:**.....

**Fecha de aplicación:**.....

**OBJETIVO:** Recolectar datos referentes a las Inteligencia Kinestésica, en los procesos de desarrollo del talento artístico.

**Instrucciones:**

Sírvase contestar con la mayor sinceridad las siguientes preguntas, las cuales permitirá cumplir con los objetivos propuestos en esta investigación.

**Cuestionario:**

**1.** ¿Usted incentiva en su institución el desarrollo de las Inteligencias Múltiples en el aula?

.....  
.....  
.....

**2.** ¿Considera usted que los docentes de esta institución desarrollen diferentes actividades educativas para mejorar la inteligencia en los educandos?

.....  
.....  
.....



3. ¿Los docentes que están a cargo de la formación integral realizan actividades dinámicas y creativas?

.....  
.....  
.....

4. ¿Considera usted que los procesos educativos deben desarrollar la inteligencia kinésica?

.....  
.....  
.....

5. ¿Los métodos didácticos utilizados por los docentes atienden el desarrollo de expectativas artísticas de los estudiantes?

.....  
.....  
.....

6. ¿Le gustaría que sus estudiantes adquieran habilidades artísticas en cada una de las áreas?

.....  
.....  
.....

7. ¿Los padres orientan a sus hijos en el desarrollo de la inteligencia?

.....  
.....  
.....

**GRACIAS POR SU COLABORACIÓN**