



UNIDAD ACADÉMICA:

DEPARTAMENTO DE INVESTIGACIÓN Y POSTGRADOS

TEMA:

ESTRATEGIA LÚDICA PARA EL FORTALECIMIENTO DE LAS INTELIGENCIAS
MÚLTIPLES EN LOS ESTUDIANTES DE NOVENO AÑO DE EDUCACIÓN
GENERAL BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA GENERAL ELOY ALFARO
DELGADO.

**Proyecto de Investigación y Desarrollo previo a la obtención del título
de Magister en Ciencias de la Educación**

Línea de Investigación, Innovación y Desarrollo principal:

Pedagogía, Andragogía, Didáctica y/o Currículo

Caracterización técnica del trabajo:

Desarrollo

Autora:

Lic. Patricia Piedad Salinas Flores

Directora:

Ana del Rocío Martínez Yacelga, Mg.

Ambato – Ecuador

Agosto 2016

Estrategia Lúdica para el Fortalecimiento de las Inteligencias Múltiples en los Estudiantes de Noveno Año de Educación General Básica de la Unidad Educativa General Eloy Alfaro Delgado

Informe de Trabajo de Titulación
presentado ante la
Pontificia Universidad Católica del
Ecuador Sede Ambato

por

Patricia Piedad Salinas Flores

En cumplimiento parcial de
los requisitos para el Grado de
Magister en Ciencias de la
Educación.



Departamento de Investigación y Postgrados

Agosto 2016

Estrategia Lúdica para el Fortalecimiento de las Inteligencias Múltiples en los Estudiantes de Noveno Año de Educación General Básica de la Unidad Educativa General Eloy Alfaro Delgado

Aprobado por:

Varna Hernández Junco, PhD
Presidente del Comité Calificador
Director DIP

Víctor Manuel Cuadrado Rodríguez, Mg.
Miembro Calificador

Ana del Rocío Martínez Yacelga, Mg.
Miembro Calificador
Director de Proyecto

Hugo Altamirano Villarroel, Dr.
Secretario General

Carlos Rodrigo Moreta Herrera, M.U.Ps.
Miembro Calificador

Fecha de aprobación:
Agosto 2016

Ficha Técnica

Tema: Estrategia Lúdica para el fortalecimiento de las Inteligencias Múltiples en los estudiantes de Noveno Año de Educación General Básica de la Unidad Educativa General Eloy Alfaro Delgado.

Tipo de Trabajo: Proyecto de Investigación

Clasificación Técnica del Trabajo: Desarrollo

Autor: Lic. Patricia Piedad Salinas Flores

Director: Ana del Rocío Martínez Yacelga, Mg.

Líneas de Investigación, Innovación y Desarrollo:

Principal: Pedagogía, Andragogía, Didáctica y/o Currículo

Secundaria: Desarrollo Humano y Salud Mental

Resumen Ejecutivo

Como producto final de este trabajo se presentó una estrategia lúdica para el fortalecimiento de las inteligencias múltiples en los estudiantes de Noveno Año de Educación General Básica de la Unidad Educativa General Eloy Alfaro Delgado, a través del planteamiento de actividades que vinculan el aprendizaje significativo por medio del juego, a fin de favorecer la expresión emocional y cognitiva, además de promover la interacción social. Las unidades muestrales se determinaron a través de un muestreo no probabilístico discrecional. Posteriormente se procedió al establecimiento de un diagnóstico inicial por medio de la técnica psicométrica aplicada a los estudiantes de noveno año de educación general básica, en la que los estudiantes, antes de la aplicación de la estrategia didáctica, un 72,22% presentaron un nivel poco satisfactorio en la evaluación de la inteligencia lingüística y, posteriormente a ésta, mostraron un 47,22% mostró un nivel satisfactorio; en la inteligencia lógico - matemática un 66,67% mostró un nivel poco satisfactorio antes de la aplicación de la estrategia, y luego, un 44,44% presentó un nivel suficiente: en un principio, mostraron deficiencias de consideración en la valoración de la inteligencia espacial en un 55,56%, y luego de la ejecución de la estrategia un 47,22% presentaron un nivel satisfactorio; y en la inteligencia intrapersonal, un 50% mostró un nivel poco satisfactorio, y posteriormente, su nivel fue de 47,29%, lo que los acreditó en un nivel satisfactorio. Con los resultados obtenidos se diseñaron matrices operativas de intervención para el fortalecimiento de las inteligencias múltiples por medio de actividades lúdicas.

Declaración de Originalidad y Responsabilidad

Yo, Patricia Piedad Salinas Flores, portador de la cédula de ciudadanía y/o pasaporte No. 171553233-7, declaro que los resultados obtenidos en el proyecto de titulación y presentados en el informe final, previo a la obtención del título de Magister en Ciencias de la Educación, son absolutamente originales y personales. En tal virtud, declaro que el contenido, las conclusiones y los efectos legales y académicos que se desprenden del trabajo propuesto, y luego de la redacción de este documento, son y serán de mi sola y exclusiva responsabilidad legal y académica.

Patricia Piedad Salinas Flores

171553233-7

Dedico el presente trabajo de investigación, principalmente a Dios, a mis padres; Piedad Flores y Ángel Salvador, a mi amado esposo César Aguilar, a mis hijos Natasha y Dante Aguilar Salinas, a mis hermanos Héctor, Miguel y Ángel, y a toda mi familia que directamente o indirectamente me han apoyado.

Reconocimientos

Agradezco principalmente a Dios, a mis padres: Piedad Flores y Ángel Salvador +, al igual que a mis tíos por guiarme en la vida sobre todo por cuidarme y darme Fortaleza, a mi amado esposo César Aguilar por su apoyo incondicional, a mis tiernos hijos Natasha y Dante por ser la fuerza que me impulsa para continuar adelante, además a la Unidad Educativa General Eloy Alfaro Delgado y a la prestigiosa PUCESA por haberme abierto sus puertas brindándome la facilidad y la oportunidad de continuar desarrollándome profesionalmente, de la misma manera a mis docentes, especialmente Anita Martínez, por su valiosa guía para la realización del presente trabajo.

Resumen

La presente investigación tiene como objetivo desarrollar una estrategia lúdica para el fortalecimiento de las inteligencias múltiples en los estudiantes de noveno año de EGB de la Unidad Educativa General Eloy Alfaro Delgado, a través del planteamiento de actividades que vinculen el aprendizaje significativo por medio del juego. Incluir al juego como estrategia de enseñanza-aprendizaje permitirá que los estudiantes interioricen mejor el conocimiento, adaptándolo a sus requerimientos cognitivos y aplicándolo en cualquier contexto de su vida cotidiana. Se plantearon temas inherentes a las estrategias lúdicas y la teoría de las inteligencias múltiples de Gardner, a través de los cuales se plantea la necesidad de elaborar, bajo un sustento epistémico – práctico, un esquema didáctico que motive a los estudiantes a participar de forma activa en su propio aprendizaje, por intermedio de actividades que involucren el juego como premisa básica. Se ha procurado seguir una metodología de investigación descriptiva – explicativa, ya que el trabajo de campo se realizó a través de la selección y aplicación de un test valoración psicométrica y una ficha de observación que permitieron identificar los hechos más recurrentes para determinar las necesidades específicas a nivel cognitivo de los estudiantes. Con los resultados obtenidos, se diseñaron matrices operativas de intervención para el fortalecimiento de las inteligencias múltiples por medio de actividades lúdicas, a fin de incentivar a los estudiantes hacia la obtención de un aprendizaje que pueda brindarles la oportunidad de desarrollar destrezas aplicables en cualquier etapa de su vida estudiantil y profesional.

Palabras Claves: lúdicas, estrategia, técnicas, inteligencias múltiples.

Abstract

The main objective of this research is to develop a playful strategy to strengthen multiple intelligences in students of GBE of the ninth year at Eloy Alfaro Delgado School, by establishing activities that link meaningful learning with games. By including them as a teaching and learning strategy, it will allow students to have a better understanding according to their cognitive requirements and be able to apply them in any context of their daily lives. It also establishes the topics related to playful strategies and the theory of multiple intelligences of Gardner, by which, there is the need to develop a didactic plan to motivate students to participate actively in their own learning, by using activities that involve them as a basic premise under an epistemic and practical basis. This work has been done under the descriptive – explanatory methodology research, since fieldwork was conducted through the selection and application of a psychometric test and an observation sheet that allow to identify the most recurrent facts to determine specific cognitive requirements of the students. With the results obtained, operational matrixes were designed in order to strength students multiple intelligences through recreational activities to encourage them towards achieving and be able to provide the opportunity to develop skills that are applicable in any stage of student life and professional life.

Key Words: Playful, Strategies, techniques, multiple intelligences.

Tabla de Contenido

| | |
|--|------|
| Ficha Técnica | iii |
| Declaración de Originalidad y Responsabilidad | iv |
| Reconocimientos | vi |
| Resumen | vii |
| Abstract | viii |
| Tabla de Contenido | ix |
| Lista de Tablas | xi |
| Lista de Gráficos | xii |
| CAPÍTULOS | |
| 1. Introducción | 1 |
| 1.1. Presentación del Trabajo..... | 1 |
| 1.2. Descripción del Documento | 2 |
| 2. Planteamiento de la Propuesta de Trabajo | 3 |
| 2.1. Información Técnica Básica | 3 |
| 2.2. Descripción del Problema..... | 3 |
| 2.3. Preguntas Básicas | 5 |
| 2.4. Formulación de Hipótesis..... | 5 |
| 2.5. Objetivos..... | 5 |
| 2.6. Delimitación Funcional | 6 |
| 3. Marco Teórico | 7 |
| 3.1. Definiciones y Conceptos..... | 7 |
| 3.1.1. El Constructivismo en el desarrollo de actividades lúdicas..... | 7 |
| 3.1.2. Lúdica..... | 10 |
| 3.1.3. Estrategias lúdicas | 13 |
| 3.1.4. Desarrollo de destrezas cognitivas | 15 |
| 3.1.5. Teorías de la inteligencia..... | 18 |

| | |
|---|------------|
| 3.1.6. La Inteligencia..... | 22 |
| 3.1.7. Inteligencias múltiples..... | 25 |
| 3.2. Estado del arte..... | 29 |
| 4. Metodología | 32 |
| 4.1. Diagnóstico..... | 32 |
| 4.2. Métodos | 34 |
| 4.3. Materiales y herramientas..... | 35 |
| 4.4. Muestra..... | 35 |
| 5. Resultados..... | 36 |
| 5.1. Producto final del proyecto..... | 36 |
| 5.2. Evaluación preliminar | 36 |
| 5.4. Análisis de resultados | 47 |
| 6. Conclusiones y Recomendaciones | 48 |
| 6.1. Conclusiones..... | 48 |
| 6.2. Recomendaciones | 49 |
| APÉNDICES | |
| APÉNDICE A. Ficha Sociodemográfica | 50 |
| APÉNDICE B. Test De Inteligencias Múltiples De Howard Gardner | 52 |
| APÉNDICE C. Estrategia Lúdica Para El Fortalecimiento De Las Inteligencias Múltiples En Los Estudiantes De Noveno Año De Educación General Básica..... | 54 |
| APÉNDICE D. Tabulación de Resultados de Noveno Año de Educación Básica Paralelo “A” antes de la aplicación de la Estrategia Lúdica | 96 |
| Tabulación De Resultados De Noveno Año De Educación Básica Paralelo “A” Después De La Aplicación De La Estrategia Lúdica..... | 97 |
| APÉNDICE E. Cuestionario de Evaluación para Expertos..... | 98 |
| REFERENCIAS..... | 104 |

Lista de Tablas

| | |
|---|----|
| 1. Análisis sociodemográfico de edad, género e instrucción..... | 37 |
| 2. Análisis sociodemográfico de organización, estado civil y nivel socioeconómico familiar .. | 39 |
| 3. Análisis comparado del factor de las Inteligencia Múltiples en las fases Pre-test y Post-test | 43 |
| 4. Análisis y validación del contenido..... | 45 |
| 5. Análisis y validación del contexto..... | 45 |
| 6. Análisis y validación de los objetivos..... | 46 |
| 7. Análisis y validación de la estructura textual | 46 |
| 8. Análisis y validación de la evaluación..... | 47 |

Lista de Gráficos

| | |
|--|----|
| 1. Representación gráfica de la distribución de los estudiantes de acuerdo a su edad | 38 |
| 2. Representación gráfica de la distribución de los estudiantes de acuerdo a su género | 38 |
| 3. Representación gráfica de la distribución de los padres de familia de acuerdo al nivel de instrucción | 39 |
| 4. Representación gráfica de la distribución de los padres de acuerdo a su organización familiar..... | 40 |
| 5. Representación gráfica de la distribución de los padres de acuerdo a su estado civil | 41 |
| 6. Representación gráfica de la distribución de los padres de acuerdo a su nivel socioeconomico | 41 |
| 7. Análisis descriptivo de las Inteligencias Múltiples..... | 44 |

Capítulo 1

Introducción

1.1.- Presentación del Trabajo

El presente proyecto comprende un trabajo de investigación y desarrollo, el cual tiene como propósito el diseño y aplicación de una estrategia lúdica orientada al fortalecimiento de las inteligencias múltiples a través del planteamiento de actividades que vinculen el aprendizaje significativo por medio del juego. El juego como tal es una actividad importante en el proceso de desarrollo infantil ya que favorece la expresión emocional y cognitiva, además promueve la interacción social. Se fundamenta en el modelo pedagógico constructivista, porque el estudiante desarrolla su propio conocimiento durante el proceso de enseñanza aprendizaje, interactuando con las inteligencias múltiples. Dentro de los principales exponentes se tomará como referencia a Ausubel (1963) quien se basa en las teorías de Piaget y desarrolla la teoría del aprendizaje significativo (citado en Cuevas, 2015).

La investigación se llevó a cabo a partir de la fundamentación teórica y científica de las inteligencias múltiples y las estrategias lúdicas para su fortalecimiento, conforme a la teoría de Gardner (1983). Posteriormente se procedió al establecimiento de un diagnóstico inicial por medio de la técnica psicométrica aplicada a los estudiantes de noveno año de educación general básica (A.E.G.B); para la determinación del instrumento más idóneo se realizó una operacionalización de variables, tomado en cuenta las características de los estudiantes. Las unidades muestrales se determinaron a través de un muestreo no probabilístico discrecional (Torres, Paz, & Salazar, 2006) ya que se seleccionaron a los sujetos participantes para la aplicación de la estrategia lúdica en forma intencional por parte del investigador. Con los resultados obtenidos se diseñó matrices operativas de intervención para el fortalecimiento de las inteligencias múltiples por medio de actividades lúdicas. Como Shaughness, Zechmeister, & Zechmeister (2007) lo recomiendan, se valoró los resultados por medio de la técnica del test y retest así como el análisis de concordancia por medio de expertos.

Partiendo de esta premisa, se diseñó una estrategia lúdica para el fortalecimiento de las inteligencias múltiples en los estudiantes de Noveno Año de Educación General Básica de la Unidad Educativa General Eloy Alfaro Delgado, a través del planteamiento de actividades que vinculen el aprendizaje significativo por medio del juego, mismo que consta de técnicas, instrumentos y procedimientos de enseñanza – aprendizaje y evaluación del proceso de desarrollo infantil a fin de favorecer la expresión emocional y cognitiva, además de promover la interacción social en los estudiantes.

1.2.- Descripción del Documento

El documento está conformado por seis capítulos, de los cuales el Capítulo 1, referente a la Introducción, se proporciona una visión global de la temática objeto de estudio a fin de dar a conocer, con claridad y precisión, los lineamientos teóricos e investigativos abordados en el desarrollo del estudio. En el Capítulo 2, del Planteamiento de la Propuesta de Trabajo, contempla la descripción, formulación y establecimiento de las variables, objetivos y delimitación de la investigación. El Marco Teórico se desarrolla en el Capítulo 3, mismo que en la Sección 3.1 hace referencia a las principales definiciones y conceptos que delimitan la investigación, y en la Sección 3.2, se realiza un breve recuento de las investigaciones, innovaciones y/o desarrollos que ya se han realizado sobre la temática en el ámbito regional, nacional e internacional. En el Capítulo 4, de la Metodología, se establecen el parámetro investigativos empleados para la concreción de los fines del trabajo de desarrollo en ejecución, mismos que giran en torno a la variante metodológica deductivo y documental. En el Capítulo 5, Resultados, se realiza un somero análisis derivado de la realización de la investigación de campo, esto es, de la aplicación de las técnicas e instrumentos utilizados para la recopilación de información de la población sujeto de estudio. En el Capítulo 6, se establecen las Conclusiones y Recomendaciones fijadas como resultado de la recolección, tabulación y análisis de la información obtenida en el transcurso de la investigación.

En el transcurso del desarrollo del presente trabajo de investigación se incorporan las Normas APA 6 a fin de otorgar reconocimiento a los autores de las distintas obras bibliográficas que se han citado a lo largo de la investigación.

Capítulo 2

Planteamiento de la Propuesta de Trabajo

2.1.- Información Técnica Básica

Tema: Estrategia Lúdica para el fortalecimiento de las Inteligencias Múltiples en los estudiantes de Noveno Año de Educación General Básica de la Unidad Educativa General Eloy Alfaro Delgado.

Tipo de Trabajo: Proyecto de Investigación

Clasificación Técnica del Trabajo: Desarrollo

Autor: Lic. Patricia Piedad Salinas Flores

Director: Ana del Rocío Martínez Yacelga, Mg.

Líneas de Investigación, Innovación y Desarrollo:

Pedagogía, Andragogía, Didáctica y/o Currículo

2.2.- Descripción del Problema

A fin de establecer una noción amplia de los distintos aspectos que se detectaron como posibles dificultades dentro de la actividad educativa, se destacan aquellos relativos al relegamiento de una teoría de aprendizaje que permita a los docentes entender y determinar las distintas destrezas de los estudiantes, aplicadas en las diversas materias objeto de estudio. En base a esta premisa, se detectó que la práctica docente no cuenta con una metodología de enseñanza que incorpore una serie de actividades didácticas que promuevan en los estudiantes el desarrollo de destrezas propias de las distintas inteligencias presentes en los estudiantes.

Es por esto que, resulta indudable establecer las distintas concepciones en torno a la inteligencia y sus implicaciones en la educación, por lo que, respecto a esta temática, se puede aseverar que existen diferentes concepciones de la inteligencia dentro de las cuales se destacan la teoría del factor general de Spearman (1997) en la que sostiene que todas las actividades intelectuales comparten un único factor común, llamado factor general o g, mismo que postula la existencia de numerosos factores específicos, cada uno de los cuales se dirige concretamente a una actividad., la teoría triárquica de Sternberg (1987) donde el autor sostiene que hay tres inteligencias lógica analítica, creativa y práctica, así mismo las aptitudes intelectuales de Thurstone (citado en Zubiría, 2002), en la que, además de la inteligencia general, la inteligencia está compuesta por un conjunto de aptitudes mentales primarias (PMA) independientes entre sí:

razonamiento inductivo, comprensión verbal, fluidez verbal, facilidad numérica, rapidez perceptiva, visualización espacial y memoria. A través de ellas podemos describir la inteligencia de una persona, además por su inteligencia general. A partir de estos aportes Gardner (1993) presenta la teoría de las inteligencias múltiples y menciona que las personas poseen ocho tipos de inteligencia, las mismas que dependen de las vivencias, el círculo social, la cultura e incluso las tradiciones que van determinando y marcando su desarrollo. Hace énfasis a la importancia de la estimulación de dichas inteligencias en el proceso de enseñanza aprendizaje lo cual es posible desarrollar a través de diferentes estrategias.

Por lo antes señalado, es que se considera que la inteligencia debe tener una estructura jerárquica, con algunas capacidades básicas de procesamiento de información, cuyo grado de desarrollo gire en torno al diseño y aplicación de una estrategia didáctica que facilite el despliegue de una serie de habilidades específicas potenciadas por una serie de actividades didácticas complementarias.

Dentro de las estrategias que mayor impacto genera en los niños y niñas se encuentra el juego, que como lo sostiene Piaget (1991), constituye un espacio adecuado para fomentar la lógica y la racionalidad, de acuerdo con los estadios de desarrollo cognitivo, por otra parte para Freud (1895) el juego reduce tensiones, mientras que Gardner (2004) afirma que el juego sirve para entender al ser (citado en Jiménez, 2008).

El problema de investigación realizado en los estudiantes de Noveno Año de Educación Básica de la Unidad Educativa General Eloy Alfaro Delgado se identifica cuando en el proceso de enseñanza-aprendizaje no se aplican estrategias orientadas al fortalecimiento de las inteligencias múltiples ya sea por desconocimiento por parte de los docentes, por falta de capacitación o por la escasa presencia de actividades lúdicas en las actividades cotidianas desarrolladas por los docentes, lo cual limita la participación activa y creativa del estudiante en la adquisición de los nuevos conocimientos, lo cual se evidencia como resultado de la investigación de campo realizada, y sobre todo, por la experiencia docente.

Gardner (2003) postula que todos tienen la capacidad de desarrollar los diferentes tipos de inteligencias siempre y cuando se facilite y provea el ánimo, el enriquecimiento y la formación académica adecuada. Incluir al juego como estrategia de enseñanza-aprendizaje permite que los estudiantes interioricen mejor el conocimiento, y que a su vez tengan un mecanismo de descarga emocional que les predisponga hacia la asimilación de un aprendizaje significativo, a fin de despertar en ellos el placer de resolver problemas, cambiando su forma de pensar ante alguna dificultad, adoptando un nuevo paradigma.

2.3.- Preguntas Básicas

¿Cómo aparece el problema que se pretende solucionar?

- Se identifica en dificultades de aprendizaje, bajo rendimiento escolar y desmotivación académica generada por deficiente estimulación de las diferentes inteligencias.

¿Por qué se origina?

- La deficiente estimulación de los diferentes tipos de inteligencias por parte de los docentes y por la inadecuada persuasión asertiva y motivadora del docente hacia los estudiantes a través de estrategias lúdicas que estimulen todos sus canales sensoriales.

¿Dónde se detecta?

- Se detecta en el aula de clases, en el desenvolvimiento del estudiante en lecciones, tareas y trabajos grupales.

2.4.- Formulación de Hipótesis

La implementación de la estrategia lúdica influye en el fortalecimiento de las inteligencias múltiples en los estudiantes de noveno Año de Educación General Básica de la Unidad Educativa General Eloy Alfaro Delgado.

2.5.- Objetivos

Objetivo General.

- Implementar una estrategia lúdica para el fortalecimiento de las inteligencias múltiples en los estudiantes de noveno año de Educación General Básica de la Unidad Educativa General Eloy Alfaro Delgado.

Objetivos Específicos.

1. Fundamentar teórica y científicamente las inteligencias múltiples y las estrategias lúdicas.
2. Diagnosticar los tipos de inteligencias múltiples, en los estudiantes de noveno año de Educación General Básica de la Unidad Educativa General Eloy Alfaro Delgado.
3. Diseñar la estrategia lúdica orientada al fortalecimiento de las inteligencias múltiples, en los estudiantes de noveno año de Educación General Básica de la Unidad Educativa General Eloy Alfaro Delgado.

4. Aplicar la estrategia lúdica en los estudiantes de noveno año de Educación General Básica de la Unidad Educativa General Eloy Alfaro Delgado.
5. Valorar la efectividad de la estrategia lúdica por medio de la técnica de test y retest y análisis de concordancia por medio de expertos.

2.6.- Delimitación Funcional

Pregunta 1.- ¿Qué será capaz de hacer el producto final del trabajo de titulación?

- Será una herramienta que guiará al docente para potencializar las inteligencias múltiples en los estudiantes.
- Constituirá una fuente de información y de apoyo a docentes, padres de familia y a la comunidad educativa.
- Servirá como material de apoyo para futuras investigaciones relacionadas con el presente tema.

Pregunta 2. ¿Qué no será capaz de hacer el producto final del proyecto de titulación?

- Generalizar la aplicación de la estrategia a otro grupo de edades ya que se necesita investigar sus características y necesidades propias de cada una de los estudiantes dependiendo de su estadio cronológico que se encuentre Piaget (1991).

Capítulo 3

Marco Teórico

3.1.- Definiciones y Conceptos

3.1.1.- El Constructivismo en el desarrollo de actividades lúdicas

A fin de determinar los lineamientos que se han de seguir para la elaboración de la estrategia lúdica, es necesario conocer a detalle las nociones didácticas básicas que se derivan del constructivismo, considerado desde un punto de vista netamente epistémico y práctico, lo cual permite en lo posterior implementar una estructura metodológica debidamente fundamentada en una teoría de aprendizaje ampliamente divulgada y aprobada.

Como Bigge (2004) lo destaca, “el modelo constructivista es un proceso constructivo interno autoestructurante, está centrado en la persona y sus experiencias previas; el grado de aprendizaje depende del nivel de desarrollo cognitivo, a partir de las cuales realiza nuevas construcciones o reconstrucciones de saberes culturales” (p. 73). Lo cual se logra a través de la mediación o interacción con los otros y se produce cuando entra en conflicto lo que el estudiante ya sabe con lo que debería saber, emergiendo a un aprendizaje significativo.

El modelo constructivista, acorde a lo que De Zubiría (2002) indica, “tiene como meta la construcción de saberes con sentido y significatividad, se caracteriza por existir una relación horizontal entre maestro y estudiante, cuya metodología se enfoca en la interacción entre las personas y con el entorno interpretativo reflexivo” (p. 93). El contenido en estudio depende del interés del estudiante, enfatizando el desarrollo cognitivo, mismo que se edifica sobre las experiencias, saberes previos y de manera general sobre el mundo que nos rodea.

El constructivismo, conforme García (2010) lo destaca, “divide el desarrollo cognitivo en cuatro etapas: la etapa sensomotriz (desde el nacimiento hasta los dos años), la etapa pre operativa (de los dos a los seis años), la etapa operativa o concreta (de los seis o siete años hasta los once), la etapa del pensamiento operativo formal (desde los doce años aproximadamente en lo sucesivo)”. Se divide el desarrollo psicomotriz del ser humano en distintas etapas a fin de otorgarle en cada una de ellas los recursos didácticos necesarios para que desarrollen las destrezas propias de su fase de evolución cognitiva.

En la etapa operativa o concreta, Coll; Martin; Miras & Onnibia, (2006) lo señalan, “el niño es capaz de asumir un número limitado de procesos lógicos, especialmente cuando se le ofrece material para manipularlo y clasificarlo, por ejemplo. La comprensión todavía depende de experiencias concretas con determinados hechos y objetos y no de ideas abstractas o hipotéticas” (p. 112). A partir de los doce años, se dice que las personas entran a la etapa del pensamiento

operativo formal y que a partir de este momento tienen capacidad para razonar de manera lógica y formular y probar hipótesis abstractas.

El docente cumple la función de mediador y su relación es el diálogo, el estudiante es activo y constructor de su propio aprendizaje, interesa el proceso más no los resultados y el currículo es horizontal, se consideran los aprendizajes previos y el conocimiento es subjetivo interno al sujeto, atribuyendo significados a los contenidos y establece relaciones.

3.1.1.1.- Constructivismo social

Esta derivación propia del constructivismo ha sido considerada en la presente investigación con el objetivo de considerar el entorno del estudiante, así como las técnicas de enseñanza – aprendizaje, como material didáctico de apoyo a fin de favorecer la construcción colectiva del conocimiento a través de la cooperación y la acción conjunta para la resolución de una determinada actividad.

Al respecto, Medina, & Vega (2003), indica:

Este modelo concibe el desarrollo cognitivo como el producto de la relación entre el niño y el medio, a través del lenguaje. El lenguaje condiciona el desarrollo cognitivo porque favorece la organización de la experiencia del niño, la elaboración de conceptos naturales (interacción en el entorno familiar) y científicos (interacción en la escuela). Son los procesos sociales los que condicionan las funciones del pensamiento. Sostiene, que la actividad del niño sobre su medio hace que éste lo transforme. (p. 49)

En conclusión se puede deducir que es aquel modelo basado en el constructivismo, que dicta que el conocimiento además de formarse a partir de las relaciones ambiente-yo, es la suma del factor entorno social a la ecuación, esto es, que los nuevos conocimientos se forman a partir de los propios esquemas de la persona producto de su realidad, y su comparación con los esquemas de los demás individuos que lo rodean.

3.1.1.2.- Aplicaciones pedagógicas del modelo constructivista social en el desarrollo de la lúdica.

El paradigma constructivista social provee de las nociones didácticas necesarias para la creación de un entorno de aprendizaje para desafiar la inteligencia de los estudiantes, y de esta forma, brindarles la oportunidad de abordar los distintos conflictos cognitivos de manera grupal y organizada a través del juego.

De los elementos teóricos del constructivismo social, Piaget, Lorenz y otros (2002), señalan que pueden deducirse diversas aplicaciones concretas en la educación lúdica:

- Puesto que el conocimiento se construye socialmente, es conveniente que los planes y programas de estudio estén diseñados de tal manera que incluyan en forma sistemática la interacción social, no sólo entre estudiantes y docente, sino también entre estudiantes y comunidad.
- La Zona de Desarrollo Próximo, que es la posibilidad de aprender con el apoyo de los demás, es fundamental en los primeros años del individuo, pero no se agota con la infancia; siempre hay posibilidades de crear condiciones para ayudar a los estudiantes en su aprendizaje y desarrollo.
- En el aprendizaje o la construcción de los conocimientos, la búsqueda, la indagación, la exploración, la investigación y la solución de problemas pueden jugar un papel importante.

3.1.1.3.- La Zona de Desarrollo Próxima (ZDP) y las estrategias de enseñanza - aprendizaje

La Zona de Desarrollo Proximal considerada como premisa básica de la teoría constructivista social, destaca la necesidad de proveer al estudiante de un entorno de aprendizaje cooperativo, en el que las actividades que se propongan por parte del docente sean abordadas de forma cooperativa, en la que los discentes tienen la oportunidad de intercambiar sus ideas y proponer las mejores alternativas de solución a la tarea propuesta.

Conforme Worchel y Shebilske (2005) destacan, “se considera necesario dividir a la ZDP en dos tipos: la ZDP objetiva y la ZDP subjetiva. La ZDP objetiva refleja el conjunto de relaciones estructurales que han sido históricamente construidas y que, en la vida diaria, se presenta como algo "objetivamente construido", en cada momento histórico en el que el estudiante vive” (p. 72). De esta forma, dependiendo de ciertos patrones socialmente configurados, existe algo que, de manera instituida tanto por la escuela como por la familia, define lo que el estudiante debe hacer en cada fase del desarrollo.

Por lo anterior, Jiménez (2000) indica, también deben considerarse los siguientes supuestos para establecer un modelo de enseñanza - aprendizaje: realidad, conocimiento, aprendizaje e intersubjetividad:

- **Realidad:** El Constructivismo Social considera que la "realidad" es construida a través de la actividad humana, esto es, que los miembros de la sociedad inventan las propiedades del mundo en que conviven.

- **Conocimiento:** Éste también es un producto humano y construido social y culturalmente. Los individuos crean el "significado" de las cosas a través de la interacción de unos con otros.
- **Aprendizaje:** El aprendizaje es un proceso social. No se da dentro de cada individuo, ni como resultado de procesos pasivos. El aprendizaje se da cuando los individuos se involucran en actividades sociales.
- **Intersubjetividad:** La intersubjetividad consiste en un intercambio social basado en una comprensión compartida entre los individuos de acuerdo con ciertos intereses y necesidades también compartidas. Para que se dé la actividad intersubjetiva debe existir un campo común de ideas sociales aceptadas y compartidas acerca del mundo y de los patrones morales, sociales y culturales, así como las reglas para el empleo del lenguaje.

La progresiva implementación de los supuestos antes referidos, promueve la creación de un ambiente de enseñanza desafiante para las habilidades cognitivas de los estudiantes, ya que cada vez que se enfrenten a una tarea, tendrán la posibilidad de poner a prueba todas sus destrezas de comprensión, interpretación y aplicación de lo aprendido.

3.1.2.- Lúdica

Asumir el juego desde el punto de vista didáctico, implica que este sea utilizado en muchos casos para manipular y controlar a los niños, dentro de ambientes escolares en los cuales se aprende jugando, transgrediendo de esta forma la esencia y las características del juego como experiencia cultural y como experiencia ligada a la vida. Bajo este punto de vista el juego en el espacio libre-cotidiano es muy diferente al juego dentro de un espacio normado e institucionalizado como es la escuela.

Tal y como López Llebot (2001) lo señala, "lúdica proviene del latín ludas, lúdica/co dicese de lo perteneciente o relativo al juego. El juego es lúdico, pero no todo lo lúdico es juego. La lúdica se entiende como una dimensión del desarrollo de los individuos, siendo parte constitutiva del ser humano. El concepto de lúdica es tan amplio como complejo" (p. 72). Se refiere a la necesidad del ser humano, de comunicarse, de sentir, expresarse y producir en los seres humanos una serie de emociones orientadas hacia el entretenimiento, la diversión, el esparcimiento, que lo llevan a gozar, reír, gritar e inclusive llorar en una verdadera fuente generadora de emociones.

En este contexto entra la pedagogía lúdica como reflexión-acción permanente sobre el pensar, sentir y actuar del maestro en su interacción con el estudiante y el conocimiento desde una perspectiva de goce por el conocimiento, por el trabajo por compartir porque satisface una necesidad y a su vez ayuda a través del juego el crecimiento personal y colectivo en forma placentera.

La lúdica es una dimensión del desarrollo humano que fomenta el desarrollo psicosocial, la adquisición de saberes, la conformación de la personalidad, por lo que encierra una gama de actividades donde se cruza el placer, el goce, la actividad creativa y el conocimiento. Como Aberastury (2006) indica:

La lúdica es más bien una condición, una predisposición del ser frente a la vida, frente a la cotidianidad. Es una forma de estar en la vida y de relacionarse con ella en esos espacios cotidianos en que se produce disfrute, goce, acompañado de la distensión que producen actividades simbólicas e imaginarias con el juego. La chanza, el sentido del humor, el arte y otra serie de actividades (afecto), que se produce cuando interactuamos con otros, sin más recompensa que la gratitud que producen dichos eventos. (p. 142)

La lúdica no es más que la predisposición del ser humano hacia la obtención de un estado de ánimo dirigido a la diversión y relajación dentro de un contexto de juego intrapersonal. La interrelación de voluntades como eje concéntrico de las actividades lúdicas es la premisa básica y el fin último del juego didáctico.

Para Bandet & Abbadie (2003), "la lúdica es un procedimiento pedagógico en sí mismo. La metodología lúdica existe antes de saber que el profesor la va a propiciar. La metodología lúdica genera espacios y tiempos lúdicos, provoca interacciones y situaciones lúdicas" (p. 112). La lúdica se caracteriza por ser un medio que resulta en la satisfacción personal a través del compartir con la otredad.

El ser humano al interactuar con otro despierta o desarrolla sus habilidades indirectamente mientras se divierte, además crece en lo física, cognitiva y creativo, ya que, lo hace con gusto, podría decirse que ni se da cuenta, que está aprendiendo sin embargo algunas personas creen que el juego es una pérdida de tiempo, pero cuando se trabaja con la lúdica se crea un ambiente adecuado y propicio para que se efectúe el proceso de enseñanza aprendizaje de una manera significativa.

3.1.2.1.- Definición y clasificación de la lúdica

Paralelamente a estas tentativas para captar lo específico del juego mediante la observación de conductas particulares, varios autores se han esforzado, en cambio, por acotar el problema del juego a partir de una teoría general. Uno de los más importantes, por la influencia que ejerce todavía hoy, es Garvey (2005). Su obra *Les jeux et les hommes* constituye un intento de definición y de clasificación universal del juego. A partir de las definiciones propuestas por

Schunk (2012), precisa las características que permiten distinguir el juego de las otras prácticas humanas: el juego se define entonces como una actividad:

1. **Libre:** a la que el jugador no puede ser obligado sin que el juego pierda inmediatamente su carácter de diversión atractiva y gozosa ;
2. **Separada:** circunscrita en límites de espacio y de tiempo precisos y fijados de antemano;
3. **Incierta:** cuyo desarrollo no puede determinarse, y cuyo resultado no puede fijarse previamente, dejándose Obligatoriamente a la iniciativa del jugador cierta latitud en la necesidad de inventar;
4. **Improductiva:** que no crea bienes, ni riqueza, ni elemento nuevo alguno ; y, salvo transferencias de propiedad dentro del círculo de los jugadores, conducente a una situación idéntica a la del comienzo de la partida ;
5. **Reglamentada:** sometida a reglas convencionales que suspenden las leyes ordinarias e instauran momentáneamente una legislación nueva, única que cuenta;
6. **Ficticia:** acompañada de una conciencia específica de realidad segunda o de franca irrealdad en relación con la vida ordinaria.

A partir de la consideración de las premisa antes descrita, se favorece el desarrollo cognitivo, psicomotor, afectivo-social a través del juego y de actividades lúdicas que proporcionan un espacio especializado donde los estudiantes desarrollan su imaginación y creatividad en ambientes amables, afectivos, dinámicos e interactivos.

Así, como Césarís (2001) señala, definidos los juegos pueden clasificarse en cuatro grandes categorías:

1. Juegos que hacen intervenir una idea de competición, de desafío, lanzado a un adversario o a uno mismo, en una situación que supone una igualdad de oportunidades al comienzo;
2. Juegos basados en el azar, categoría que se opone fundamentalmente a la anterior;
3. Juegos de simulacro, juegos dramáticos o de ficción, en los que el jugador aparenta ser otra cosa que lo que es en la realidad;
4. Finalmente los juegos que “se basan en la búsqueda del vértigo y que consisten en un intento de destruir, por un instante, la estabilidad de la percepción y de imponer a la conciencia lúcida una especie de pánico voluptuoso.

Si se procura implementar los acápites señalados, se propenderá el desarrollo integral de las capacidades de los niños fortaleciendo su identidad y autonomía personal. El juego, como instrumento pedagógico, potencia las diversas dimensiones de la personalidad como son el desarrollo psicosocial, la adquisición de saberes, el desarrollo moral, ya que permite la construcción de significados mediante el cual se accede al pensamiento conceptual y al mundo social.

3.1.2.2.- Funciones psicológicas del juego

Bajo una premisa psicológica, es necesario considerar el juego como la expresión y la condición del desarrollo del niño. A cada etapa está indisolublemente vinculado cierto tipo de juego, y si bien pueden comprobarse de una sociedad a otra y de un individuo a otro, modificaciones del ritmo o de la edad de aparición de los juegos, la sucesión es la misma para todos. El juego constituye un verdadero revelador de la evolución mental del niño.

Conforme lo señalado por Morris & Maisto (2014), el juego se descompondría entonces en tres momentos distintos:

1. Captado por su juego. El jugador parece engañado por la ilusión. El palo es un pedazo de madera, sino una espada.
2. En realidad, "el jugador permanece lúcido, no es engañado.
3. Es necesario sin embargo un cierto grado de ilusión.

Resulta indefectible repensar lo que hoy se hace en la pedagogía para descubrir los aportes con que la lúdica puede contribuir para conseguir la aplicación de unos criterios más acordes con los tiempos actuales en que la velocidad de los acontecimientos y las transformaciones exige unos niveles de respuesta casi que inmediatos para estar al ritmo actual del mundo moderno, con una rapidez no imaginada desde la óptica del contexto tradicional con que todavía se analiza el presente.

3.1.3.- Estrategias lúdicas

Las personas, al interactuar unas con otras buscan mecanismos más adecuados para poder desarrollar ciertas actividades, ya sean en el juego o en las actividades académicas, procurando que sean los más factibles, divertidos y entretenidos para que se puedan asimilar los conocimientos adecuadamente.

Acorde a lo que indica De Borja (2007), "el análisis sobre psicología cognitiva comprueban que el significado real del juego, como promotor del aprendizaje y propulsor para la generación de conocimientos, se conceptúan como una construcción continua del criterio personal en progresiva transformación por la dinámica con el criterio colectivo" (p. 67). Los juegos aportan al desarrollo de los estudiantes en la dimensión cognitiva e intelectual, en su evolución conductual y afectiva.

La importancia que en la actualidad tienen el componente lúdico y el componente estratégico se debe a que ambos favorecen el aprendizaje eficaz, facilitando su proceso y mejorando las capacidades y habilidades de los participantes acorde a la formación integral del ser humano.

3.1.3.1.- Principios didácticos

El aprendizaje lúdico se basa, según Decroly (2002), en:

- **Carácter científico.** La enseñanza siempre debe apoyarse en un conocimiento previamente comprobado por la ciencia y sus fundamentos.
- **Relación entre teoría y práctica.** La teoría debe ser asimilada a través de técnicas y actividades netamente didácticas
- **Relación entre lo concreto y lo abstracto.** Los discentes deben procurar que los estudiantes imaginen y proyecten, a través de la observación de la realidad basada en actividades que incluyan razonamientos, fundamentaciones claras, dinámica grupal y evaluación procesual.

La estrategia didáctica está constituida por actividades que se realizan para lograr un determinado conocimiento y la fusión de los dos términos, estrategia y lúdica, son actividades que se realizan por medio del juego, donde el estudiante muestra interés y gusto al realizar una actividad determinada.

3.1.3.2.- Estrategias directas e indirectas de la lúdica

La estrategia lúdica ayuda al estudiante, de una manera recreativa, a asimilar adecuadamente los conocimientos creando y experimentando sus propias experiencias para que desarrolle su intelecto.

A partir de estos principios, Leif & Brunelle (2008) destacan que en el aprendizaje lúdico se desarrollan estrategias directas e indirectas:

3.1.3.2.1.- Estrategias directas:

- **Estrategias nemotécnicas:** para adquirir conocimiento o ser capaz de repetir actividades eficientemente.
- **Estrategias cognitivas:** se utilizan como instrumento de generación de conocimientos; permiten deducir, inferir y formular hipótesis.
- **Estrategias comunicativas:** permiten una comunicación real entre participantes y entre facilitador y participantes.
- **Estrategias compensatorias:** por medio de la evaluación, se confirma el aprendizaje y se corrige lo necesario.

Es necesario contar con una serie de estrategias directas que permitan establecer una conexión firme entre lo que el docente espera de los estudiantes y viceversa, a fin de fortalecer los contenidos y la metodología apropiada para abordarlos de forma efectiva.

Así, motivar es conducir al estudiante a que se empeñe en aprender, sea por ensayo y error, por imitación o por reflexión. La motivación consiste en el intento de proporcionar a los estudiantes una situación que los conduzca a un esfuerzo intencional, a una actividad orientada hacia determinados resultados queridos y comprendidos.

3.1.3.2.2.- Estrategias indirectas:

- **Estrategias metacognitivas:** se interiorizan y transfieren los conocimientos para volverlos significativos, porque el juego permite experimentar, probar, investigar, ser protagonista, crear y recrear.
- **Estrategias afectivas:** se manifiestan los estados de ánimo y las ideas propias, lo que conlleva al desarrollo de la inteligencia emocional. La necesidad incide en la motivación y, cuanto más motivado esté un participante, más aprovechará los recursos de los que dispone, más estrategias utilizará para conseguir su objetivo, generará mayor confianza y aprenderá mejor y más rápido.
- **Estrategias sociales:** al programar los contenidos estratégicos se tiene en cuenta la variedad de participantes con diferentes estilos de aprendizaje, necesidades y culturas. Se logra que el participante tenga diversas perspectivas del mundo y se integre a los espacios sociales que se le presentan.

Indirectamente el ser humano puede aprender de forma abstracta por lo que no solo aprende en el aula de clases también se puede aprender de la sociedad que lo rodea, de los medios de comunicación, de las relaciones inter e intrapersonales, también de sus compañeros y sobre todo de su familia donde aprende de sus costumbres, tradiciones, incluso su modo de hablar y actuar.

3.1.4.- Desarrollo de destrezas cognitivas

Un concepto muy importante en el proceso de enseñanza aprendizaje es el de las Habilidades Cognitivas (habilidades del pensamiento o habilidades intelectuales) y su importancia en la educación y en especial en la educación matemática.

Ya que el aprendizaje de las habilidades cognitivas en la educación básica tienen doble implicancia: contribuyen al desarrollo de las capacidades y aprendizaje de los conocimientos de las asignaturas de cada una de las áreas curriculares y también a través de la ejecución de las actividades el estudiante desarrollará dichas habilidades intelectuales, aprenderá a aprender y a aplicar los procesos que desarrolló en situaciones nuevas que le plantea la vida.

Un modelo alternativo de inteligencia que ha recibido considerable interés sobre todo por parte de educadores es la Teoría de Inteligencia Lúdica (Playful Intelligence Theory; PIT) propuesto por Sternberg & Ferrandiz (2011). Esta teoría constituye una expansión de la Teoría Triárquica de la inteligencia humana y supone una alternativa a los modelos de inteligencia tradicionales provenientes de la psicometría.

La metodología para el desarrollo de habilidades cognitivas en los estudiantes debe destacar, en primera instancia, al sujeto como centro de atención durante la clase, así como la necesidad de concentrar el proceso educativo en el aprendizaje, más que en la enseñanza.

Para Acero, Fernández & Zapata (2006), “la mayoría de los instrumentos tradicionales de evaluación de la inteligencia se circunscriben a evaluar los mecanismos subyacentes a la inteligencia mediante un método estructural” (p. 173), centrándose en las diferencias y variaciones entre los individuos y asumiendo que la ejecución de una tarea depende de una serie de habilidades, olvidando la parte contextual y experiencial de la inteligencia, y sobre todo, las interrelaciones entre el individuo, el contexto y la lúdica. A partir de dichas críticas Sternberg (2011) formula un modelo alternativo de inteligencia donde la inteligencia lúdica se define a partir de:

- a) La habilidad para conseguir objetivos marcados en la vida dentro de un contexto sociocultural y según parámetros personales.
- b) El aprovechamiento de las fortalezas y la compensación de debilidades
- c) La adaptación, modificación y selección de entornos favorables, y
- d) La combinación de habilidades analíticas, creativas y prácticas.

Si bien desde la PIT se plantean que no existen habilidades universalmente indicativas de inteligencia, se plantea la existencia de componentes necesarios para la solución de problemas. Es, según Elkonin (2000), “un conjunto común de componentes subyacen en todo proceso de resolución de problemas. Estos componentes son los metacomponentes, los componentes de rendimiento y los componentes de adquisición del conocimiento” (pp. 63-64). Los metacomponentes son procesos de orden superior o ejecutivos que permiten planificar, dirigir y evaluar la conducta (reconocer un problema y seleccionar los pasos para resolverlo, por ejemplo).

3.1.4.1.- Subteoría componencial/analítica: Monereo (2005) asocia el funcionamiento de la mente a una serie de componentes. Estos componentes los etiquetó como metacomponentes, componentes de rendimiento, y componentes de adquisición de conocimiento.

Los metacomponentes son los procesos ejecutivos usados en resolución de problemas y toma de decisiones que implican a mayor parte de la capacidad de gestión de nuestra mente. Dicen a la mente cómo actuar.

El siguiente conjunto de componentes de Sternberg (2011), componentes de rendimiento, son los procesos que llevan a cabo realmente las acciones que dictan los metacomponentes. Éstos son los procesos básicos que permiten que hagamos tareas, tales como percibir problemas en nuestra

memoria a largo plazo, percibiendo relaciones entre los objetos, y aplicando relaciones a otro conjunto de términos.

El último conjunto de componentes, componentes de adquisición de conocimiento, se utilizan en la obtención de la nueva información.

3.1.4.2.- Subteoría experiencial / creativa: La segunda etapa de la teoría de Sternberg (2011) es la subteoría experiencial. Esta etapa trata principalmente de cuan bien se realiza una tarea, con relación a lo familiar que sea. Sternberg divide el papel de la experiencia en dos partes: novedad y automatización.

Una situación de novedad es aquella que nunca se ha experimentado antes. Personas que son aptas en el manejo de una situación de novedad pueden tomar la tarea y encontrar nuevas maneras de solucionarla que la mayoría de gente no percibiría. Según Iglesias y Prieto (2007), “un proceso automatizado es el que se ha realizado múltiples veces y ahora puede hacerse con poco o nada de pensamiento adicional” (p. 127). Una vez que se automatice un proceso, puede ser ejecutado en paralelo con otro igual u otros procesos distintos. El problema con la novedad y la automatización es que el ser experto en un componente no asegura el ser experto en el otro.

3.1.4.3.- Subteoría práctica/contextual: La tercera subteoría de la inteligencia de Sternberg (2011), llamada práctica o contextual, se ocupa de la actividad mental implicada en conseguir ajuste al contexto. Con los tres procesos de la adaptación, conformado y selección, los individuos producen un ajuste ideal entre sí mismos y su ambiente. Este tipo de inteligencia se conoce a menudo como "pícaros callejeros".

- La adaptación ocurre cuando uno hace un cambio en sí mismo para ajustarse mejor a lo que le rodea. Por ejemplo, cuando el tiempo cambia y las temperaturas caen, la gente se adapta usando capas adicionales de ropa para estar abrigados.
- La conformación ocurre cuando uno cambia su ambiente para que encaje mejor con sus necesidades. Un profesor puede invocar una nueva regla, de levantar la mano para hablar, para asegurarse de que imparte la lección con las menos interrupciones posibles.
- El proceso de selección se emprende cuando se encuentra un ambiente alternativo totalmente nuevo para sustituir un ambiente anterior que era insatisfactorio para las metas del individuo. Por ejemplo, los inmigrantes dejan sus vidas en sus países de origen donde aguantaban dificultades económicas y sociales y vienen a América en búsqueda de una vida mejor y menos opresiva.

La eficacia con la cual un individuo encaja en su ambiente y se enfrenta con situaciones cotidianas refleja el grado de inteligencia. El tercer tipo de capacidad de Sternberg (2011),

llamada capacidad práctica, implica el poder aplicar habilidades sintéticas y analíticas a las situaciones diarias. La gente prácticamente dotada es magnífica en su capacidad de tener éxito en cualquier situación.

3.1.5.- Teorías de la inteligencia

Existen algunas teorías de la inteligencia y del aprendizaje que se ocupan del estudio de los procesos que producen cambios relativamente permanentes en el comportamiento del individuo). Es una de las áreas más desarrolladas y su estudio ha permitido elucidar algunos de los procesos fundamentales involucrados en el aprendizaje como proceso completo. Esta cobra una gran importancia en la educación, ya que los Docentes deben considerar aspectos tan importantes como la motivación, los intereses, las expectativas y necesidades de los estudiantes.

El aprendizaje y las teorías que tratan los procesos de adquisición de conocimiento han tenido durante este último siglo un enorme desarrollo debido fundamentalmente a los avances de la psicología y de las teorías instruccionales, que han tratado de sistematizar los mecanismos asociados a los procesos mentales que hacen posible el aprendizaje.

3.1.5.1.- Teorías psicológicas

Son tantas las opiniones y las teorías sobre la inteligencia, que hoy resulta un verdadero laberinto frondoso y contradictorio. Es difícil aceptar una definición. Se puede clasificar, como Colom & Andrés-Pueyo (2009) indican, las diversas interpretaciones de la siguiente manera:

3.1.5.1.1.- Aptitudinales y operativas: Son todas aquellas que, sin entrar en la esencia de la capacidad intelectual ni del hombre, hacen de la inteligencia una facultad para elaborar productos abstractos y realizar operaciones. Las interpretaciones de estos “intelectuales” varían con sus generales actitudes filosóficas.

- Binet (1857-1911), entiende la inteligencia como la “capacidad de hallar soluciones concretas o abstractas a los diversos problemas con que se encuentra el hombre”. Por eso intenta, por ejemplo en su obra Medida de la Inteligencia, cuantificarlas de alguna manera, al menos a través de sus operaciones.
- M. L. Terman (1877-1950), precisa el concepto de inteligencia y la hace “capacidad de razonar abstractamente”. En su libro La Inteligencia, el interés y la actitud, de 1923, insiste en la valoración de la generalización.
- Gemelli (1878-1959), más recientemente, en su Psicología, prefiere entenderla como “la capacidad de establecer relaciones”.

- J. Piaget (1896-1960) la entiende como “fuente de operaciones concretas y abstractas”, lo que equivale a darle gran sentido dinámico.

3.1.5.1.2.- Las teorías implícitas y explícitas: Existen dos formas de entender el concepto de inteligencia, uno es a partir de la sabiduría “popular” y la otra es con base al conocimiento desarrollado por los psicólogos.

El concepto de inteligencia que tenemos en mente se refiere a una teoría general. Estas teorías no son inventadas ya que existen en la mente de todos. Para descubrirlas y formularlas, se necesita recoger la información que las personas dan acerca de la inteligencia.

Como Bouzas (2004) lo señala, “existen dos formas de entender el concepto de inteligencia, uno es a partir de la sabiduría “popular” y la otra es con base al conocimiento desarrollado por los psicólogos” (p. 107). El concepto de inteligencia que se tiene en mente se refiere a una teoría implícita. Estas teorías no son inventadas ya que existen en la mente de todos. Según León & Montero (2003), para descubrirlas y formularlas, se necesita recoger la información que las personas dan acerca de la inteligencia. Es un hecho social la existencia de un “prototipo” de persona inteligente, con la que nos comparamos en la vida diaria y este prototipo se define por un conjunto de propiedades o atributos que lo identifican.

Las teorías implícitas sobre la inteligencia describen las creencias que las personas elaboran sobre qué es la inteligencia y cuál es su naturaleza. En este sentido, los comportamientos y atribuciones de los alumnos hacia su éxito o fracaso escolar no se encuentran únicamente determinados por las concepciones implícitas de éstos. Existen otra serie de factores que influyen de manera determinante en los resultados de los alumnos, entre ellos cabe mencionar la teoría implícita del profesorado.

Las personas califican a las personas inteligentes como astutas, prudentes, eficientes y enérgicas.

Sternberg (2011) elaboró uno de los trabajos más destacados acerca de las concepciones implícitas de la inteligencia. De las respuestas de las personas se realizó una lista de 250 características. La gran diversidad de calificativos para las personas inteligentes hacía pensar en que no existía una concepción unidimensional de la inteligencia. Según Buendía, Colás & Hernández (2008) el resultado de este análisis dio unas imágenes tridimensionales de la inteligencia, estas son:

- **Capacidad de resolución de problemas:** Notable capacidad de razonar lógicamente, de ver todas las caras de un problema.
- **Capacidad verbal:** Ostenta una habilidad o destreza en el uso del lenguaje.

- **Inteligencia práctica o social:** Hace referencia a un tipo de inteligencia “social” en contraste con lo más “académica”. Destaca en su capacidad para reconocer los errores.

La importancia de las teorías implícitas ha sido infravalorada ya que los estudios ponen de manifiesto que se evalúan mejor las habilidades intelectuales de las otras personas en el mundo real que en laboratorio.

La capacidad de resolución de problemas y la capacidad verbal son temas de estudio de la psicología diferencial, la última es un problema ya que para ese aspecto no se dispone de estrategias de evaluación objetivas.

Las teorías explícitas de la inteligencia se han desarrollado por distintos investigadores procedente de todos los enfoques. Las más conocidas provienen de la tradición psicometría y se han guiado por el objetivo de cuantificar el desarrollo y el crecimiento intelectual.

En grandes rasgos, Shaughness & Zechmeister (2007) definen dos grandes tipos de teorías explícitas de la inteligencia:

- **Globalizadoras:** la inteligencia es una capacidad general que permite adquirir conocimientos, razonar y resolver problemas. Según Ryle (2007), “algunas teorías globalizadoras se han basado en la medida única de la inteligencia por medio del coeficiente intelectual” (p. 153). Entre otras, destacan las concepciones multiformes de la inteligencia, que considera la inteligencia como una “facultad mental” donde se integra la capacidad de juicio.
- **Analíticas:** la inteligencia es una capacidad compleja que está compuesta por un gran número de aptitudes mentales que operan de forma independiente en función de las exigencias del medio.

Si bien la inteligencia puede ser enmarcada dentro de un rango de clasificación en torno a sus distintas variantes, bien puede afirmarse que esta depende del entorno en que el individuo se desenvuelve, conforme las necesidades que requiera satisfacer.

3.1.5.3.- Modelos psicológicos de la inteligencia

La psicología ha formulado modelos explicativos para comprender la inteligencia. Renzulli (2000) ha clasificado estos modelos en tres grandes grupos. El primer grupo se clasifica en base a un criterio que es la ubicación del constructo inteligencia en tres instancias, el individuo, la sociedad o la interacción entre individuo y sociedad.

Para el segundo gran grupo de modelos Nevid (2010), “considera a la inteligencia como algo externo al individuo, un fenómeno cultural y social” (p. 85). Existe otro modelo que considera a la inteligencia como el máximo exponente de la interacción entre el medio interno del individuo y el medio externo del mismo.

Cabe destacar que a pesar que estos dos modelos pretenden establecer una somera diferenciación en la concepción de la inteligencia, es necesario señalar que en ambas teorías se resalta la integración de la sociedad como medio que incentiva al individuo a poner en marcha su inteligencia a fin satisfacer sus requerimientos más urgentes.

3.1.5.3.1.- Modelos acerca de la inteligencia y el individuo: Los que consideran a la inteligencia como una propiedad interna del organismo humano, no están de acuerdo de las formas como se debe tomar esta. Acorde a lo señalado por García (2008), existen dos grandes grupos: los que buscan la estructura de la inteligencia y los que quieren saber cómo funciona la misma. Los primeros proponen modelos cartográficos, los segundos modelos computacionales.

- **Modelo cartográfico.** La inteligencia como un mapa de la mente. Éste se basa en que las facultades psicológicas son independientes y se ubican geográficamente en el cerebro.
- **Modelo computacional.** Se intenta estudiar cómo se procesa la información cuando se piensa y actúa de forma inteligente, la inteligencia debe ser comprendida en términos de velocidad de conducción neural, la persona inteligente es aquella en la que sus circuitos neuronales transmiten información rápidamente.
- **Modelos acerca de la inteligencia y la sociedad:** Bowen & Hobson (2003), indican que algunos psicólogos han buscado la inteligencia fuera del individuo, la consideran como algo que no ha de ser descubierto, si no como una invención cultural. La inteligencia en este marco se considera un prototipo y para estudiarla no es necesario comprender el funcionamiento interno del individuo.
- **Metáfora antropológica.** Estos psicólogos dicen que la inteligencia es determinada por los valores culturales. Como Antúnez (2008) destaca, se basaban en la frase “la inteligencia es una invención cultural”.

3.1.5.3.2.- Modelos basados en la relación entre el individuo y la sociedad: Medina, Egido, Estebaranz y Rodríguez (2010), “consideran que la experiencia juega un papel importante en el desarrollo de las capacidades del individuo, los autores de esta teoría consideran que aquella teoría de la inteligencia que no explique la importancia de la experiencia será claramente incompleta” (p. 226). Los modelos interactivos y experienciales se centran en los cambios que la naturaleza de la inteligencia muestra a través del ciclo vital del individuo. Piaget se basó en la primacía de los procesos de maduración y desarrollo biológicos, mientras que Vigotsky (2001)

pone el énfasis en los procesos de desarrollo sociocultural del individuo en cuanto a la inteligencia.

3.1.6.- La Inteligencia

Un aspecto que con frecuencia se destaca en la definición de inteligencia, es que la conducta inteligente es una conducta adaptativa, en el sentido que habitualmente se manifiesta cuando un sujeto enfrenta un problema en su relación con el medio. En este caso, debe plantearse el problema, proponer y probar una solución y verificar su efectividad. Si ésta es adecuada, habrá solucionado el problema y con ello restablecido su relación armónica con el medio, lo que se conoce como aplicación práctica y cotidiana de la inteligencia.

La inteligencia es el término global mediante el cual se describe una propiedad de la mente en la que se relacionan habilidades tales como las capacidades del pensamiento abstracto, el entendimiento, la comunicación, el raciocinio, el aprendizaje, la planificación y la solución de problemas.

La inteligencia es, conforme Raven (2001) señala, “la capacidad de relacionar conocimientos que poseemos para resolver una determinada situación” (p. 28). Si se indaga un poco en la etimología de la propia palabra encontramos en su origen latino *inteligere*, compuesta de *intus* (entre) y *legere* (escoger). Por lo que podemos deducir que ser inteligente es saber elegir la mejor opción entre las que se nos brinda para resolver un problema.

La inteligencia es una capacidad mental muy general que, entre otras cosas, implica la habilidad de razonar, planear, resolver problemas, pensar de manera abstracta, comprender ideas complejas, aprender rápidamente y aprender de la experiencia. No es un mero aprendizaje de los libros, ni una habilidad estrictamente académica, ni un talento para superar pruebas. Más bien, el concepto se refiere a la capacidad de comprender nuestro entorno.

La inteligencia no sólo se reduce a lo académico sino que es una combinación de todas las inteligencias. Ser hábil en el deporte o en las relaciones humanas implica unas capacidades que, por desgracia, no están seriamente contempladas en los programas de formación académica.

3.1.6.1.- Desarrollo de la inteligencia

El juego posibilita la consolidación de las nociones y pre-conceptos acerca del mundo, desarrolla sus diferentes formas de expresión y su lenguaje, posibilita el desarrollo motor, permite construir relaciones sociales a través de la asunción de roles y la práctica de reglas morales, así como la necesaria expresividad de sentimientos y temores que irán dando fuerza al yo para la consolidación de la personalidad. Por otra parte, induce la exploración y experimentación promoviendo el desarrollo cognoscitivo.

El yo, tal y como Piaget, Jean, Lorenz, Klark y otros (2002) lo conceptúan, parte de concepción de la inteligencia como un elemento no solo subjetivo del individuo, sino como eje concéntrico y a su vez producto de la interacción del individuo con el entorno social que lo incentiva a vincularse de forma alguna a su propio contexto.

Es considerado como la premisa básica de sustentación de la inteligencia, misma que parte desde la internalización del ser como sujeto único capaz de resolver sus propios problemas, y, desde el punto de vista de la concepción de este como un miembro más de la sociedad cuyo fin último es el de contribuir, desde su propia capacidad intelectual, a la solución de problemas más comunes e inherentes a la voluntad de lo demás.

Serrano (2007), hace referencia a “la pedagogía como la ciencia que estudia la educación humana y elabora técnicas que facilitan el aprendizaje; los pedagogos muestran gran interés en los diferentes aspectos relacionados con la inteligencia y sus factores condicionantes, tanto psicológicos y biológicos como socio- culturales” (p. 48). Algunos de estos condicionantes, como Nisbet & Chucks (2002) lo señalan, son:

- **Factores hereditarios:** el carácter hereditario no significa una relación lineal ni que se encuentre predeterminado. La combinación de genes ofrece multitud de posibilidades. Estudios realizados con gemelos idénticos (monocigóticos) y mellizos (dicigóticos) ayudan a establecer estas diferencias. Es un factor más, no determinante.
- **Otros factores biológicos:** la migración de mayor densidad de neuronas especializadas en almacenar conocimiento, desde el tronco encefálico hacia la corteza cerebral, crea conexiones sinápticas más entrelazadas en los primeros meses de vida.
- **Factores ambientales:** el entorno del individuo es crucial para el desarrollo de la inteligencia; situaciones muy opresivas pueden limitarla al generar inestabilidad emocional.
- **Educación:** una educación esmerada puede proporcionar valiosas herramientas para desenvolverse.
- **Motivación:** un individuo puede desarrollar mejor su inteligencia si es motivado por su familia o personas de su entorno a mejorar su percepción cognitiva.
- **Hábitos saludables:** una dieta sana genera mejores condiciones para desarrollarse. Dormir adecuadamente facilita el desarrollo de los procesos cerebrales. El alcohol y otras drogas pueden llegar a incapacitar al individuo.

El individuo construye conocimientos haciendo, jugando, experimentando; esta participación implica actuar sobre su entorno, apropiarse de él, conquistarlo, en un proceso de interrelación con los demás. Es mucho más que elegir los materiales o los compañeros y las compañeras para

sus juegos. Un clima participativo contribuye a que el estudiante desarrolle la capacidad de manejarse de manera autónoma, creativa, con iniciativa y solucionando problemas cotidianos.

3.1.6.2.- Operaciones mentales

La inteligencia no sólo se reduce a lo académico sino que es una combinación de todas las inteligencias. Ser hábil en el deporte o en las relaciones humanas implica unas capacidades que, por desgracia, no están seriamente contempladas en los programas de formación académica.

Acorde a lo que Hernández (2001) indica, “sea cual fuere la mejor definición de inteligencia, lo más importante en el orden práctico es analiza lo que esta facultad es capaz de hacer” (p. 113). En general, la mente realiza un proceso que va desde a impresión de los datos hasta su expresión interior, por medio de la comprensión y la expresión exterior a través del lenguaje.

- **La impresión:** consiste en la labor sencilla y decisiva de captar, por vía sensorial, tanto interior como exterior, aquellos objetos que se presentan como pensamiento.
- **La comprensión:** supone la elaboración y ordenación de esos datos recibidos. Solo la mente puede organizarlos en conformidad con las leyes naturales de la lógica o coherencia, y de la crítica o discernimiento sobre su realidad.
- **La expresión:** equivale a la formulación de conceptos y relaciones, que se efectúa de forma múltiple en sistemas cada vez más complejos del pensamiento. Si la expresión es interior, el resultado lo llamamos pensamiento. Si es más bien exterior, lo solemos denominar lenguaje. Ambas cosas, internas y externas, son correlativas.

Es necesario relegar de forma progresiva aquella noción pluralista de la inteligencia, como algo cambiante que se desarrolla a lo largo de la vida del individuo, dependiendo de cómo responda éste a las experiencias de su entorno, descartando que la inteligencia sea algo fijo y unitario desde el nacimiento.

3.1.6.3.- Relación entre la inteligencia y aprendizaje

En la educación existe una interrelación entre la inteligencia y el aprendizaje ya que desarrollan las características cognitivas con las actividades que se desarrollan de acuerdo al estado de sensación en el empleo de aspectos de los sentidos dentro del proceso de enseñanza – aprendizaje.

Fernández López (2004) manifiesta que “la función del nuevo profesor es conocer cómo se imparten el aprendizaje, para estimular a partir de los contenidos por el ambiente y por el entorno social” (p. 136). Las diferentes inteligencias de sus estudiantes y hacerles aptos para resolver problemas o crear productos, la angustia es indagar si al no tener debidamente

estimulada todas sus inteligencias, el profesor será capaz de transformarse en un estimulador de múltiples inteligencias.

Entonces se puede afirmar que los docentes deben conocer el grado de dificultad o aceptación que tienen los estudiantes para proponer soluciones a problemas cotidianos que se presenten dentro del proceso de enseñanza aprendizaje.

3.1.7.- Inteligencias múltiples

La consideración de las inteligencias múltiples como premisa básica para la concepción de un proceso de enseñanza que se fundamente en sus principales postulados, permite al docente planificar las tareas diarias en base a la realización de actividades didácticas que incentiven al docente el poner en marcha y activar todas y cada una de las inteligencias que posee el estudiante, pero, sobre todo, a conocer cuál es la inteligencia que más resalta en él.

Es necesario señalar que si bien la inteligencia se define como la capacidad de entender o comprender, no hay una sola sino varios tipos, muchas veces depende de los valores o la cultura de cada sociedad, otras de las funciones, aptitudes o talentos, del que la usa o la define, estas son las claves para saber todo sobre ella.

Tradicionalmente se ha visto la inteligencia como una sola identidad inherente a cada uno de nosotros y en diferentes grados. En el año de 1983, Howard Gardner psicólogo estadounidense reconocido por sus teorías acerca de la inteligencia amplió el concepto de la inteligencia al decir que ésta es la capacidad desarrollable y no solo algo innato de resolver problemas o elaborar productos que sean valiosos en una cultura (o varias); así estaba quitando la etiqueta de inteligentes sólo a los "intelectuales" y estaba dando cabida a una serie de latentes que antes no habían sido reconocidos.

La teoría de Gardner (2004), no estaría completa si no hubiera formulado, en 1983, el término "Inteligencias múltiples", en el cual se agrupan 8 tipos de ellas. Para definir cada ámbito de la inteligencia, Gardner estudió el desarrollo de habilidades en los niños y la forma en que se descomponen las diferentes capacidades en casos de daño cerebral. Observó cómo se manifiesta cada una de las inteligencias dentro de la cultura del individuo. Por ejemplo se demuestra una inteligencia lingüística escribiendo poesía en una cultura y contando historia de otras.

3.1.7.1.- Perspectiva de Gardner sobre la inteligencia

Conforme Ballester (2001) lo destaca, "esta teoría de las inteligencias múltiples de Gardner (2004) defiende una noción pluralista de la inteligencia, como algo cambiante que se desarrolla a lo largo de la vida del individuo" (p. 79). Depende de cómo responda éste a las experiencias de su

entorno, descartando que la inteligencia sea algo fijo y unitario desde el nacimiento. De este modo, conforme Carrasco y Caldero (2000), "la educación tiene un papel importante para el desarrollo de la inteligencia ya que es el resultado de la interacción entre factores biológicos y medio ambiente" (p. 117). Esta perspectiva multidimensional sobre la inteligencia está basada en la definición de la inteligencia como un conjunto de habilidades, talentos o capacidades mentales y no como aptitudes, puesto que se presentan como un proceso de cambio y mejora.

La inteligencia no debe ser vista como algo unitario, que agrupa diferentes capacidades específicas con distinto nivel de generalidad, sino como un conjunto de inteligencias múltiples, distintas e independientes.

3.1.7.2.- Diferentes tipos de inteligencia

La concepción de las inteligencias múltiples como eje de la práctica docente permite a este diseñar un proceso educativo que conste de una variedad infinita de posibilidades para intervenir de forma efectiva en los constructos mentales de los estudiantes.

Es por esto que, para definir cada ámbito de la inteligencia, Gardner (2004), estudió el desarrollo de habilidades en los niños y la forma en que se descomponían las diferentes capacidades en casos de daño cerebral. Además, Gardner, Howard (2004) observó cómo se manifestaba cada una de las inteligencias dentro de la cultura del individuo.

La teoría de las inteligencias múltiples de Gardner, Howard (2004), concibe el aprendizaje como corolario de la correcta y asertiva aplicación de una serie de procesos cognitivos que se llevan a cabo gracias a la interacción de las distintas variantes de la inteligencia que de forma indefectible está presente en todos los estudiantes, en espera tan solo de recibir la adecuada motivación para ser activada y puesta a prueba.

Al respecto, De Zubiría (2002), destaca:

Las últimas teorías en psicología sobre la multiplicidad de las inteligencias, elaboradas por el profesor Gardner, Howard (2004) y sus colaboradores del proyecto Zero de la Escuela Superior de Educación de Harvard, dejan atrás la concepción casi única de la inteligencia. Hasta hoy sólo eran evaluadas y potenciadas la inteligencia lógico-matemática y la lingüística. A diferencia de esta concepción, la teoría de las IM (inteligencias múltiples) entiende la competencia cognitiva como un conjunto de habilidades, talentos y capacidades mentales que llama "inteligencias". Todas las personas poseen estas habilidades, capacidades mentales y talentos en distintos niveles de desarrollo. (p. 84-85)

La teoría de las inteligencias múltiples es un modelo epistemológico en el que la inteligencia no es vista como algo unitario, que agrupa diferentes capacidades específicas con distinto nivel de generalidad, sino como un conjunto de inteligencias múltiples, distintas e independientes. Gardner define la inteligencia como la capacidad de resolver problemas o elaborar productos que sean valiosos en una o más culturas.

Es por esto que, Gardner (1993), en su libro, *Inteligencias Múltiples: la teoría en práctica*, identifica ocho tipos de inteligencia:

1. Inteligencia lingüística
2. Inteligencia lógica-Matemática
3. Inteligencia espacial
4. Inteligencia corporal – kinética
5. Inteligencia musical
6. Inteligencia interpersonal
7. Inteligencia intrapersonal
8. Inteligencia naturalista

La particularidad de esta teoría sugiere considerar al estudiante como un individuo capaz de fortalecer cada uno de los ámbitos en que su inteligencia debe ser puesta en práctica, para lo cual se debe tener en cuenta el contexto en el que sus habilidades deban ser aplicadas conforme sus necesidades. Por lo que, Gardner (1993) identifica ocho diferentes tipos de inteligencia, señaladas a continuación.

3.1.7.3.- Inteligencia lingüística: Acorde a lo que Gardner (1993) indica, la inteligencia lingüística es la capacidad para comprender, utilizar y aprender el lenguaje. Una comprensión rápida de textos y un vocabulario amplio son indicadores de una inteligencia verbal elevada. Si una persona comete muchos errores lingüísticos, puede ser indicativo de una inteligencia más baja, aunque también puede deberse simplemente a una imprecisión.

En los niños se aprecia en su facilidad para escribir, leer, contar cuentos o hacer crucigramas, facilidad para los idiomas, oratoria, pero sobre todo, esta inteligencia permite que las personas expongan conceptos con mucha claridad. La consideración de esta inteligencia permitió conocer las destrezas en el manejo de la lengua que requieren ser corregidas, atendidas y fortalecidas en los estudiantes.

3.1.7.4.- Inteligencia lógica-Matemática: Gardner (1993) sostiene que esta inteligencia se aprecia en los menores por su interés en patrones de medida, categorías y relaciones. Facilidad para la resolución de problemas aritméticos, juegos de estrategia y experimentos. Es la capacidad para usar los números de manera efectiva y razonar adecuadamente.

Si bien la inteligencia lógico - matemática se encuentra presenta en todas las actividades diarias del estudiante, siempre es necesario contar con un diseño didáctico que permita al docente y al estudiante respaldar sus tareas de aprendizaje con actividades lúdicas que promuevan el desarrollo cognitivo.

3.1.7.5.- Inteligencia espacial: Como Gardner (1993) señala, es la habilidad para percibir de manera exacta el mundo visual-espacial y de ejecutar transformaciones sobre esas percepciones. Los niños piensan en imágenes y dibujos. Tienen facilidad para resolver puzzles, dedican el tiempo libre a dibujar, prefieren juegos constructivos, también se pueden ubicar mejor en el espacio.

Es siempre importante el hecho de procurar incorporar en el proceso de enseñanza el contexto en que el estudiante se desarrolla, ya que este determina las capacidades, fortalezas y debilidades que deben ser consideradas en el proceso educativo.

3.1.7.6.- Inteligencia corporal - kinética: Gardner (1993) señala que, 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. Facilidad para procesar el conocimiento a través de las sensaciones corporales, tal y como lo hacen los deportistas, actores, bailarines o manualidades.

El desarrollo de esta inteligencia promueve en el estudiante la habilidad para manipular con sus propias manos y sobre todo crear, en base su creatividad e ingenio, un sinnúmero de posibilidades que solo pueden ser concebidas en su mente.

3.1.7.7.- Inteligencia musical: La capacidad de percibir, discriminar, transformar y expresar las formas musicales. Esta inteligencia incluye la sensibilidad al ritmo, el tono, la melodía, el timbre o el color tonal de una pieza musical, como Gardner (1993) indica. Los menores se manifiestan frecuentemente con canciones y sonidos. Identifican con facilidad los sonidos, interpretan canciones de oído.

El fortalecimiento de la inteligencia musical en el estudiante no solo promueve habilidades de interpretación de melodías, sino que proporciona y despierta en el estudiante destrezas relacionadas con la atención, la predisposición al aprendizaje, y sobre todo, la concentración.

3.1.7.8.- Inteligencia interpersonal: Es, como Gardner (1993) destaca, la capacidad de percibir y establecer distinciones en los estados de ánimo, las intenciones, las motivaciones y los sentimientos de otras personas. Esto puede incluir la sensibilidad a las expresiones faciales, la voz y los gestos; se comunican bien y son líderes en sus grupos. Entienden los sentimientos de los demás y proyectan con facilidad las relaciones interpersonales, facilidad para influir en las personas.

El hecho de considerar la voluntad y sentimientos de las personas que convivan dentro del contexto del estudiante, incentiva a este a abrir su mente y redireccionarla hacia la consideración de criterios e ideas que tal vez puedan ser mejores y contrarias a las suyas propias, y que por tanto, tenga que asumirlas con responsabilidad y respeto.

3.1.7.9.- Inteligencia intrapersonal: El reconocimiento de sí mismo y la habilidad para adaptar las propias maneras de actuar a partir de ese conocimiento. Aparecen, según Gardner (1993) como introvertidos, reconocen sus propios sentimientos y se auto-motivan intelectualmente, también tienen la capacidad de conocer su personalidad, sus capacidades y debilidades, son buenos para crear proyectos, ideas innovadoras, pero si no tienen inteligencia interpersonal y lingüística tendrán dificultades para dar a conocer sus ideas.

En la conceptualización de esta inteligencia se resalta la importancia de considerar el desarrollo conjunto de todas y cada una de las inteligencias múltiples, ya que estas resultan ser concomitantes y dependientes una de otra.

3.1.7.10.- Inteligencia naturalista: Es, como Gardner (1993) destaca, la capacidad de distinguir, clasificar y utilizar elementos del medio ambiente, objetos, animales o plantas, o de facilidad de comunicación con la naturaleza: Reconocen los cambios del ambiente, temperatura, contaminación, etcétera, también se interesan por las plantas, los animales, y en general el medio ambiente.

El juego, en conjunto con la consideración pedagógica de la teoría de las inteligencias múltiples, posibilita la consolidación de las nociones y pre-conceptos acerca del mundo, desarrolla sus diferentes formas de expresión y su lenguaje, posibilita el desarrollo motor, permite construir relaciones sociales a través de la asunción de roles y la práctica de reglas morales, así como la necesaria expresividad de sentimientos y temores que irán dando fuerza al yo para la consolidación de la personalidad.

3.2.- Estado del arte

La importancia de una adecuada estimulación de las inteligencias múltiples en los estudiantes de noveno A.E.G.B. por medio del juego, se fundamenta en estudios previos que se han realizado sobre el tema y constituyen referentes teóricos y metodológicos al presente proyecto. Dentro de los cuales se resaltan los siguientes:

En la Universidad Técnica de Ambato se han realizado investigaciones sobre las inteligencias múltiples y el juego destacándose la de Quinteros (2012), quien, realizó una investigación sobre la actividad lúdica en los niños y niñas de 5^{to} a 7^{mo} año de básica, para estimular la inteligencia lógica matemática, en la Escuela Fiscal “Antonio José de Sucre” en la

cual, se obtuvo como resultado que los niños y niñas no alcanzan a comprender o a resolver un problema por la escasa presencia de actividades lúdicas en los textos que entrega el gobierno nacional, el mismo que recomienda la adaptación de actividades lúdicas, que sirvan para el desarrollo de la Inteligencia Lógico Matemática, estas actividades deben ser usadas metódicamente ajustándolas al entorno educativo en el que se trabaje.

La progresiva implementación de los supuestos antes referidos, promueve la creación de un ambiente de enseñanza desafiante para las habilidades cognitivas de los estudiantes, ya que cada vez que se enfrenten a una tarea, tendrán la posibilidad de poner a prueba todas sus destrezas de comprensión, interpretación y aplicación de lo aprendido.

Astudillo (2012), en la investigación realizada sobre la aplicación de las actividades lúdicas del docente en el desempeño académico de los niños y niñas de la Escuela Elías Galarza de la ciudad de Cuenca se detectó que el 50% de los docentes no aplican actividades lúdicas como parte de su proceso de enseñanza aprendizaje, por lo que recomienda motivar a los maestros y a los niños(as) que trabajen mediante actividades lúdicas, además aprovechar las situaciones vivenciales que estimulen a comprender el mundo que les rodea.

Asumir el juego desde el punto de vista didáctico, implica que este sea utilizado en muchos casos para manipular y controlar a los niños, dentro de ambientes escolares en los cuales se aprende jugando, transgrediendo de esta forma la esencia y las características del juego como experiencia cultural y como experiencia ligada a la vida. Bajo este punto de vista el juego en el espacio libre-cotidiano es muy diferente al juego dentro de un espacio normado e institucionalizado como es la escuela.

En la investigación sobre el desarrollo de las inteligencias múltiples, Santa Elena, Ramírez (2013), para fortalecer las habilidades y destrezas cognitivas de los niños y niñas de primer año básico del Centro de Educación General Básica N°4 a través de una encuesta realizada a los docentes conjuntamente con los padres de familia se pudo detectar que no se maneja el término inteligencias múltiples y que desconocen sobre la práctica de las estrategias lúdicas. Se recomienda incorporar en sus programaciones pedagógicas el uso de las herramientas interactivas y lúdicas para fortalecer las inteligencias múltiples en los niños y niñas de 5 a 6 años. Dicho trabajo constituye un referente significativo para el desarrollo de la estrategia lúdica considerado que las actividades didácticas deben estar adaptadas a las características de la edad.

En este contexto entra la pedagogía lúdica como reflexión-acción permanente sobre el pensar, sentir y actuar del maestro en su interacción con el estudiante y el conocimiento desde una perspectiva de goce por el conocimiento, por el trabajo por compartir porque satisface una necesidad y a su vez ayuda a través del juego el crecimiento personal y colectivo en forma placentera.

Barajas & Fereny (2013), en su investigación sobre las estrategias lúdicas para mejorar el desempeño escolar en el área de matemáticas en los estudiantes de sexto grado del colegio Gimnasio el Bosque de la ciudad de San José de Cúcuta de Colombia, pudo evidenciar el progreso de un porcentaje significativo de estudiantes, con excepción de dos estudiantes quienes mantuvieron su promedio en el pretest y el postest. A través del estudio se llegó a la conclusión de que la implementación de estrategias lúdicas fortalece el aprendizaje significativo y mejoran el desempeño académico. Razón por la cual recomiendan que en la planificación escolar se debe incluir estrategias lúdicas que pueda contribuir con el aprendizaje.

A partir de la consideración de las premisa antes descrita, se favorece el desarrollo cognitivo, psicomotor, afectivo-social a través del juego y de actividades lúdicas que proporcionan un espacio especializado donde los estudiantes desarrollan su imaginación y creatividad en ambientes amables, afectivos, dinámicos e interactivos.

En Costa Rica, Mainieri (2015), en la investigación dirigida a los docentes de primer ciclo, sostiene que en la estimulación de las inteligencias múltiples, utilizan estrategias pedagógicas por medio de proyectos, tomando en cuenta para su análisis, un estudio comparativo entre instituciones públicas y modernas, los resultados reportan que en las públicas los docentes no logran estimular las inteligencias múltiples y que utilizan estrategias muy generalizadas, mientras que en las modernas trabajan cada día en fortalecer las inteligencias múltiples, a pesar de tener un mayor número de estudiantes. Dichos aportes llevan a una práctica docente innovadora, modificando así positivamente el proceso de aprendizaje.

Si se procura implementar lo antes referido, se propenderá el desarrollo integral de las capacidades de los niños fortaleciendo su identidad y autonomía personal. El juego, como instrumento pedagógico, potencia las diversas dimensiones de la personalidad como son el desarrollo psicosocial, la adquisición de saberes, el desarrollo moral, ya que permite la construcción de significados mediante el cual se accede al pensamiento conceptual y al mundo social.

En los estudios citados en el presente proyecto afirman la necesidad de disponer una estrategia lúdica en el proceso de enseñanza -aprendizaje, además indican que es imperante desarrollar las inteligencias múltiples, razón por la cual se ha decidido elaborar una estrategia donde se trabaje con actividades lúdicas, para conseguir el desarrollo de las inteligencias múltiples las mismas que necesitan ser estimuladas para beneficio de los estudiantes, y que sirva como herramienta práctica para el docente en su ejercicio profesional.

Capítulo 4

Metodología

4.1.- Diagnóstico

La investigación se desarrolla bajo un enfoque pre-experimental, ya que, acorde a lo que Carrasco, Juan y Caldero, Juan Francisco (2000) señalan, se manipulan una las variables objeto de estudio, para controlar el aumento o disminución de esas variables y su efecto en las conductas observadas en los estudiantes, esto es, se hace un cambio en el valor de una variable (variable independiente: estrategia lúdica para el fortalecimiento de las inteligencias múltiples) para observar su efecto en otra variable (variable dependiente: Estudiantes de Noveno Año de Educación General Básica), a través de la aplicación del test estandarizado de inteligencias múltiples de Howard, Gardner (2004) dirigido a los estudiantes.

El desarrollo de este procedimiento se llevó a cabo en condiciones rigurosamente controladas, con el fin de describir de qué modo y por qué causa se produce la evolución o a su vez la involución de las destrezas propias de las distintas inteligencias múltiples en los estudiantes, lo cual permitió poner a prueba hipótesis de relaciones causales.

Esta situación se debe plantear en diversas etapas, acorde a lo indicado por Latorre, Antonio, Del Rincón, Daniel y Arnal, Jhon (2005):

- 1. Planteamiento de un problema de conocimiento:** El diagnóstico de las distintas áreas de formación académica ha arrojado una serie de opiniones en común entre los docentes encargados de estas materias, mismas que permitieron evidenciar el bajo desempeño de los estudiantes de Noveno Año de Educación Básica (36 estudiantes) en los procesos de comprensión e interpretación de los distintos contenidos objeto de estudio, mismos que se encuentran reflejados en cada una de las variantes epistémicas de la teoría de las inteligencias múltiples. Esta situación se ha convertido en un verdadero problema para los estudiantes, quienes, a diario, muestran un considerable nivel de deficiencia en la realización de actividades que requieren de destrezas cognitivas básicas y superlativas.
- 2. Formulación de hipótesis:** La implementación de la estrategia lúdica influye en el fortalecimiento de las inteligencias múltiples en los estudiantes de noveno año de educación general básica de la unidad educativa General Eloy Alfaro Delgado.
- 3. Recogida y análisis de datos:** Se realizó a través de la aplicación del test estandarizado de inteligencias múltiples de Howard, Gardner (2004) dirigido a los estudiantes de

noveno año "A". Una vez obtenidos los resultados se han de analizar siguiendo un plan que se tendrá que haber determinado con anterioridad. El análisis de datos consiste en organizar y tratar la información para que se pueda describir, analizar e interpretar.

Para la determinación de la muestra se aplicó un muestreo no probabilístico – discrecional, como Shaughnessy. Thomas (2007) lo recomienda. A partir de la consideración del universo poblacional antes referido, la muestra se estableció en 36 estudiantes que pertenecen al noveno año "A", estudiantes que participaron en la aplicación del pre y postest.

Además, se aplicó una ficha sociodemográfica a los estudiantes de noveno año "A" (36 estudiantes), a fin de determinar el contexto social en que se éstos se desenvuelven de forma cotidiana y conocer si esta condiciones influyen de manera alguna en la evolución o involución de sus destrezas cognitivas enmarcadas dentro de la teoría de las inteligencias múltiples de Gardner, Howard (2004).

- 4. Realización de un diseño adecuado a la hipótesis:** Se examinaron las características, cualidades, actitudes y costumbres de los estudiantes que interviene en la conformación de las inteligencias múltiples y el impacto de la estrategia lúdica en su fortalecimiento. Dichos datos se expresaron cuantitativamente y cualitativamente. Se observó durante un periodo de tiempo a los estudiantes de noveno año "A" de educación general básica y a través de la aplicación de un test y postest, se valoraron los resultados y se determinó la eficacia de la estrategia.

Se realizó bajo la premisa de un diseño pretest-postest de un solo grupo. En este diseño se efectuó una observación antes de introducir la variable independiente (O1) y otra después de su aplicación (O2).

- 5. Elaboración de conclusiones:** se especificó hasta qué punto y con qué limitaciones queda confirmada la hipótesis, y también el posible grado de generalización con relación al proceso que se ha seguido y con la muestra con la que se ha trabajado. Se incluyeron aspectos como hasta qué punto y con qué limitaciones queda confirmada la hipótesis experimental, el poder de generalización de los datos obtenidos, la metodología utilizada, implicaciones para la práctica y sugerencias para posteriores investigaciones.

4.2.- Métodos

La investigación se fundamentó en el modelo pedagógico constructivista, ya que se considera como más afín para el estudio de las inteligencias múltiples, puesto que tiene la noción de que el estudiante puede crear su propio aprendizaje mediante intervenciones creativas, para construir experiencias que puedan ayudar a resolver problemas, como manifiesta Antúnez, Adrián (2008).

Se ha optado además por el método empírico analítico porque requiere de la observación sistemática y controlada. También se aplicó el método psicométrico puesto que se utilizó un test para la medición de las inteligencias múltiples y con el análisis de los datos obtenidos se desarrolló la estrategia lúdica.

Se ha optado por realizar una determinación de la muestra sujeto de estudio a partir de una metodología no probabilística, ya que, conforme Bisquerra, Ricardo (2004), es una técnica de muestreo donde los sujetos se seleccionan a base del conocimiento y juicio del investigador, y sobre todo, debido a que el investigador ha optado por realizar el trabajo de campo en un lugar determinado, proximidad geográfica, y desde ahí desarrolla el estudio a los individuos de la población seleccionada, además, porque no existen razones fundamentales que diferencien a los individuos accesibles de los que forman el total de la población.

El procedimiento metodológico siguió la siguiente secuencia:

1. Fundamentación teórica y científica de la teoría de las inteligencias múltiples y el juego como estrategia de enseñanza aprendizaje.
2. Elaboración de una matriz de operacionalización de variables para la identificación de los principales indicadores de las inteligencias múltiples.
3. Evaluación de las inteligencias múltiples en los estudiantes de noveno año de educación general básica a través de la aplicación del test de inteligencias múltiples de Howard Gardner.
4. Diseño de matrices operativas de intervención para el fortalecimiento de las inteligencias múltiples por medio de actividades lúdicas, conforme a las características y necesidades de los estudiantes.
5. Aplicación de la estrategia lúdica para el fortalecimiento de las inteligencias múltiples en los estudiantes de noveno A.E.G.B.
6. Valoración de los resultados por medio de la técnica de retest aplicada a los estudiantes para establecer el coeficiente de estabilidad y análisis de concordancia, ejecutada por medio de expertos para la validez de su contenido y realización.

4.3.- Materiales y herramientas

La investigación se llevó a cabo a partir de la fundamentación teórica y científica de las inteligencias múltiples y las estrategias lúdicas para su fortalecimiento, conforme a la teoría de Gardner, Howard (2004). Posteriormente, se procedió al establecimiento de un diagnóstico inicial por medio de la técnica psicométrica aplicada a los estudiantes de noveno año "A" de educación general básica (36 estudiantes).

La evaluación de las inteligencias múltiples en los estudiantes de noveno año "A" de educación general básica a través de la aplicación del pre y postest de inteligencias múltiples de Howard Gardner, a través de la cual se valoró los resultados por medio de la técnica del test y retest así como el análisis de la ficha sociodemográfica concordancia por medio de expertos.

4.3.1. - SPSS (Statistical Package for the Social Sciences)

A fin de obtener un nivel de análisis óptimo y eficaz en relación a las variables objeto de estudio, se realizó un estudio estadístico a través de la aplicación del sistema SPSS, el cual es un programa amplio y flexible de análisis estadístico y gestión de información para trabajar con datos procedentes de distintos formatos generando, desde sencillos gráficos de distribuciones y estadísticos descriptivos hasta análisis estadísticos complejos que nos permitieron descubrir relaciones de dependencia e interdependencia, establecer clasificaciones de sujetos y variables y predecir comportamientos entre los participantes sujetos de estudio.

4.4.- Muestra

Para la determinación de la muestra se aplicó un muestreo no probabilístico – discrecional, acorde a lo que Shaughnessy. Thomas (2007) explica. A partir de la consideración del universo poblacional antes referido, la muestra se estableció en 36 estudiantes que pertenecen al noveno año "A", estudiantes que participaron en la aplicación del pre y postest.

Además, se aplicó una ficha sociodemográfica a los estudiantes de noveno año "A" (36 estudiantes), a fin de determinar el contexto social en que se éstos se desenvuelven de forma cotidiana y conocer si esta condiciones influyen de manera alguna en la evolución o involución de sus destrezas cognitivas enmarcadas dentro de la teoría de las inteligencias múltiples de Gardner, Howard (2004).

Capítulo 5

Resultados

5.1.- Producto final del proyecto

5.2.- Evaluación preliminar

Con el objetivo de conocer el estado previo de los estudiantes de noveno año “A” de la Unidad Educativa “General Eloy Alfaro Delgado”, respecto a su nivel cognitivo en la valoración de las inteligencias múltiples de Gardner, Howard (2004), en particular, de las inteligencias lógica - matemática, espacial, lingüística, interpersonal e intrapersonal, se evaluó su desempeño cualitativo y cuantitativo a través de la aplicación de la técnica de pre y postest, a fin de determinar si la implementación de la estrategia lúdica diseñada influye de forma alguna en el fortalecimiento de las inteligencias múltiples en los estudiantes. Se procuró establecer si existe un nivel de desempeño superior de los estudiantes de manera posterior al diseño y aplicación de la estrategia didáctica elaborada, y de esta forma demostrar un cierto nivel de diferencia antes de introducir la variable independiente y otra después de su aplicación.

El test de inteligencias múltiples permitió medir, aptitudes, conocimientos y capacidades, ya que está constituido por una serie de preguntas que se administran individual para comprobar si el individuo posee una capacidad o un conocimiento determinado. Las respuestas que el sujeto emite permitieron compararlo con su grupo de referencia.

Es necesario resaltar que un aspecto fundamental que debe tenerse en cuenta es que los resultados obtenidos en el test, no pueden ser tomados como algo inmutable o definitivo, Además, cuando se realiza un test hay diversas circunstancias que influyen en el resultado como el estado de ánimo, la salud o el conocimiento previo de pruebas similares.

No obstante lo antes referido, en la realidad, el ambiente y las experiencias personales contribuyen sustancialmente a las diferencias en el rendimiento de los tests de inteligencia. Variables sociales como la ocupación, la escolarización o el ambiente familiar, y variables biológicas como la nutrición, hábitos saludables y más, son factores importantes a tener en cuenta antes de hacer un estudio con un resultado lo más imparcial y objetivo posible.

Por tanto, se abre la posibilidad de promover el enriquecimiento intelectual a través de un ambiente y una educación adecuados, por lo que se han centrado en la mejora de las capacidades cognitivas de los individuos, focalizando su interés en los procesos cognitivos y su modificación

Es por esto que, León, Odwin y Montero, Idrovo (2003) recomiendan que, a partir de la aplicación de la estrategia lúdica aplicada, se espera observar de forma paulatina en los estudiantes:

- Minimización de los problemas de conducta
- Incremento de la autoestima en los niños
- Desarrollo de las habilidades de cooperación y liderazgo
- Enorme aumento del interés y de la dedicación al aprendizaje
- Incremento del número de líderes positivos
- Crecimiento del interés y afecto por la escuela y el estudio
- Presencia constante del humor

El énfasis del presente análisis estadístico no sólo está en el aspecto técnico del programa SPSS, sino en la interpretación, con el objetivo de reportar los resultados de la investigación en forma simplificada y con alto grado de confiabilidad y validez estadística.

Análisis Socio-demográfico

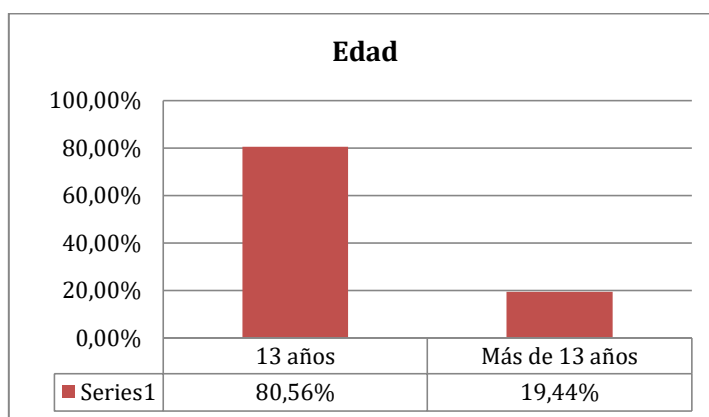
Para la presente sección y análisis de datos se realiza una revisión de las características socio-demográficas que presentaron los 36 (treinta y seis) estudiantes de noveno año “A” de la unidad educativa Eloy Alfaro Delgado para el presente trabajo de investigación. Se analizaron las variables sexo, nivel de escolaridad, la presencia o no de separación temporal del núcleo familiar por parte de los participantes y demás. A continuación se muestran los datos de las variables socio-demográficas de acuerdo al grupo de trabajo:

Tabla 1: Análisis sociodemográfico de edad, género e instrucción

| VARIABLES | FRECUENCIA | PORCENTAJE |
|--|------------|-------------|
| EDAD | | |
| 13 años | 29 | 80,56% |
| Más de 13 años | 7 | 19,44% |
| TOTAL | 36 | 100% |
| GÉNERO | | |
| Masculino | 20 | 55,56% |
| Femenino | 16 | 44,44% |
| TOTAL | 36 | 100% |
| NIVEL DE INSTRUCCIÓN DE PADRES DE FAMILIA | | |
| Primaria Completa | 15 | 41,67% |
| Secundaria Incompleta | 4 | 11,11% |
| Secundaria Completa | 6 | 16,66% |
| Universitaria Incompleta | 4 | 11,11% |
| Universitaria Completa | 7 | 19,44% |
| TOTAL | 36 | 100% |

Fuente: Ficha sociodemográfica.

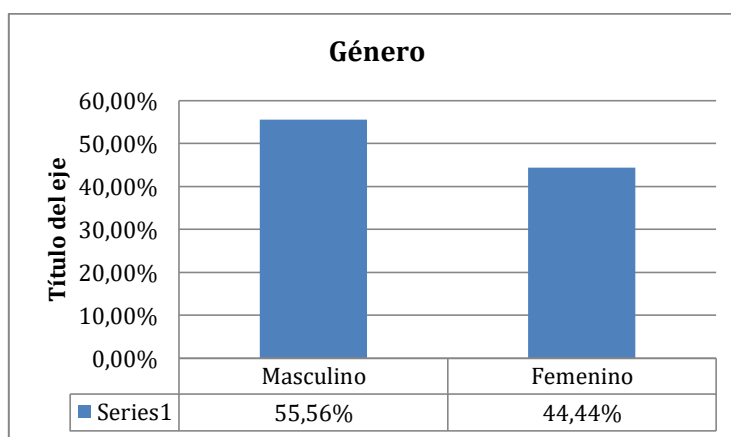
Gráfico 1: Representación gráfica de la distribución de los estudiantes de acuerdo a su edad



Fuente: Ficha sociodemográfica.

Con respecto a la edad, se encontró una frecuencia del 80,56% de los estudiantes que tiene una edad de 13 años, y el 19,44% restante tiene una edad superior a los 13 años, esto es, la mayoría de los estudiantes tiene una edad promedio de 13 años, y el resto de estudiantes, en un número reducido, supera esta edad apenas por un año, de lo que se puede deducir que no existe una diferencia de edad determinante que de forma alguna pueda incidir en su convivencia diaria. (Ver Tabla 1)

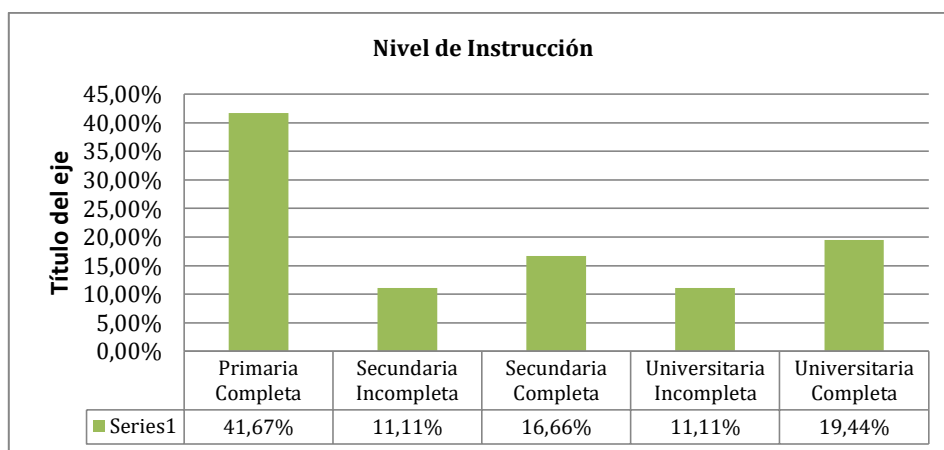
Gráfico 2: Representación gráfica de la distribución de los estudiantes de acuerdo a su género



Fuente: Ficha sociodemográfica.

Respecto al género, el 55,56% de los estudiantes pertenece al género masculino, en tanto que el 44,44% pertenece al género femenino, de lo que se puede inferir que la mayoría de los estudiantes pertenece al género masculino, de lo que es posible colegir que de cierta forma existe un predominio de una conducta dominante en el contexto escolar por parte de los estudiantes hombres.

Gráfico 3: Representación gráfica de la distribución de los padres de familia de acuerdo al nivel de instrucción



Fuente: Ficha sociodemográfica.

En relación al nivel de instrucción, el 41,67% de los padres tiene un nivel de instrucción de primaria, el 11,11% un nivel de secundaria incompleta, el 16,66% un nivel de secundaria completa, el 11,11% un nivel universitario incompleto, y el 19,44% restante un nivel universitario completo. La mayoría de los padres tiene un nivel primario completo de instrucción, en vista de lo cual se puede colegir que, debido a esta situación, no están en la capacidad para asesorar y guiar a sus hijos para conseguir y cumplir fines y objetivos educativos más complejos y desafiantes.

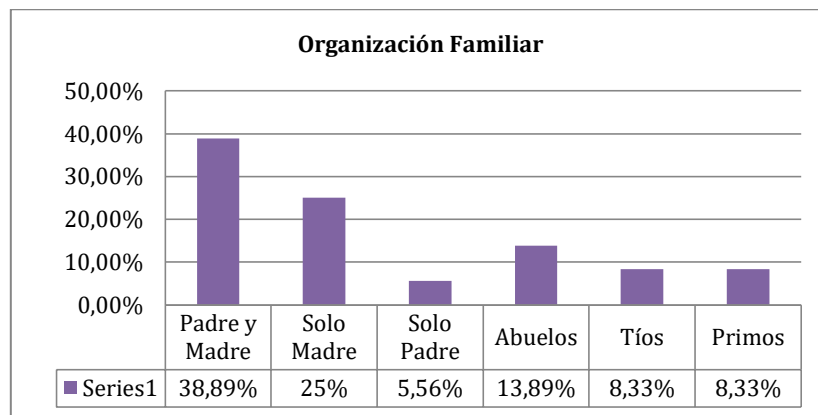
Tabla 2: Análisis sociodemográfico de organización, estado civil y nivel socioeconómico familiar.

| VARIABLES | FRECUENCIA | PORCENTAJE |
|-----------------------------------|------------|-------------|
| ORGANIZACIÓN FAMILIAR | | |
| Padre y Madre | 14 | 38,89% |
| Solo Madre | 9 | 25% |
| Solo Padre | 2 | 5,56% |
| Hermano | - | - |
| Abuelos | 5 | 13,89% |
| Tíos | 3 | 8,33% |
| Primos | 3 | 8,33% |
| Otras personas | - | - |
| Solo | - | - |
| TOTAL | 36 | 100% |
| ESTADO CIVIL DE LOS PADRES | | |
| Matrimonio | 16 | 44,44% |
| Unión Libre | 11 | 30,56% |
| No están juntos | 9 | 25% |
| TOTAL | 36 | 100% |

| NIVEL SOCIOECONÓMICO FAMILIAR | | |
|--------------------------------------|-----------|-------------|
| Muy Bueno | 8 | 22,22% |
| Bueno | 22 | 61,11% |
| Regular | 3 | 8,33% |
| Malo | 3 | 8,33% |
| TOTAL | 36 | 100% |

Fuente: Ficha sociodemográfica.

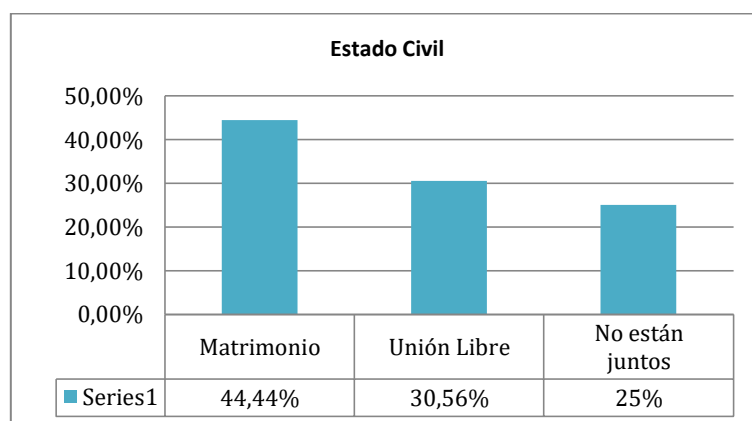
Gráfico 4: Representación gráfica de la distribución de los padres de acuerdo a su organización familiar



Fuente: Ficha sociodemográfica.

En relación a la organización familiar, el 38,89% de los estudiantes afirma que la familia con la que vive está formada por padre y madre, el 25% vive solo con su madre, el 5,56% vive solo con su padre, el 13,89% vive con sus abuelos, el 8,33% vive con sus tíos y el 8,33% restante vive con otras personas. La mayoría de los estudiantes afirma que la familia con la que vive está formada tanto por su madre como por su padre, de lo que se puede inferir que gran parte de los discentes tiene la posibilidad de recibir el apoyo y sustento de sus padres en forma conjunta. (Ver Tabla 2)

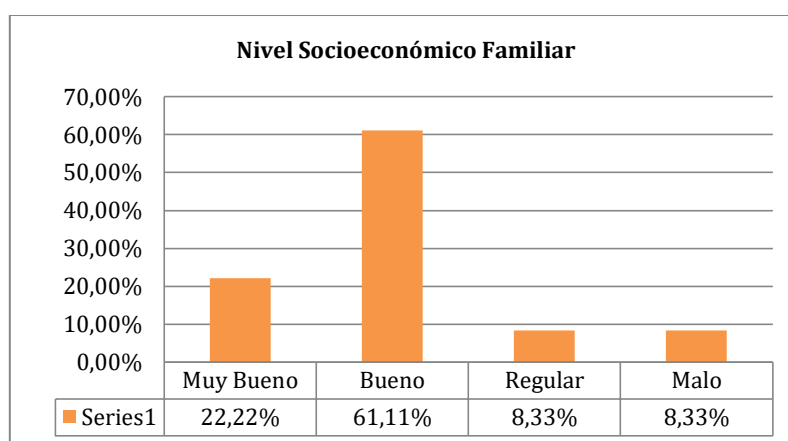
Gráfico 5: Representación gráfica de la distribución de los padres de acuerdo a su estado civil



Fuente: Ficha sociodemográfica.

En torno al estado civil de los padres de familia, el 44,44% de los padres mantienen una relación por matrimonio, en tanto que el 30,56% asegura que mantienen una relación por unión de hecho, y el 25% restante sostiene que no están juntos. La mayoría de los estudiantes afirma que sus padres mantienen una relación por matrimonio, de lo cual se puede derivar que los discentes tienen la posibilidad de gozar de la ayuda y apoyo de éstos, y sobre todo, de su asesoría y contingencia para afrontar sus tareas.

Gráfico 6: Representación gráfica de la distribución de los padres de acuerdo a su nivel socioeconómico



Fuente: Ficha sociodemográfica.

Respecto al nivel socioeconómico familiar, el 22,22% de los padres de familia afirma que su hogar tiene un nivel socioeconómico muy bueno, el 61,11% tener un nivel socioeconómico bueno, el 8,33% un nivel regular, y el 8,33% un nivel malo. La mayoría de padres de familia afirma que su hogar tiene un nivel socioeconómico bueno, de cual se puede develar que las condiciones que promueven un desarrollo eficaz de su aprendizaje es óptimo y le ofrece los recursos que requieren para este fin.

Análisis Pretest-Postest entre los participantes

Los gráficos y los resultados estadísticos que se muestran a continuación, permiten organizar y editar los resultados de análisis sucesivos, e incluyen varios ejercicios aplicados de análisis estadísticos basados en la determinación de la Media (M), desviación estándar, (Ds). A su vez, se ha establecido la prueba paramétrica de *t de Student* para muestras relacionadas, ya que el estudio realizado se aplicó el mismo grupo bajo en dos momentos distintos, a fin de establecer si existe una diferencia significativa en el desempeño de los estudiantes a través de la comparación de las calificaciones del pretest y postest.

Establecimiento de Hipótesis

- **H0:** No hay una diferencia significativa en el desempeño de los estudiantes después de la aplicación de la estrategia lúdica para el fortalecimiento de las inteligencias múltiples.
- **H1:** Hay una diferencia significativa en el desempeño de los estudiantes después de la aplicación de la estrategia lúdica para el fortalecimiento de las inteligencias múltiples.

El criterio para rechazar la hipótesis nula es:

- Si la probabilidad obtenida de P-valor es $\leq 0,05$, se rechaza H_0 y se acepta H_1
- Si la probabilidad obtenida de P-valor es $\geq 0,05$, no se rechaza H_0 y se no acepta H_1

La primera de ellas, *Medias* permite, por una parte, obtener distintos estadísticos descriptivos de los dos grupos que deseamos comparar y, por otra, permite realizar comparaciones de dos o más grupos. Posteriormente se presenta la prueba *t de Student* que permite verificar la pertenencia de una muestra a una población, comparar las medias en el caso particular de grupos relacionados.

A fin de obtener un nivel de análisis óptimo y eficaz en relación a las variables objeto de estudio, se realizó un análisis comparado para muestras relacionadas y para eso se utilizó la prueba *t* para muestras relacionadas con el propósito de determinar si hay o no una diferencia significativa en el desempeño de los estudiantes después de la aplicación de la estrategia lúdica para el fortalecimiento de las inteligencias múltiples.

El valor *p* indica el grado en que la evidencia de la muestra apoya el rechazo de H_0 . Por lo general, mientras más pequeño sea el valor *p*, mayor influencia tendrá la evidencia de la muestra para

rechazar H_0 . Más específicamente, el valor p es el menor valor de α que conduce al rechazo de H_0 , por lo que p debe ser < 0.05 .

Tabla 3: Análisis comparado del factor de las Inteligencia Múltiples en las fases Pre-test y Post-test

| VARIABLES | PRE - TEST | | POST - TEST | | DIFERENCIA MEDIAS | Contraste |
|-----------------------------------|------------|-------|-------------|-------|-------------------|---------------------|
| | Media | Desv. | Media | Desv. | PRE - POST TEST | <i>t de Student</i> |
| Inteligencia Lingüística | 45,5 | 13,88 | 51,77 | 11,89 | -6,27 | -2,28; 0,025 |
| Inteligencia Matemática | 49,86 | 12,56 | 60,34 | 20,75 | -10,48 | -2,73; 0,010 |
| Inteligencia Espacial | 59,43 | 15,14 | 60,82 | 17,66 | -1,39 | -0,348; 0,042 |
| Inteligencia Interpersonal | 49,63 | 8,62 | 69,22 | 8,32 | -19,59 | -10,58; 0,000 |
| Inteligencia Intrapersonal | 47,11 | 12,02 | 57,36 | 16,11 | -10,25 | -3,37; 0,002 |

Fuente: Test aplicada a los estudiantes SPSS

En el área de la Inteligencia Lingüística, en la fase de pre-test se encontró una puntuación media de $M_{(pre-test)} = 45,5$ puntos; $Ds = 13,88$ y $M_{(post-test)} = 51,77$ puntos; $Ds = 11,89$; la diferencia pre/pos test fue de $Dif_{(pre/post\ test)} = -6,27$ puntos. Se encontraron diferencias estadísticas significativas entre los momentos anteriores y posteriores a la intervención $t_{(36)} = -2,28$; $p < .05$. Tras el proceso de intervención se encontró un incremento significativo de la inteligencia lingüística, esto es, hay una diferencia significativa en el desempeño de los estudiantes después de la aplicación de la estrategia lúdica para el fortalecimiento de la inteligencia lingüística. (Ver Tabla 1)

En el área de la Inteligencia Matemática, en la fase de pre-test se encontró una puntuación media de $M_{(pre-test)} = 49,86$ puntos; $Ds = 12,56$ y $M_{(post-test)} = 60,34$ puntos; $Ds = 20,75$; la diferencia pre/pos test fue de $Dif_{(pre/post\ test)} = -10,48$ puntos. Se encontraron diferencias estadísticas significativas entre los momentos anteriores y posteriores a la intervención $t_{(36)} = -2,73$; $p < .05$. Tras el proceso de intervención se encontró un incremento significativo de la inteligencia matemática, esto es, hay una diferencia significativa en el desempeño de los estudiantes después de la aplicación de la estrategia lúdica para el fortalecimiento de la inteligencia matemática.

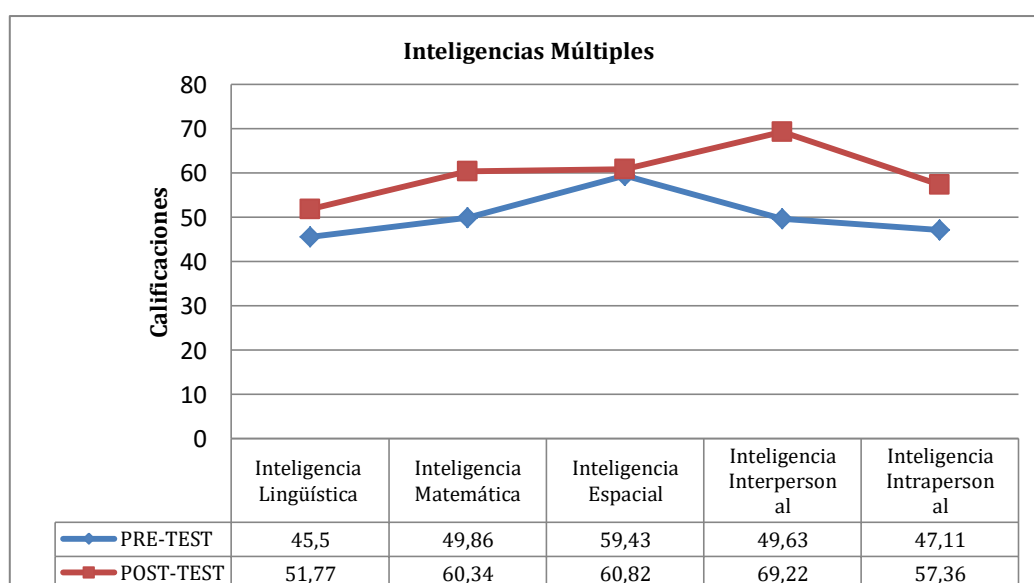
En el área de la Inteligencia Espacial, en la fase de pre-test se encontró una puntuación media de $M_{(pre-test)} = 59,43$ puntos; $Ds = 15,14$ y $M_{(post-test)} = 60,82$ puntos; $Ds = 17,66$; la diferencia

pre/pos test fue de $Dif_{(pre/post\ test)} = -1,39$ puntos. Se encontraron diferencias estadísticas significativas entre los momentos anteriores y posteriores a la intervención $t_{(36)} = -0,348$; $p < .05$. Como resultado del proceso de intervención se encontró un incremento significativo de la inteligencia espacial, esto es, hay una diferencia significativa en el desempeño de los estudiantes después de la aplicación de la estrategia lúdica para el fortalecimiento de la inteligencia espacial.

En el área de la Inteligencia Interpersonal, en la fase de pre-test se encontró una puntuación media de $M_{(pre-test)} = 49,63$ puntos; $Ds = 8,62$ y $M_{(post-test)} = 69,22$ puntos; $Ds = 8,32$; la diferencia pre/pos test fue de $Dif_{(pre/post\ test)} = -19,59$ puntos. Se encontraron diferencias estadísticas significativas entre los momentos anteriores y posteriores a la intervención $t_{(36)} = -10,58$; $p < .05$. Lo que quiere decir que tras el proceso de intervención se encontró un incremento significativo de la inteligencia interpersonal, esto es, hay una diferencia significativa en el desempeño de los estudiantes después de la aplicación de la estrategia lúdica para el fortalecimiento de la inteligencia interpersonal.

En el área de la Inteligencia Intrapersonal, en la fase de pre-test se encontró una puntuación media de $M_{(pre-test)} = 47,11$ puntos; $Ds = 12,02$ y $M_{(post-test)} = 57,36$ puntos; $Ds = 16,11$; la diferencia pre/pos test fue de $Dif_{(pre/post\ test)} = -10,25$ puntos. Se encontraron diferencias estadísticas significativas entre los momentos anteriores y posteriores a la intervención $t_{(36)} = -3,37$; $p < .05$. Tras el proceso de intervención se encontró un incremento significativo de la inteligencia intrapersonal, esto es, hay una diferencia significativa en el desempeño de los estudiantes después de la aplicación de la estrategia lúdica para el fortalecimiento de la inteligencia intrapersonal.

Gráfico 7: Análisis descriptivo de las Inteligencias Múltiples



Fuente: Test aplicada a los estudiantes

En el gráfico 1, se puede observar que los estudiantes elevaron su media de desempeño en una media total de 6,6 puntos, de lo que se deriva que existe una mejora considerable en el fortalecimiento de todas las inteligencias múltiples objeto de la aplicación de la estrategia lúdica.

Validación de Expertos

A fin de determinar el nivel de validez y confiabilidad de la aplicación del test de inteligencias múltiples de Gardner en los estudiantes de noveno año de Educación General Básica de la Unidad Educativa General Eloy Alfaro Delgado, se valoró la efectividad de la estrategia lúdica por medio del análisis de concordancia por medio de expertos conforme los siguientes parámetros:

Tabla 4: Análisis y validación del contenido

| ASPECTOS A EVALUAR | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
|--|---|---|---|---|---|
| CONTENIDO | | | | | X |
| Se justifica la finalidad de la estrategia | | | | | X |
| Se explicitan las bases científicas para la estrategia | | | | | |
| Se explicitan las bases socio-psicológicas de la estrategia | | | | X | |
| Se fundamenta a partir de estrategias anteriormente realizados | | | | | X |

Fuente: Elaboración propia

En relación al contenido, es necesario destacar que la finalidad del desarrollo y ejecución de la presente investigación se encuentra justificada, ya que, de manera preliminar, se establecieron las prioridades más urgentes de los estudiantes que requerían ser atendidas de forma inmediata, necesidades que fueron tomadas en cuenta en la elaboración de la estrategia lúdica.

Tabla 5. Análisis y validación del contexto

| ASPECTOS A EVALUAR | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
|---|---|---|---|---|---|
| CONTEXTO | | | | | |
| Se ajusta a un análisis de necesidades del contexto | | | | | X |
| Se ajusta a un análisis de necesidades de los destinatarios | | | | | X |
| Se adecua a las características psicológicas de los estudiantes | | | | | X |
| Se mencionan técnicas y métodos de recogida de datos e información diversos para el análisis de necesidades | | | | | X |
| Se adecua a las características culturales de los estudiantes a la que va destinado. | | | | | X |
| Presenta los criterios de selección de los participantes | | | | X | |
| El número de participantes es adecuado | | | | | X |
| El diseño recoge las decisiones respecto a todos los elementos que compone la estrategia. | | | | | X |

Fuente: Elaboración propia

El contexto en que se desarrolló la presente investigación fue objeto de un estudio pormenorizado por parte del investigador, ya que éste se ajustó a un análisis de necesidades de los destinatarios por medio de la aplicación de la técnica de test, además, se hizo mención a técnicas y métodos de recogida de datos e información diversos para el análisis de dichas

necesidades, y en forma integral, el diseño investigativo recoge las decisiones respecto a todos los elementos que compone la estrategia.

Tabla 6. Análisis y validación de los objetivos

| ASPECTOS A EVALUAR | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
|--|----------|----------|----------|----------|----------|
| CONSECUCCIÓN DE OBJETIVOS | | | | | |
| Presenta objetivos generales | | | | | X |
| Presenta objetivos específicos | | | | | X |
| Se adecuan a las necesidades y expectativas de los participantes | | | | | X |
| Se ajustan a las exigencias de las orientaciones pedagógicas | | | | | X |

Fuente: Elaboración propia

Respecto a la consecución de los objetivos planteados, estos se adecuan a las necesidades y expectativas de los participantes, en vista de que estas fueron determinadas como resultado de la realización de una exhaustiva investigación de campo, en la que se contemplaron, como aspectos básicos, los requerimientos más urgentes y que requerían ser atendidos de forma prioritaria por el investigador.

Tabla 7. Análisis y validación de la estructura textual

| ASPECTOS A EVALUAR | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
|---|----------|----------|----------|----------|----------|
| ESTRUCTURA TEXTUAL | | | | | |
| Se han seleccionado adecuadamente las unidades temáticas | | | | | X |
| Tiene una secuenciación y estructuración correcta | | | | X | |
| Presenta diferentes ejemplos y situaciones que le ayuden al estudiante a comprender los contenidos | | | | | X |
| Presenta actividades a realizar posteriormente por los estudiantes | | | | | X |
| Implican procesos de comprensión, análisis, síntesis, evaluación | | | | | X |
| Exigen actividad a los estudiantes | | | | | X |
| Se adecuan a las exigencias de los objetivos previstos | | | | | X |
| Se ha previsto convenientemente la forma y medios para lograr una eficaz actuación del alumnado en las distintas situaciones de trabajo | | | | | X |

Fuente: Elaboración propia

La investigación desarrollada presenta una secuencia y estructura correcta en la disposición del texto que brinda soporte a los objetivos de estudio realizado, y muestra además diferentes ejemplos y situaciones que ayudan al estudiante a comprender los contenidos y que exigen una actividad concreta y realizable de este, a fin de que los medios didácticos elaborados reflejen un nivel aceptable de eficacia en su realización.

Tabla 8. Análisis y validación de la evaluación

| ASPECTOS A EVALUAR | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
|--|----------|----------|----------|----------|----------|
| EVALUACIÓN | | | | | X |
| Se tiene en cuenta una evaluación de diagnóstico | | | | | X |
| Se contempla los momentos en el cual se llevarán a cabo las evaluaciones | | | | | X |
| Se especifica cómo evaluar los aprendizajes | | | | | X |
| Se han previsto los instrumentos de evaluación a utilizar | | | | | X |
| Se han previsto los criterios de evaluación | | | | | X |

Fuente: Elaboración propia

En torno a la evaluación, se elaboraron actividades didácticas que con facilidad permiten determinar el nivel de desempeño de los estudiantes en su desarrollo, para lo que se estableció un determinado proceso para el establecimiento de la puntuación que cada estudiante obtuvo en la realización del test y retest de inteligencias múltiples.

5.4.- Análisis de resultados

El problema se identificó cuando en el proceso de enseñanza-aprendizaje no se aplican estrategias orientadas al fortalecimiento de las inteligencias múltiples ya sea por desconocimiento por parte de los docentes, por falta de capacitación o por la escasa presencia de actividades lúdicas en los textos que entrega el gobierno por medio del Ministerio de Educación, lo cual limita la participación activa y creativa del estudiante en la adquisición de los nuevos conocimientos.

Es por esto que, los estudiantes presentaron un nivel poco satisfactorio en la evaluación de las destrezas propias de la inteligencia lingüística, esto es, en relación a su capacidad para usar las palabras de manera efectiva, sea de manera oral, o de manera escrita; en la inteligencia lógico - matemática, esto es, en relación a su capacidad para usar los números de manera efectiva y razonar adecuadamente, lo cual incluye la sensibilidad a los esquemas y relaciones lógicas, las afirmaciones y las proposiciones, las funciones y otras abstracciones relacionadas.

Además, muestran deficiencias de consideración en la valoración de las destrezas propias de la inteligencia espacial, esto es, en relación a su capacidad para percibir de manera exacta el mundo visual-espacial y de ejecutar transformaciones sobre esas percepciones; y en la inteligencia intrapersonal.

Capítulo 6

Conclusiones y Recomendaciones

6.1.- Conclusiones

- Antes de la aplicación de la estrategia lúdica, se aplicó la técnica de pretest a fin de determinar el nivel cognitivo de los estudiantes en la valoración de las inteligencias múltiples de Gardner, Howard (2004), en particular, de las inteligencias lógica - matemática, espacial, lingüística, interpersonal e intrapersonal, como resultado de lo cual, la mayoría de los estudiantes presentó un nivel poco satisfactorio en la evaluación de las destrezas propias de las distintas inteligencias que fueron objeto de valoración cuantitativa.
- Además, se determinó que los estudiantes tienden a retraerse en la realización de cualquier tarea que requiera actividad cognoscitiva, por lo que, el conocimiento específico y las habilidades sólo se emplean cuando desempeñan tareas específicas, las cuales, no abarcan habilidades como el razonamiento y aptitudes verbales y numéricas, así como habilidades para la manipulación e idealización de imágenes espaciales y visuales, combinación de varias habilidades en un área de conocimiento específico, capacidad para adquirir y hacer uso de grandes cantidades de conocimiento y clasificar la información relevante asociada a un área de estudio en particular.
- De manera posterior a la aplicación de la estrategia lúdica, se comprobó que los estudiantes presentaron un desempeño cuantitativa y cualitativamente superior al demostrado de forma previa, esto es, en la valoración de los distintos aspectos propios de las inteligencias en referencia, esto es, en relación a su capacidad para usar las palabras de manera efectiva, usar los números de manera efectiva y razonar adecuadamente, percibir de manera exacta el mundo visual-espacial y de ejecutar transformaciones sobre esas percepciones, percibir y establecer distinciones en los estados de ánimo, y reconocimiento de sí mismo y la habilidad para adaptar las propias maneras de actuar a partir de ese conocimiento.

6.2.- Recomendaciones

- Identificar las inteligencias menos desarrolladas en los estudiantes con el fin de estimular y fortalecer mediante estrategias lúdicas adecuadas para sus necesidades durante el proceso enseñanza aprendizaje provocando en los estudiantes que sean más creativos, experimenten ellos mismos y que aprendan por medio de sus propios errores y así aumentar sus experiencias y creatividad para que puedan resolver futuros problemas a demás puedan plantear actividades que vinculen el aprendizaje por medio del juego, de esta manera se fomentará las inteligencias múltiples menos desarrolladas.
- Conocer las teorías de la inteligencia múltiples para que permite diseñar tareas y actividades que favorezcan el desarrollo cognitivo, con el objetivo de fortalecer todas las inteligencias e incluir al juego como estrategia de enseñanza-aprendizaje, lo cual permitirá que los estudiantes interioricen mejor el conocimiento, a su vez tenga un mecanismo de descarga emocional que le predisponga hacia la asimilación del aprendizaje significativo, despertando el placer de resolver problemas, cambiando su forma de pensar ante alguna dificultad adoptando un nuevo paradigma.
- Aplicar la estrategia lúdica para el fortalecimiento de las inteligencias múltiples en los estudiantes de Noveno Año de Educación General Básica de la Unidad Educativa General Eloy Alfaro Delgado, a través del planteamiento de actividades que vinculen el aprendizaje significativo por medio del juego, mismo que consta de técnicas, instrumentos y procedimientos de enseñanza – aprendizaje y evaluación del proceso de desarrollo infantil a fin de favorecer la expresión emocional y cognitiva, además de promover la interacción social en los estudiantes.

APÉNDICE A



PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DEL ECUADOR
SEDE AMBATO

FICHA SOCIODEMOGRÁFICA

SECCIÓN: MATUTINA **Año Lectivo:** 2015 -2016 **Curso EGB:** ____ **Paralelo:** ____

DATOS PERSONALES:

Apellidos: _____ Me Llaman: _____

Nombres: _____

Fecha de Nacimiento (día, mes y año) _____ Edad ____ Ciudad _____ Cantón _____

Dirección Domiciliaria: Calle _____ N° _____ Y _____

Barrio _____ Teléfono del domicilio: _____ Celular _____

1.- INSTRUCCIÓN: Primaria completa Primaria incompleta Secundaria completa
Secundaria incompleta Universitaria completa Universitaria incompleta
Sin instrucción Otros _____

Empresa en la que Trabaja: _____ Cargo que desempeña _____

2.- ORGANIZACIÓN FAMILIAR

Mi familia con la que vivo está formada por:

Padre Madre Hno (a) Abuelito (a) Tío(a) Primo(a) Sola

3.- MIS PADRES MANTIENEN UNA RELACIÓN POR:

Matrimonio Unión Libre No están juntos

4.- DE MIS PADRES RECIBO:

Amor Maltrato Físico Desconfianza Afecto

Maltrato Psicológico Comprensión Indiferencia Apoyo

5.- PIENSO QUE MI FAMILIA ES:

Unida Desunida Preocupada Desorganizada Tranquila

Inexpresiva Agresiva Cariñosa

6.- LA COMUNICACIÓN CON MIS PADRES ES

Excelente Muy buena Buena Mala No existe

7.- MI HOGAR TIENE UN NIVEL SOCIO ECONÓMICO:

Muy Bueno Bueno Regular Malo

8.- CON QUIEN TIENE MÁS CONFIANZA PARA PLATICAR DE SUS PROBLEMAS:

Padre Madre Hno. (a) Abuelito (a) Tío(a) Primo(a) Amigo(a)

9.- LA VIVIENDA EN LA QUE HABITO ES:

Propia Arrendada Compartida Otros

10.- SU ESTADO GENERAL DE SALUD ES:

BUENO..... REGULAR..... MALO.....

11.- ¿QUÈ MATERIA LE GUSTA MÁS?

Matemática Lengua y Literatura Dibujo Ciencias Naturales Estudios Sociales Proyectos Educación Física Inglés

12.- ¿QUÈ MATERIA NO LE GUSTA?

Matemática Lengua y Literatura Dibujo Ciencias Naturales Estudios Sociales Proyectos Educación Física Inglés

13.- ¿LE GUSTA LA NATURALEZA, LAS PLANTAS, LOS ANIMALES?

Nada Poco Mucho Bastante

14.- ¿LE GUSTA ALGÚN INSTRUMENTO MUSICAL? Sí No

15.- LA RELACIÓN CON MIS MAESTR@S ES:

Excelente Muy buena Buena Mala No existe

16.- ¿SE SIENTE A GUSTO EN LA ESCUELA?: Sí No

17.- PUEDO HACER AMIG@S DE MANERA:

Fácil Difícil Muy difícil

18.- LA RELACIÓN CON MIS COMPAÑER@S ES:

Excelente Muy buena Buena Mala No existe

19.- ES CARACTERÍSTICO DE MI PERSONALIDAD SER:

Extrovertido Introvertido Ninguno

20.- TENGO HABILIDADES

Verbales Artísticas Directivas Deportivas

Sociales Científicas Musicales Emocionales

Númericas Abstractas Organización

21.- ES CARACTERÍSTICO DE MI PERSONA:

SIMPÁTICA – ALEGRE AMABLE PEREZOSA BURLONA

COLABORADORA TERCA CRÍTICA LENTA

AUTOCONTROLADA LOGICO TÍMIDA VERAZ

TRABAJADORA TEMEROSA MODESTA LEAL

ABIERTA ADAPTABLE CÍNICA RACIBLE

INCONSTANTE DESCUIDADA OLVIDADIZA OTRAS

REFLEXIVO LÍDER

APÉNDICE B

TEST DE INTELIGENCIAS MÚLTIPLES DE HOWARD GARDNER

Objetivo: Diagnosticar los tipos de inteligencias múltiples, en los estudiantes de noveno año de Educación General Básica de la Unidad Educativa General Eloy Alfaro Delgado.

Instrucciones: Lea detenidamente las siguientes interrogantes, al frente de cada enunciado encontrarán las opciones del 1 al 5 con sus respectivas equivalencias, seleccione una respuesta por pregunta con una X, las mismas no se califican como correctas o incorrectas, es importante el nivel de sinceridad de las respuestas.

Equivalencias:

1 = Nunca 3 = Algunas veces 5 = Siempre
 2 = Poco 4 = Casi siempre

| INTELIGENCIA LINGÜÍSTICA | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
|---|----------|----------|----------|----------|----------|
| 1.- Escribe poemas o cartas de amor con frecuencia | | | | | |
| 2.- Cuenta bromas o chistes o inventa cuentos increíbles | | | | | |
| 3.- Tiene buena memoria para los nombres, lugares y fechas | | | | | |
| 4.- Disfruta los juegos de palabras | | | | | |
| 5.- Escribe las palabras correctamente | | | | | |
| 6.- Disfruta leer libros | | | | | |
| 7.- Aprecia las rimas, los trabalenguas u otras composiciones | | | | | |
| 8.- Le gusta escuchar la palabra hablada | | | | | |
| 9.- Maneja un amplio vocabulario | | | | | |
| 10.- Se comunica con los demás de una manera especialmente verbal | | | | | |
| PUNTAJE TOTAL= | | | | | |
| Ahora multiplique el puntaje total $\times 2 =$ ___ % | | | | | |
| INTELIGENCIA LÓGICA Y MATEMÁTICA | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 1.- Hace muchas preguntas sobre el funcionamiento de las cosas | | | | | |
| 2.- Hace operaciones aritméticas mentalmente con mucha rapidez | | | | | |
| 3.- Si toma clases de matemáticas, las disfruta | | | | | |
| 4.- Le interesan los juegos de matemáticas en computadoras | | | | | |
| 5.- Le gustan los juegos y rompecabezas que requieran de lógica | | | | | |
| 6.- Le gusta clasificar y jerarquizar las cosas | | | | | |
| 7.- Tiene buen sentido de causa y efecto | | | | | |
| PUNTAJE TOTAL= | | | | | |
| Ahora multiplique el puntaje total $\times 2.5 =$ ___ % | | | | | |
| INTELIGENCIA ESPACIAL | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 1.- Presenta imágenes visuales nítidas | | | | | |
| 2.- Lee mapas, gráficos y diagramas con mayor facilidad que un texto | | | | | |
| 3.- Fantasea la mayor parte del tiempo | | | | | |
| 4.- Realiza dibujos de gráficos | | | | | |
| 5.- Le gusta ver películas, diapositivas u otras presentaciones visuales | | | | | |
| 6.- Le gusta resolver rompecabezas, laberintos y otras actividades visuales | | | | | |

| | | | | | |
|---|----------|----------|----------|----------|----------|
| 7.-Crea construcciones tridimensionales | | | | | |
| 8.-Cuando lee aprovecha más las imágenes que las palabras | | | | | |
| 9.-Hace grabados en sus libros de trabajo, plantillas y otros materiales | | | | | |
| PUNTAJE TOTAL= | | | | | |
| Ahora multiplique el puntaje total __x2.2= __% | | | | | |
| INTELIGENCIA INTERPERSONAL | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 1.-Disfruta conversar con sus compañeros | | | | | |
| 2.-Se considera un líder natural | | | | | |
| 3.-Aconseja a los amigos que tienen problemas | | | | | |
| 4.-Tiene buen sentido común | | | | | |
| 5.-Pertenece a clubes, comités u otras organizaciones | | | | | |
| 6.-Disfruta enseñar informalmente a los niños | | | | | |
| 7.-Le gusta jugar con los niños | | | | | |
| 8.-Tiene dos o más buenos amigos | | | | | |
| 9.-Tiene buen sentido de empatía o interés por los demás | | | | | |
| 10.-Otros generalmente buscan su compañía | | | | | |
| PUNTAJE TOTAL= | | | | | |
| Ahora multiplique el puntaje total __x2= __% | | | | | |
| INTELIGENCIA INTRAPERSONAL | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 1.-Demuestra sentido de independencia o voluntad fuerte | | | | | |
| 2.-Tiene un concepto práctico de sus habilidades y debilidades | | | | | |
| 3.-Presenta buen desempeño cuando está solo jugando o estudiando | | | | | |
| 4.-Lleva un ritmo completamente diferente en cuanto a su estilo de vida y aprendizaje | | | | | |
| 5.-Tiene un interés o pasatiempo sobre el que no habla mucho con los demás | | | | | |
| 6.-Tiene buen sentido de la autodisciplina | | | | | |
| 7.-Prefiere trabajar solo | | | | | |
| 8.-Expresa acertadamente sus sentimientos | | | | | |
| 9.-Se considera capaz de aprender de sus errores y logros en la vida | | | | | |
| 10.-Demuestra un gran amor propio | | | | | |
| PUNTAJE TOTAL= | | | | | |
| Ahora multiplique el puntaje total __x2= __% | | | | | |

APÉNDICE C

Estrategia lúdica para el fortalecimiento de las inteligencias múltiples en los estudiantes de noveno año de educación general básica

Datos informativos

Título: Estrategia Lúdica para el fortalecimiento de las Inteligencias Múltiples en los estudiantes de Noveno Año de Educación General Básica.

Institución ejecutora: Unidad Educativa General Eloy Alfaro Delgado

Beneficiarios: Docentes, Estudiantes y Padres de Familia

Ubicación: Cantón Ambato

Cobertura y localización: Provincia Tungurahua

Sectorización: Urbano

Tiempo estimado para la ejecución: Treinta días (30)

Director: Ana del Rocío Martínez Yacelga, Mg.

Investigadora: Lic. Patricia Piedad Salinas Flores

Líneas de Investigación, Innovación y Desarrollo:

Principal: Pedagogía, Andragogía, Didáctica y/o Currículo

Secundaria: Desarrollo Humano y Salud Mental

Antecedentes

El problema que se ha identificado en la Unidad Educativa General Eloy Alfaro Delgado radicaba en que en el proceso de enseñanza-aprendizaje no se aplicaban estrategias orientadas al fortalecimiento de las inteligencias múltiples ya sea por desconocimiento por parte de los docentes, por falta de capacitación o por la escasa presencia de actividades lúdicas en los textos

que entrega el gobierno por medio del Ministerio de Educación, lo cual limitaba la participación activa y creativa del estudiante en la adquisición de los nuevos conocimientos.

A su vez el sistema educativo de enseñanza básica enfocaba el aprendizaje en áreas del conocimiento que favorecen el desarrollo de las inteligencias lingüísticas, naturalistas y lógica matemática, sin tomar en cuenta el resto de inteligencias.

Partiendo de esta premisa, se diseñó una estrategia lúdica para el fortalecimiento de las inteligencias múltiples en los estudiantes de Noveno Año de Educación General Básica de la Unidad Educativa General Eloy Alfaro Delgado, a través del planteamiento de actividades que vinculan el aprendizaje significativo por medio del juego, mismo que consta de técnicas, instrumentos y procedimientos de enseñanza – aprendizaje y evaluación del proceso de desarrollo infantil a fin de favorecer la expresión emocional y cognitiva, además de promover la interacción social en los estudiantes.

Presentación

Resulta indefectible considerar que, en primera instancia, el protagonista principal en la estrategia lúdica es el juego, entendido en su sentido más amplio, con dos vertientes diferenciadas: con un fin en sí mismo como actividad placentera para el alumnado, como medio para la concreción de los objetivos programados en las diferentes materias que se imparten en el aula. Por tanto, el estudiante va a empezar a ser el constructor de su propio aprendizaje.

La estrategia lúdica tiene un carácter didáctico muy importante, ya que desarrolla los cuatro aspectos que desarrollan la personalidad del estudiante:

- Cognitivo, a través de la resolución de los problemas planteados.
- Motriz, realizando todo tipo de movimientos, habilidades y destrezas.
- Social, a través de todo tipo de juegos colectivos en los que se fomenta la cooperación.
- Afectivo, ya que se establecen vínculos personales entre los participantes.

Entre las funciones o características principales que se han pretendido implementar en la presente propuesta didáctica, destacan: motivador, placentero, creador, libre, socializador, integrador, y sobre todo interdisciplinar, ya que es a través del juego se espera que los estudiantes puedan trabajar los contenidos de todas las áreas, y en esto es en lo que se pretende incidir con estos talleres.

El juego ha nacido fuera del aula, en el patio de recreo o en el parque de la ciudad y por tanto con un carácter recreativo, pero hay que tener en cuenta la importancia de su introducción dentro de la clase y aprovechar el carácter intrínseco del juego como motivador para los estudiantes.

La estrategia lúdica se puede trabajar de dos formas, tanto de manera vertical, esto es, a todas las edades en todas las etapas educativas; y también de forma horizontal en todos los niveles y cursos o grados.

Justificación

El desarrollo de la presente propuesta lúdica es de gran interés e impacto pedagógico y didáctico, ya que, como resultado de la realización de la investigación de campo previamente detallada, se ha logrado vislumbrar que en la práctica docente cotidiana no se aplican estrategias orientadas al fortalecimiento de las inteligencias múltiples, ya sea por desconocimiento por parte de los docentes, por falta de capacitación o por la escasa presencia de actividades lúdicas en los textos que entrega el gobierno por medio del Ministerio de Educación, lo cual limita la participación activa y creativa del estudiante en la adquisición de los nuevos conocimientos.

Los estudiantes son quienes se erigirán como los únicos beneficiarios como corolario del desarrollo y ejecución del presente producto didáctico, ya que, a través de los talleres realizados, se promoverá la interacción activa entre las capacidades heredadas y las experiencias ambientales de los estudiantes, cuyo resultado permite al discente capacitarse para adquirir, recordar y utilizar conocimientos, entender conceptos concretos y abstractos, comprender las relaciones entre los objetos, los hechos y las ideas y, sobre todo, aplicar y utilizar todo aquello con el propósito concreto de resolver problemas de su vida cotidiana.

Es por esto que, es indispensable aplicar una estrategia lúdica para fortalecer las inteligencias múltiples en los estudiantes de noveno año de Educación Básica, la estrategia que incluye técnicas, actividades e instrumentos que permite a los estudiantes fomentar las inteligencias múltiples, la imaginación, la representación mental, la solución de problemas y la flexibilidad mental, sobre todo la relaciones sociales, también el reconocimiento de sus habilidades y destrezas que pueden alcanzar.

Fundamentación legal

Constitución Política del Ecuador

- En el Título II, de los DERECHOS, Capítulo Segundo, de los Derechos del Buen Vivir, Sección Quinta, sobre Educación.
- En el Capítulo Tercero, de los Derechos de las Personas y Grupos de Atención Prioritaria, Sección Quinta, de las Niñas, Niños y Adolescentes, Sección Sexta, de las Personas con Discapacidad.
- En el Título VII, del Régimen del Buen Vivir, Capítulo Primero, sobre la Inclusión y Equidad, Sección Primera, de la Educación.

Ley Orgánica de Educación Intercultural

- En el Título I, de los Principios Generales, Capítulo Único, del Ámbito, Principios y Fines de la Educación.
- En el Título II, de los Derechos y Obligaciones, Capítulo Primero, del Derecho a la Educación.
- En el Capítulo Tercero, de los Derechos y Obligaciones de los Estudiantes.
- En el Capítulo Cuarto, de los Derechos y Obligaciones de las y los Docentes.
- En el Capítulo Quinto, de los Derechos y Obligaciones de las Madres, Padres y/o Representantes Legales.
- En el Título III, del Sistema Nacional de Educación, Capítulo Sexto, de las Necesidades Educativas Específicas.

Objetivos

Objetivo General

- Aplicar la estrategia lúdica para el fortalecimiento de las inteligencias múltiples en los estudiantes de noveno año de Educación General Básica de la Unidad Educativa General Eloy Alfaro Delgado.

Objetivos Específicos

- Fundamentar a modo de talleres las inteligencias múltiples y su incidencia en la estrategia lúdica.
- Diagnosticar el nivel de impacto de la aplicación de la estrategia lúdica.
- Valorar la efectividad de la estrategia lúdica por medio de la técnica retest y análisis de concordancia por medio de expertos.

UNIDAD EDUCATIVA “GENERAL ELOY ALFARO”

PLANIFICACIÓN DIDÁCTICA No. 1

DATOS INFORMATIVOS

AÑO DE E.G.B: Noveno (9no.)

AÑO LECTIVO: 2015 - 2016

TÍTULO: Inteligencia Lógica - Matemática

TIEMPO DE DURACIÓN: 3 meses

OBJETIVOS EDUCATIVOS ESPECÍFICOS: Proporcionar la capacidad de ver las cosas de distintas formas, de reconocer modelos, de establecer conexiones.

EJE TRANSVERSAL: El Buen Vivir

| Destreza con Criterio de Desempeño | Estrategia Lúdica | Técnica | Objetivo | Actividades | Recursos | Indicadores Esenciales de Evaluación / Indicadores de Logro | Actividades de Evaluación |
|---|--|----------------|--|--|---|---|--|
| El Cuadrado de Arquímedes | Juegos de razonamiento abstracto, lógico, numérico, creativo, verbal | Rompecabezas | Proporcionar la capacidad de ver las cosas de distintas formas, de reconocer modelos, de establecer conexiones | Practicar cálculo de áreas y perímetros | Un cuadrado en 14 piezas poligonales: 11 triángulos, 2 cuadriláteros y un pentágono | Suscita, apoya y perfecciona las ideas creativas | Construye figuras no propiamente geométricas simulando a personas, animales y objetos |
| Problemas de Razonamiento Numérico | Esquema de Control de Variables | Suma de Letras | Identificar la combinación de variables | Resolver las suma entre todos los componentes del equipo con las letras que les han tocado. Gana el equipo que resuelve antes su suma, asignándole valores a las letras que les correspondieron a cada grupo. | Una baraja de 10 cartas con sumas diferente | Con este juego se quiere iniciar a los estudiantes a la resolución de sistemas de ecuaciones lineales | Trabaja con regularidades, hacer conjeturas para el valor de alguna letra, entre otros |

| | | | | | | | |
|--------------------------------------|-------------------------|-----------------------------------|--|--|--------------------------------------|--|---|
| <p>Velocidad de respuesta</p> | <p>Tablero Numérico</p> | <p>Carrera del Valor Absoluto</p> | <p>Repasar el valor absoluto y operaciones en el conjunto de los números enteros</p> | <p>- Cada jugador elige un caballo y coloca su ficha en el redondel con el número correspondiente. No puede haber dos jugadores con el mismo caballo. - Por turno, cada jugador lanza primero un dado y luego el otro (no lanzar los dos dados al mismo tiempo), seguidamente resta el número del primer dado al del segundo dado y toma el valor absoluto de la cantidad resultante. El caballo cuyo dorsal coincide con esa cantidad resultante avanza una casilla (aunque no sea el del jugador que ha lanzado los dados). - Gana la partida el jugador cuyo caballo llega primero a la meta.</p> | <p>Tablero, fichas y dado cúbico</p> | <p>Realiza operaciones de suma y resta en el conjunto de los números enteros</p> | <p>Amplia el concepto de valor absoluto, así con las operaciones de suma y resta en los números enteros</p> |
|--------------------------------------|-------------------------|-----------------------------------|--|--|--------------------------------------|--|---|

Elaborado por: Lic. Patricia Salinas

UNIDAD EDUCATIVA “GENERAL ELOY ALFARO”

PLANIFICACIÓN DIDÁCTICA No. 1

DATOS INFORMATIVOS

AÑO DE E.G.B: Noveno (9no.)

AÑO LECTIVO: 2015 - 2016

TÍTULO: Inteligencia Lingüística

TIEMPO DE DURACIÓN: 3 meses

OBJETIVOS EDUCATIVOS ESPECÍFICOS: Identificar un ensayo informativo en función de la estructura del texto

EJE TRANSVERSAL: El Buen Vivir

| Destreza con Criterio de Desempeño | Estrategia Lúdica | Técnica | Objetivo | Actividades | Recursos | Indicadores Esenciales de Evaluación / Indicadores de Logro | Actividades de Evaluación |
|------------------------------------|-----------------------------|----------------------|--|--|---|---|---|
| Torneo de Campeones | Interpretación Textual | Búsqueda y Selección | Identificar un ensayo informativo en función de la estructura del texto | Después de una lectura atenta, escribe en el espacio en blanco el nombre del título de cada uno de los relatos breves que forman parte de la obra literaria | Obra literaria que contenga relatos breves | Relaciona partes específicas de un texto con la idea global del autor | Reconoce la idea central de un texto en relación a su estructura literaria |
| Fábula Descriptiva | Interrogación Metacognitiva | Descripción Textual | Aprender a reorganizar información en base a la observación de los signos de puntuación. | Se comienza con las preguntas medulares sobre el tema planteado, ya sea por parte del profesor o de los estudiantes. Las preguntas se responden con base en los conocimientos previos. | Documento elaborado por el Personal Docente | Construir significados entre momentos representados por una pregunta | Los estudiantes podrá construir significados entre momentos representados por una pregunta, una respuesta anterior o anticipada y una respuesta posterior |

| | | | | | | | |
|-----------------------------------|-----------------------------|-------------------------------|--|--|---|--|--|
| <p>Relatos Hiperbreves</p> | <p>Selección de Títulos</p> | <p>Interpretación Textual</p> | <p>Usar complementariamente textos literarios en el aprendizaje de destrezas comunicativas y de apreciación estética</p> | <p>Después de leer atentamente los relatos hiperbreves que aparecen a tu derecha, elige el título más adecuado para cada uno de ellos. Una vez hayas terminado, comprueba la respuesta junto con el/la docente</p> | <p>Representación verbal real de un objeto, persona, paisaje, animal, emoción a fin de que el lector obtenga una imagen exacta de la realidad de lo que se está transmitiendo en palabras</p> | <p>Plantean problemas abstractos, generales, que a veces son de difícil ubicación en la realidad, pero que los que los analizan reconocen que son siempre posibles en determinadas ocasiones de la vida real</p> | <p>Destrezas comunicativas y de apreciación estética</p> |
|-----------------------------------|-----------------------------|-------------------------------|--|--|---|--|--|

Elaborado por: Lic. Patricia Salinas

UNIDAD EDUCATIVA “GENERAL ELOY ALFARO”

PLANIFICACIÓN DIDÁCTICA No. 1

DATOS INFORMATIVOS

AÑO DE E.G.B: Noveno (9no.)

AÑO LECTIVO: 2015 - 2016

TÍTULO: Inteligencia Espacial

TIEMPO DE DURACIÓN: 3 meses

OBJETIVOS EDUCATIVOS ESPECÍFICOS: Incentivar el uso de material didáctico para facilitar la prospección de la Inteligencia Espacial

EJE TRANSVERSAL: El Buen Vivir

| Destreza con Criterio de Desempeño | Estrategia Lúdica | Técnica | Objetivo | Actividades | Recursos | Indicadores Esenciales de Evaluación / Indicadores de Logro |
|-------------------------------------|---|--|---|--|--|---|
| Recorrido Turístico | Localización en el espacio y reconocimiento del entorno | TGT Teams – Games – Tournaments (Equipos- Juegos- Torneos) | Dinamizar la clase de Estudios Sociales a través de la interacción de los estudiantes con el material cartográfico | Señalamiento y ubicación exacta de puntos en el Mapamundi, en el Globo Terráqueo y en el Mapa Político de Ecuador. | Material cartográfico y un juego de fichas con una pregunta cada una | Reflexiona de forma interrogativa, problematizadora y relacionante |
| Solución de Problemas Reales | Modelamiento Metacognitivo | Aprendizaje Basado en Problemas | Aprender a diferenciar leyendas, simbologías y convenciones que se encuentran en diversas modalidades de material cartográfico. | <ul style="list-style-type: none"> - Dar a Conocer el Problema - Ejemplificar la estrategia - Repetición verbal de la estrategia - Practicar actividades controladas - Información correctiva | Bibliografías, anuarios; monografías; artículos de publicación nacional e internacional, tesis de grado, proyectos de investigación, filmaciones; audiovisuales; grabaciones, multimedios. | Los estudiantes podrán observar y construir un modelo de los procesos que se requieren para cumplir adecuadamente cada tarea de aprendizaje |

| | | | | | | |
|--|--|-------------------------------|--|---|------------------------------------|--|
| <p>Descubriendo Ecuador con Material Cartográfico</p> | <p>Introducción al uso de material cartográfico en el aula de clase.</p> | <p>Didáctica Cartográfica</p> | <p>Acercamiento al Uso de los Mapas y el Globo Terráqueo como elementos didácticos- presentes en el aula de clase.</p> | <p>Es necesario presentar con sus respectivos nombres, pero sin explicaciones, los diferentes objetos existentes en el aula (mapa político del mundo, mapa político de América y mapa político de Ecuador, globo terráqueo) y proponer un acercamiento lúdico al material cartográfico: se trata de mirar, curiosear, registrar hasta el último detalle</p> | <p>Mapas y Terráqueo Globo</p> | <p>Se solicitará a los estudiantes que expresen sus ideas por turno, sugiriendo una idea por persona, misma que debe girar en torno a un problema ambiental específico que consideren se encuentra en relación con el tema propuesto</p> |
|--|--|-------------------------------|--|---|------------------------------------|--|

Elaborado por: Lic. Patricia Salinas

UNIDAD EDUCATIVA “GENERAL ELOY ALFARO”

PLANIFICACIÓN DIDÁCTICA No. 1

DATOS INFORMATIVOS

AÑO DE E.G.B: Noveno (9no.)

AÑO LECTIVO: 2015 - 2016

TÍTULO: Inteligencia Intrapersonal

TIEMPO DE DURACIÓN: 3 meses

OBJETIVOS EDUCATIVOS ESPECÍFICOS: Desarrollar el juicio moral de los estudiantes enfrentándolos a conflictos cognitivos.

EJE TRANSVERSAL: El Buen Vivir

| Destreza con Criterio de Desempeño | Estrategia Lúdica | Técnica | Objetivo | Actividades | Recursos | Indicadores Esenciales de Evaluación / Indicadores de Logro | Actividades de Evaluación |
|------------------------------------|-------------------|------------------------------|--|---|--|---|--|
| Enfrentándose consigo mismo | Discusión | Discusión de Dilemas Morales | Desarrollar el juicio moral en el alumnado enfrentándolo a conflictos cognitivos a fin de restablecer su equilibrio mental en un nivel superior de juicio moral. | El dilema debe ser presentado a través de textos, imágenes, dibujos, fragmentos de programas TV o películas, dramatización de los estudiantes, etc. En esta fase se debe procurar garantizar la comprensión del dilema dirigiendo al grupo preguntas sobre su contenido | Representación verbal real de un objeto, persona, paisaje, animal, emoción a fin de que el lector obtenga una imagen exacta de la realidad de lo que se está transmitiendo en palabras | Plantean problemas abstractos, generales, que a veces son de difícil ubicación en la realidad, pero que los que los analizan reconocen que son siempre posibles en determinadas ocasiones de la vida real | Analizan el impacto ambiental antrópico determinado por la explotación minera y petrolera y su influencia en la disposición de reservas de agua para el consumo humano y la protección de ecosistemas únicos en su especie (Iniciativa Yasuní ITT) |

| | | | | | | | |
|---------------------------------------|----------------------------|------------------------------------|---|--|--|---|--|
| <p>Conociendo mis raíces</p> | <p>Dramatización</p> | <p>Estudio Comparativo</p> | <p>Resaltar los rasgos distintivos de las Etnias, Pueblos y Nacionalidades que habitan en el Ecuador</p> | <p>Se propondrá a los estudiantes recrear la vestimenta y costumbres propias de cada una de la etnias que habitan en el país y denotar mediante su actuación, los rasgos más distintivos de sus costumbres, tales como: idioma, población, ubicación geográfica, organización económica y social, tradiciones, vestimenta, vivienda, alimentación, idioma y religión</p> | <p>A cada estudiante se le proporcionará la información suficiente a fin de que pueda recrear, con la mayor similitud posible, las características más distintivas de la etnia, pueblo o nacionalidad que le corresponda representar</p> | <p>Identifican el problema y hacerlo explícito, interpretar el problema y explicar el proceso de recreación del drama</p> | <p>Valora la diversidad étnica que posee el Ecuador y relacionarla con la vida de la sociedad</p> |
| <p>Me pongo en sus zapatos</p> | <p>Enseñanza Recíproca</p> | <p>Análisis y Estudio de Casos</p> | <p>Comprender las necesidades de conservación del entorno natural en que vivimos y la identidad geográfica ecuatoriana.</p> | <p>Escoger la problemática concreta y recopilar la información (en artículos de prensa, Internet, describir a los personajes implicados) sobre el hecho real que los estudiantes van a analizar</p> | <p>Puede incluir el relato de una situación y documentación diversa (gráficos, actas, legislación u otras).</p> | <p>Valora la relevancia de los espacios verdes que ofrece la naturaleza por medio del análisis profundo de experiencias e investigación bibliográfica como una solución alternativa a la degradación del medio ambiente</p> | <p>Debatir en torno a la calidad de vida de la población ecuatoriana y degradación del medio ambiente urbano</p> |

Elaborado por: Lic. Patricia Salinas

UNIDAD EDUCATIVA "GENERAL ELOY ALFARO"

PLANIFICACIÓN DIDÁCTICA No. 1

DATOS INFORMATIVOS

AÑO DE E.G.B: Noveno (9no.)

AÑO LECTIVO: 2015 - 2016

TÍTULO: Inteligencia Interpersonal

TIEMPO DE DURACIÓN: 3 meses

OBJETIVOS EDUCATIVOS ESPECÍFICOS: Desarrollar el juicio moral de los estudiantes enfrentándolos a conflictos cognitivos.

EJE TRANSVERSAL: El Buen Vivir

| Destreza con Criterio de Desempeño | Estrategia Lúdica | Técnica | Objetivo | Actividades | Recursos | Indicadores Esenciales de Evaluación / Indicadores de Logro | Actividades de Evaluación |
|------------------------------------|--------------------------------|-------------------|---|---|--|--|---|
| A describir mis ideas | Comprensión y Expresión Formal | Texto Descriptivo | Aprender a participar activamente en conversaciones y diálogos formales | El primer paso que debe llevarse a cabo es realizar una descripción, buscar todos aquellos datos que sean útiles para crear este tipo de secuencia discursiva. Así pues, necesitaremos buscar información en dos sentidos | Representación verbal real de un objeto, persona, paisaje, animal, emoción, y prácticamente todo lo que pueda ser puesto en palabras | Promueve rápidamente la participación de los miembros del grupo y desarrollar la seguridad y la confianza necesarias para la participación | Emplea un adecuado lenguaje culto o formal en el desarrollo de una conversación |
| | | | | - Se divide el grupo clase en un determinado número de Equipos de Base. - Se concreta para | | Los estudiantes se responsabilizarán de ayudarse unos a otros | Los estudiantes se responsabilizarán de ayudarse unos a |

| | | | | | | | |
|--|---------------------------------------|--|--|--|---|--|--|
| <p>Equipo de Investigación</p> | <p>Trabajo en Grupos Cooperativos</p> | <p>Divisiones de Rendimiento por Equipos</p> | <p>Mostrar a los/las estudiantes la importancia de saber trabajar en equipo.</p> | <p>cada estudiante su Plan de Trabajo Personalizado - Cada estudiante obtiene una recompensa en la medida en que haya cumplido el Plan de Equipo (unos puntos adicionales en su calificación final</p> | <p>Documentos elaborados por el Personal Docente</p> | <p>a alcanzar los objetivos personales de cada miembro del equipo</p> | <p>otros a alcanzar los objetivos personales de cada miembro del equipo</p> |
| <p>Elaborar suposiciones sobre lo leído</p> | <p>Trabajo en Grupos Cooperativos</p> | <p>Simposio</p> | <p>Desarrollar destrezas generales: escuchar, leer, hablar</p> | <p>- En este taller, todos los estudiantes de la clase conformarán un solo grupo. El maestro dirigirá las diferentes actividades programadas. - Dos días antes de la ejecución del presente taller, el maestro solicitará a los estudiantes que busquen y seleccionen un cuento cada uno para ser leídos en la clase. - Los estudiantes deben disponer de un cuaderno para tomar apuntes</p> | <p>Palabras de significado desconocido. Frases y expresiones un tanto obscuras o difíciles de entender. Nombres de personajes, ciudades, países, continentes, estados, fechas, cifras. Principales hechos o acontecimientos que se narran en los cuentos. Otros datos que permitan captar de manera clara la idea principal y las secundarias en cada cuento.</p> | <p>Entiende instrucciones orales e interpreta el significado de las palabras del texto</p> | <p>Capta la idea central y las ideas secundarias del texto y formula preguntas sobre el contenido del texto.</p> |

Elaborado por: Lic. Patricia Salinas

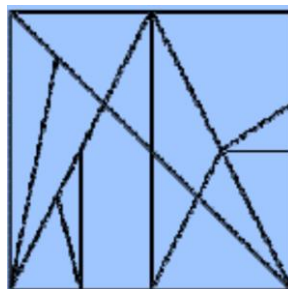
INTELIGENCIA LÓGICA – MATEMÁTICA

Taller No. 1: Esquema de control de variables

| ACTIVIDAD | El Cuadrado de Arquímedes | Destrezas Lógicas Matemáticas que se esperan desarrollar: |
|-------------------------|---|--|
| TIPO | Rompecabezas | Sensibilidad a las afirmaciones y proposiciones |
| TEMA | Esquema de Control de Variables | Usar los números de manera efectiva y razonar adecuadamente |
| OBJETIVO | Practicar cálculo de áreas y perímetros | La categorización, la clasificación, la inferencia, la generalización y el cálculo |
| TÉCNICA | Rompecabezas | Sensibilidad a los esquemas y relaciones lógicas |
| RECURSOS | Papel, goma, tijeras | Funciones y otras abstracciones |
| NÚMERO DE PARTICIPANTES | Individual | |

PROCEDIMIENTO:

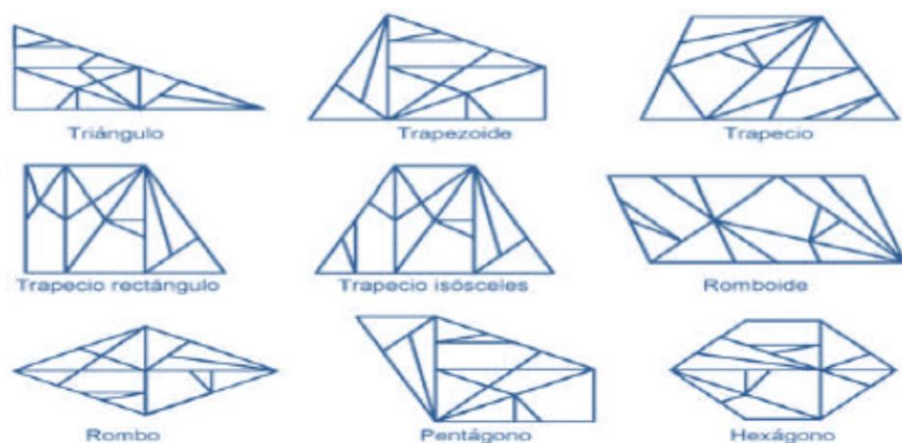
En esta actividad se trata de dividir un cuadrado en 14 partes, pero éstas deben ser polígonos: 11 deben tener tres lados (triángulos), 2 deben tener cuatro lados (cuadriláteros) y una figura de cinco lados (pentágono), tal y como lo muestra el siguiente gráfico:



¿Cómo utilizar este rompecabezas en clase?

- Una de las primeras formas de enfrentarse al puzzle es intentar reconstruir el cuadrado a partir de las piezas diseccionadas.

2. Es muy interesante estudiar los ángulos de cada una de las piezas.
3. Se pueden construir triángulos, cuadrados, rombos, rectángulos, romboides, trapecios, trapezoides, pentágonos, hexágonos, con las piezas diseccionadas, facilitándole al docente el estudio de dichas figuras.



4. Se pueden construir figuras no propiamente geométricas simulando a personas, animales y objetos.



Actividades para el docente:

- Repartir las 14 piezas del rompecabezas para formar dos cuadrados iguales y un pentágono cóncavo.
- Repartir las 14 piezas del rompecabezas para formar cuatro polígonos de manera que tengan la misma superficie.
- Si la superficie del cuadrado es de 144 unidades cuadradas, haz las siguientes composiciones:
- Distribuir las 14 piezas para crear tres polígonos a fin de que sus superficies se deriven en tres números múltiplos de 12.
- Distribuir las 14 piezas para crear cinco triángulos a fin de que sus superficies se deriven en cinco números múltiplos de 6.
- Reparte las 14 piezas del puzzle para formar dos cuadrados iguales y un pentágono cóncavo.
- Distribuir las 14 piezas para crear dos cuadrados iguales y un pentágono cóncavo.

TALLER No. 2: Correlación

| ACTIVIDAD | Bingo Millonario |
|-------------------------|---|
| TIPO | Lotería |
| TEMA | Correlación de variables |
| OBJETIVO | Identificar la correlación de variables |
| TÉCNICA | Cartas |
| RECURSOS | Cartas grandes y pequeñas |
| NÚMERO DE PARTICIPANTES | Grupos de 5 a 6 estudiantes |

PROCEDIMIENTO:

Muestra del material que se ha de emplear en el juego:

- 20 cartas grandes con expresiones simbólicas
- 54 cartas pequeñas con expresiones en lenguaje común
- 20 cartas de respuesta

Actividades y normas del juego:

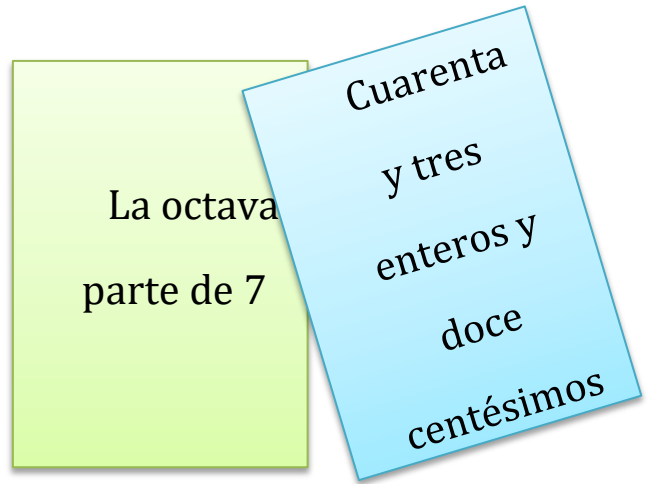
- Está basado en un juego original de lotería
- Solo un estudiante deberá gritar lotería cuando esto en realidad suceda.
- Se le entregará a cada uno de los grupos que se han formado una carta de juego y una con las respuestas (una carta en blanco que contenga dieciséis divisiones).
- En las cartas de juego deben reconocer la expresión de símbolos que guarde relación con la expresión de lenguaje común que se ha exclamado.
- Al terminar cada juego, cada grupo muestra su juego a los demás de la clase.
- En el momento que un jugador complete el cartón deberá gritar lotería y él ganará.
- Hay que contrastar la carta que se haya jugado y la de respuesta para comprobar las respuestas correctas de cada uno de los grupos.

A través de esta actividad lúdica se pretende poner en práctica en el estudiante el lenguaje propio del álgebra, lo cual es requerido para la resolución de los problemas presentes en ecuaciones de primer grado con una sola incógnita

Cartas Grandes

| | |
|--------------|-------------|
| $7/8$ | 0,36 |
| $\sqrt{81}$ | 43,12 |
| $2/3$ | $\sqrt{36}$ |
| $\sqrt{144}$ | $5/9$ |

Cartas Pequeñas



TALLER No. 3: Esquema de Probabilidad

| ACTIVIDAD | Carrera del Valor Absoluto |
|-------------------------|---|
| TIPO | Tablero Numérico |
| TEMA | Esquema de Probabilidad |
| OBJETIVO | Repasar el valor absoluto y operaciones en el conjunto de los números enteros |
| TÉCNICA | Tablero Numérico |
| RECURSOS | Tablero, fichas y dado cúbico |
| NÚMERO DE PARTICIPANTES | Cuatro |

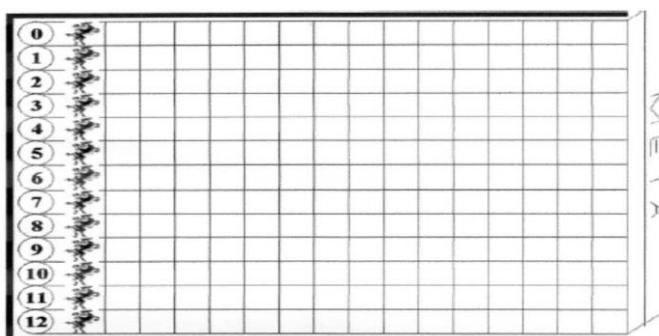
PROCEDIMIENTO:

Este juego tiene como objetivo ampliar el concepto de valor absoluto, así con las operaciones de suma y resta en los números enteros. Resulta un excelente material didáctico para el docente.

Ventajas

- Una buena actividad de mediación para ser aplicada en el aula.
- Permite al docente enseñar de forma lúdica.
- Resulta más entretenido y provechoso para los estudiantes.
- Refuerza conceptos vistos en clase.

Material: Dos dados cúbicos, una ficha (de colores distintos) para cada estudiante y un tablero como el que sigue.



Forma de jugar:

- a. Cada jugador elige un caballo y coloca su ficha en el redondel con el número correspondiente. No puede haber dos jugadores con el mismo caballo.
- b. Por turno, cada jugador lanza primero un dado y luego el otro (no lanzar los dos dados al mismo tiempo), seguidamente resta el número del primer dado al del segundo dado y toma el valor absoluto de la cantidad resultante. El caballo cuyo dorsal coincide con esa cantidad resultante avanza una casilla (aunque no sea el del jugador que ha lanzado los dados).
- c. Gana la partida el jugador cuyo caballo llega primero a la meta.

Objetivos:

- El docente lo puede utilizar para reforzar el concepto de valor absoluto, es una buena actividad de mediación para elaborar con sus estudiantes.
- También se utilizar para repasar las operaciones de suma y resta en el conjunto de los números enteros.

INTELIGENCIA LINGÜÍSTICA

TALLER No. 4: Torneo de Campeones

| ACTIVIDAD | Torneo de Campeones | Destrezas Lingüísticas que se esperan desarrollar: |
|-------------------------|--|--|
| TIPO | Interpretación Textual | La fonética o sonidos, la semántica o significados y las dimensiones pragmáticas |
| TEMA | Esquema de Probabilidad | |
| OBJETIVO | Reconocer y entender el significado de una exposición informativa en función de la estructura del texto. | Habilidad de manipular la sintaxis o estructura |
| TÉCNICA | Interpretación Textual | Capacidad para comprender el orden y el significado de las palabras |
| RECURSOS | Obra literaria que contenga relatos breves | |
| NÚMERO DE PARTICIPANTES | Individual | Usar el lenguaje para recordar información |

PROCEDIMIENTO:

Después de leer estos textos incompletos, busca en su "papelera" los fragmentos que faltan y cópialos en el espacio en blanco correspondiente. Una vez hayas terminado, comprueba la respuesta junto con el/la docente.

EL POLEMISTA

El señor de Cassagnac, en su justo horror por los acontecimientos de Decazeville, ha dicho a voz de grito: "¿En qué época y en qué comarca salvaje ocurre este drama espantoso? ¿Será por ventura en tiempo de revolución,.....? ¿O más bien no podemos decir que es uno de esos atentados lejanos, de los que se comentan allá en las fronteras americanas, cuyos habitantes, convertidos en gente primitiva,, privados de toda ley tutelar, se hallan en el caso de ser jueces y verdugos a un mismo tiempo, y cuelgan sobre la marcha al que declaran culpado en las ramas del árbol debajo del cual le han interrogado a las volandas? "

¿En qué país y en qué tiempo nos hallamos? He de preguntar a mi vez. ¿Será por ventura en medio del pueblo francés, el más culto, el más generoso de Europa, donde vemos caer de lo alto de la imprenta las palabras que arrancarían un rugido de cólera de todo pecho americano,.....? El señor Cassagnac no ha puesto a los norteamericanos fuera de su proposición; pero está saltando a la vista que su ánimo es aludir a los americanos españoles. No por esto su error es menos deplorable, pues habla de cuarenta millones de hombres constituidos en naciones regulares, como si se tratara de un puñado de negros de la África central.

En las quince repúblicas que han formado los latinoamericanos hay unidad de lengua, unidad de legislación, unidad de carácter,..... ¿El hacer justicia debajo de los árboles sería prueba de barbarie, si fuese verdad que así juzgamos nosotros? Un gran rey, santo rey, san Luis, tenía su silla de juez en el bosque de Vincennes: si mandaba colgar en las ramas de los árboles a los francos,.....; pero sí hago saber al señor de Cassagnac que la pena de muerte está abolida en casi todas las naciones del Nuevo Mundo, y que la horca, recreo predilecto del más cristiano y más grande de los reyes de Francia,.....

JUAN MONTALVO

Adaptado de El Espectador (pp. 6 - 7)

Papelera:

- *todas las unidades que componen la civilización de una raza*
- *en medio de nuestras discordias civiles*
- *si el ultraje no quedara destruido por sus mismas proporciones desmesuradas Los Castigos*
- *no consta en nuestras leyes*
- *no pudiera yo afirmarlo*
- *desembarazados de toda civilización*

INTELIGENCIA LINGÜÍSTICA

TALLER No. 5: Fábula

| | |
|--------------------------------|--|
| ACTIVIDAD | Fábula |
| TIPO | Interpretación Textual |
| TEMA | Reconstrucción de fábula |
| OBJETIVO | Aprender a reorganizar información en base a la observación de los signos de puntuación. |
| TÉCNICA | Interpretación Textual |
| RECURSOS | Fábula |
| NÚMERO DE PARTICIPANTES | Individual |

PROCEDIMIENTO:

ACTIVIDAD: Reconstruye la fábula, si prestas atención a los signos de puntuación, te servirán de gran ayuda.

El gusano, con sorna, respondía:
« ¡Usted tiene razón; así sale ella!»
Trabajando un gusano su capullo,
y ya estará acabada a mediodía.
Esta mañana la empecé temprano,
de esta suerte le hablé con falsa risa,
la araña, que tejía a toda prisa,
« ¿Qué dice de mi tela el señor gusano?
muy propia de su orgullo:
¡Mire qué sutil es, mire qué bella!...»

Selecciona la respuesta correcta:

1.- ¿Cuál crees que es la moraleja de la fábula que has reconstruido?

- a) Los que se presumen demasiado de sus obras resultan impertinentes.
- b) Se ha de considerar la calidad de la obra, y no el tiempo que se ha tardado en hacerla.
- c) Es de muy mal gusto establecer comparaciones con otras personas

INTELIGENCIA LINGÜÍSTICA

TALLER No. 6: Ordenar párrafos

| | |
|--------------------------------|---|
| ACTIVIDAD | Ordenar párrafos |
| TIPO | Análisis texto literario |
| TEMA | Selección de párrafos |
| OBJETIVO | Usar complementariamente textos literarios en el aprendizaje de destrezas comunicativas y de apreciación estética |
| TÉCNICA | Inferencia literaria |
| RECURSOS | Texto literario |
| NÚMERO DE PARTICIPANTES | Individual |

PROCEDIMIENTO:

ACTIVIDAD: Después de leer atentamente el siguiente texto literario, elige el orden en que los párrafos deben ser ordenados a fin darle sentido al texto. Una vez hayas terminado, comprueba la respuesta junto con el/la docente.

Piérdase la navegación por vapor, muera el telégrafo eléctrico, perezca la fotografía, como no lleguen a nuestras ciudades ni se introduzcan en nuestras costumbres el interviewer, el repórter, monstruos recién llegados de la luna, espectros que aterran e intimidan, invaden y se apoderan de lo que no les pertenece.

Si es mucho lo que perdemos en nuestros campanarios de la Cordillera con no aprovecharnos de las invenciones de esos hombres singulares, no es poco lo que ganamos con estar lejos todavía de esta nueva gracia de los yankees.

No señor: el interviewer es una especie de hombre, entre periodista y mandadero, suerte de escribano que sin autoridad judicial se mete adonde se le antoja, pregunta lo que se le da la gana, obliga a decir lo que uno quizá tiene reservado para el confesionario, pone por escrito lo que ha oído, y zas, al periódico esa misma noche, para que los sepa el mundo entero.

Los griegos fueron artistas, los romanos conquistadores; los norteamericanos son inventores. Fulton, Samuel, Morse, Edison, Graham Bell no son nada; el que descubrió el interviewer, el repórter, ése es el grande.

Adaptado De El Interviewer.

*EL ESPECTADOR
JUAN MONTALVO*

INTELIGENCIA ESPACIAL

TALLER No. 7: Material Cartográfico

| ACTIVIDAD | Material Cartográfico | Destrezas Espaciales que se pretende desarrollar: |
|-------------------------|---|--|
| TIPO | Señalamiento y ubicación | Realizar creaciones visuales y visualizar con precisión |
| TEMA | Interacción de los estudiantes con el material cartográfico | |
| OBJETIVO | Promover la interacción de los estudiantes con el material cartográfico | Capacidad para presentar ideas visualmente |
| TÉCNICA | TGT (Teams - Games - Tournaments) | Crear imágenes mentales, percibir detalles visuales, dibujar y confeccionar bocetos |
| RECURSOS | Mapamundi, en el Globo Terráqueo y en el Mapa Político de Ecuador | |
| NÚMERO DE PARTICIPANTES | 5 estudiantes por grupo | Sensibilidad al color, la línea, la forma, el espacio y las relaciones que existen entre estos elementos |

PROCEDIMIENTO:

A fin de dinamizar la actividad propuesta, se considera necesario aplicar la **Técnica TGT (Teams - Games - Tournaments)**:

- 1.- Se forman equipos de base (hasta 5 estudiantes por grupo).
- 2.- Para este torneo, el docente utiliza un juego de fichas con una pregunta cada una y se encargará de revisar que las respuestas sean las correctas.
- 3.- El profesor entrega a cada equipo un juego de fichas con las preguntas sobre los contenidos estudiados hasta el momento en los equipos cooperativos.

4.- El profesor debe organizar los equipos de trabajo que considere necesarios, según niveles de aprendizaje, y preparar preguntas que van desde preguntas simples como: ¿Qué países tienen salida al océano pacífico? ¿Qué países pertenecen al cinturón de fuego del sur?, etc.

5.- Los estudiantes de cada equipo, uno después del otro, tomarán una ficha del montón, entienden la pregunta y la contestan. Si esta es correcta, gana una ficha, pero si no lo es, devuelve la ficha abajo del montón.

6.- Los demás estudiantes del grupo deben contrastar la respuesta del primero, siempre y cuando considere que ésta es incorrecta. Si lo hace bien, obtiene una ficha, pero si no lo hace, debe entregar una ficha que ya haya ganado con anterioridad.

7.- El juego termina cuando todas las fichas se hayan acabado. El participante del grupo que, cuando el juego haya terminado, tiene el mayor número de fichas gana el juego y conseguirá 10 puntos para su grupo; el que quede en segundo lugar ganará 8 puntos, y así sucesivamente se disminuirán los puntos de 2 en 2 hasta el quinto lugar. En caso de que empaten los primeros 2, 5 puntos obtendrá cada equipo.

Los puntos obtenidos por los integrantes de cada grupo se sumarán entre todos, y el grupo que tenga más fichas, será el ganador.

INTELIGENCIA ESPACIAL

TALLER No. 8: Aprendizaje Basado en Problemas

| ACTIVIDAD | Aprendizaje Basado en Problemas |
|-------------------------|---|
| TIPO | Búsqueda y recopilación de las fuentes de información |
| TEMA | Proceso eruptivo del volcán Tungurahua: consecuencias geográficas, económicas, sociales, patológicas y ambientales en la población civil. |
| OBJETIVO | Aprender a diferenciar leyendas, simbologías y convenciones que se encuentran en diversas modalidades de material cartográfico. |
| TÉCNICA | Aprendizaje Basado en Problemas |
| RECURSOS | Zonas geográficas en las que la actividad del volcán Tungurahua |
| NÚMERO DE PARTICIPANTES | 8 a 10 estudiantes por grupo |

PROCEDIMIENTO:

Actividades:

1.- Diseño del Problema: Previo a la determinación del problema que será objeto de estudio, se procederá a plantear los objetivos educativos que se pretenden alcanzar al finalizar el plan de estudio.

En el caso que nos ocupa, la actividad de aprendizaje girará en torno a la determinación de las consecuencias geográficas y sociales derivadas de la actividad volcánica del Tungurahua:

2.- Reglas del Trabajo:

Se deben formar equipos de 8 estudiantes. Cada equipo designará un colaborador, y su tarea será la de constituirse en un conector entre su equipo y el docente.

A cada equipo se le debe entregar un problema distinto, y que guarde relación con el eje temático y los objetivos del módulo del que se trate, fundamentado en situaciones reales. Los estudiantes tendrán el suficiente tiempo, de acuerdo a la materia de que se trate, para investigar sobre esa situación.

Al término del proceso, los estudiantes deberán efectuar una presentación al curso, con el contenido de su trabajo.

3.- Dar a Conocer el Problema: Para diseñar los temas objeto de estudio, y a fin de involucrar activamente a los estudiantes en este tipo de aprendizaje, se realizará una lluvia de ideas para propiciar la generación de opiniones que contribuyan a proponer posibles problemas por parte de cada uno de los estudiantes sobre el tema planteado y colectivamente llegar a una síntesis, conclusiones y acuerdos comunes.

4.- Búsqueda de Información: Una vez que se hayan definido los problemas a ser investigados, los estudiantes llevarán a cabo un reconocimiento de la información necesaria para fundamentar su trabajo de investigación y generar una lista de temas relacionados a fin de estudiarlos a profundidad.

Ya asignados los problemas, los estudiantes deberán realizar una investigación bibliográfica y de campo furtivo y profundo, a fin de obtener temas afines al problema que se está tratando y así establecer conexiones con otras temáticas que pueden estar afectando a la profundización del problema y que no se hayan abordado con anterioridad.

5.- Presentación de Resultados y Retroalimentación Final: Hay que señalar que lo más importante de la realización de ésta actividad no radica en solucionar o proveer una alternativa de solución al problema propuesto, sino el de contribuir con lineamientos que permitan comprender el problema

Cuando la investigación haya finalizado, se presentará a través de una exposición a cargo de los estudiantes.

INTELIGENCIA ESPACIAL

TALLER No. 9: Acercamiento al uso de material cartográfico

| ACTIVIDAD | Uso de material cartográfico |
|-------------------------|--|
| TIPO | Acercamiento al uso de material cartográfico |
| TEMA | Acercamiento al Uso de los Mapas y el Globo Terráqueo. |
| OBJETIVO | Aprender a diferenciar leyendas, simbologías y convenciones. |
| TÉCNICA | Aprendizaje Basado en Problemas |
| RECURSOS | Mapas y el Globo Terráqueo |
| NÚMERO DE PARTICIPANTES | Individual |

PROCEDIMIENTO:

Es necesario presentar con sus respectivos nombres, pero sin explicaciones, los diferentes objetos existentes en el aula (mapa político del mundo, mapa político de América y mapa político de Ecuador, globo terráqueo) y proponer un acercamiento lúdico al material cartográfico: se trata de mirar, curiosear, registrar hasta el último detalle.

1. El profesor definirá y explicará el tema de tal forma que todos entiendan las actividades que se pretenden emprender.
2. Se solicitará a los estudiantes que expresen sus ideas por turno, sugiriendo una idea por persona, misma que debe girar en torno a un problema ambiental específico que consideren se encuentra en relación con el tema propuesto.
3. Las aportaciones deben anotarse en el pizarrón.
4. Si existiera alguna dificultad para que el grupo proporcione ideas, el profesor facilitador debe propiciarlas con preguntas claves como: ¿Qué países limitan con Ecuador? ¿Qué provincias conforman la región Costa? ¿Cuál es la ubicación de las Islas Galápagos?, etc.
5. Una vez que se ha generado un buen número de ideas, éstas serán evaluadas una por una.

6. El docente deberá priorizar las mejores ideas. Los estudiantes evaluarán la importancia de cada aportación de acuerdo a los comentarios del grupo, pero tomando en cuenta el tema definido al inicio de la sesión.

- El docente deberá explicar al grupo que no existen ideas buenas o malas, sino que todas son importantes.
- No debe abusarse de esta técnica ni utilizarse en un lapso de tiempo extendido pues suele dispersar la atención de los estudiantes.

INTELIGENCIA INTRAPERSONAL

TALLER No. 10: Juicio moral

| ACTIVIDAD | Discusión | Destrezas Intrapersonales que se pretende desarrollar: |
|-------------------------|--|---|
| TIPO | Juicio moral | Meditar, exhibir disciplina personal, conservar la compostura y dar lo mejor de sí mismo |
| TEMA | Enfrentándose consigo mismo | |
| OBJETIVO | Desarrollar el juicio moral en el estudiante enfrentándolo a conflictos cognitivos a fin de restablecer su equilibrio mental en un nivel superior de juicio moral. | Reconocimiento de sí mismo y la habilidad para adaptar las propias maneras de actuar a partir de ese conocimiento |
| TÉCNICA | Discusión de Dilemas Morales | |
| RECURSOS | Representación verbal real de un objeto, persona, paisaje, animal, emoción | Capacidad para plantearse metas, evaluar habilidades y desventajas personales |
| NÚMERO DE PARTICIPANTES | Individual | |

PROCEDIMIENTO:

Clases de Dilemas

- **Dilemas Morales Hipotéticos:** basados en la una realidad que, a pesar de no haberla vivido de forma personal, puede asemejarse a la realidad.
- **Dilemas Morales Reales:** Son situaciones propias de la cotidianidad de la vida de cualquier persona.

Fases en la Discusión de Dilemas Morales

1.- Presentación del dilema moral: El dilema será presentado por intermedio de medios audiovisuales, o simplemente imágenes vívidas que permitan dar cuenta de la intensidad de la controversia objeto de estudio. En ese momento el docente debe dirigirse con preguntas hacia los estudiantes a fin de comprobar, que los que se está presentado, está siendo entendido de forma correcta.

Con el objetivo de dinamizar y profundizar de forma adecuada la discusión del dilema, se propondrá a los estudiantes polemizar en torno a la necesidad de explotar el Yasuní ITT como único medio de proveer al estado de los recursos que requiere para la obtención del Buen Vivir.

Para dinamizar la intervención de los estudiantes, se considera adecuado que los docentes planteen el siguiente punto de debate:

A fin incentivar la participación activa de los estudiantes, es necesario plantearles las siguientes interrogantes:

- ¿Acaso el Estado no posee otras alternativas para la obtención de recursos?
- ¿Los recursos naturales son la única fuente de ingreso permanente para el Estado?
- ¿Cuál es la contribución de la sociedad que impida o favorezca el mantenimiento de la biodiversidad en nuestro territorio?

Estas interrogantes incentivarán a los estudiantes a plantear fundamentos en pro y en contra de las ideas de sus compañeros de clase, y de esta forma, se promoverá una actitud crítica en su personalidad.

2.- Reflexión individual: Cada estudiante reflexionará, individualmente, sobre el dilema y seleccionará una alternativa.

3.- Discusión del dilema: Se realizará un comentario general de toda la clase, en la que cada estudiante expondrá sus respuestas y argumentos, o a su vez, puede realizarse un proceso de discusión en pequeños grupos, pasando, posteriormente a la discusión generalizada con todo el grupo.

4.- Final de la actividad: Puede proponerse a los estudiantes que reconsideren su postura inicial, que encuentren argumentos para defender la postura contraria a la elegida, que resuman las posturas, las soluciones y los argumentos planteados, que expongan situaciones similares a la del dilema. Se hará constar si la postura final que se ha adoptado, después del debate en clase, ha cambiado respecto a la que se tenía al principio.

INTELIGENCIA INTRAPERSONAL

TALLER No. 11: Dramatización

| ACTIVIDAD | Dramatización |
|-------------------------|---|
| TIPO | Drama |
| TEMA | Estudio comparativo de los rasgos distintivos de las Etnias, Pueblos y Nacionalidades que habitan en el Ecuador |
| OBJETIVO | Valorar la diversidad étnica que posee el Ecuador y relacionarla con la vida de la sociedad. |
| TÉCNICA | Dramatización |
| RECURSOS | Vestimenta y costumbres propias de cada una de la etnias que habitan en el país |
| NÚMERO DE PARTICIPANTES | Individual |

PROCEDIMIENTO:

Actividades:

1.- Climatización del Grupo: Identificar el problema y hacerlo explícito, interpretar el problema y explicar el proceso de recreación del drama.

Se propondrá a los estudiantes recrear la vestimenta y costumbres propias de cada una de las etnias que habitan en el país y denotar mediante su actuación, los rasgos más distintivos de sus costumbres, tales como: idioma, población, ubicación geográfica, organización económica y social, tradiciones, vestimenta, vivienda, alimentación, idioma y religión.

A cada estudiante se le proporcionará la información suficiente a fin de que pueda recrear, con la mayor similitud posible, las características más distintivas de la etnia, pueblo o nacionalidad que le corresponda representar.

2.- Selección de los Participantes: Analizar los roles y seleccionar a los actores.

3.- Establecer el Escenario: Establecer la línea de acción e inmiscuirse en la situación dramática propuesta.

4.- Preparar a los Observadores: Decidir qué es lo que se va a buscar y asignar las tareas de observación.

5.- Representar: Iniciar la dramatización, mantenerla y terminarla.

6.- Discutir y evaluar: Analizar la dramatización y debatir temas controversiales determinados por los observadores.

Como tema a discutir, se planteará la persistencia del racismo y xenofobia como categorías discriminatorias aún vigentes en la población ecuatoriana; además se analizarán las causas y consecuencias sociales, económicas y culturales de esta conducta.

7.- Compartir experiencias y generalizar: Relacionar el problema con la experiencia real y explorar principios generales de conducta.

INTELIGENCIA INTRAPERSONAL

TALLER No. 12: Estudio de Casos

| ACTIVIDAD | Estudio de Casos |
|-------------------------|---|
| TIPO | Investigación |
| TEMA | Calidad de vida de la población ecuatoriana y degradación del medio ambiente urbano |
| OBJETIVO | Comprender las necesidades de conservación del entorno natural en que vivimos y la identidad geográfica ecuatoriana |
| TÉCNICA | Análisis y estudio de casos |
| RECURSOS | Análisis profundo de experiencias e investigación bibliográfica |
| NÚMERO DE PARTICIPANTES | Individual |

PROCEDIMIENTO:

¿Cómo Redactar un Caso?

1.- Definir los objetivos esperados.

- Valorar la relevancia de los espacios verdes que ofrece la naturaleza.

2.- Escoger la problemática concreta y recopilar la información (en artículos de prensa, Internet, describir a los personajes implicados).

En este punto se sugiere a los docentes invitar a un participante de un grupo conservacionista de la comunidad y a una persona responsable del medioambiente del gobierno local.

2) Elaborar las preguntas es un aspecto clave: es necesario revisar los preconceptos que tienen sus estudiantes sobre contaminación y las actividades humanas que contaminan los espacios verdes en las diversas regiones del país.

Es necesario preparar preguntas que, por su formulación, obliguen a los estudiantes a una reflexión inteligente sobre los problemas que plantea el caso, aplicando los conocimientos que poseen y nunca solicitando una respuesta específica basada en recordar información.

Enseguida, se procederá a ubicar en el mapa físico del Ecuador, las zonas que, como resultado de la investigación desarrollada, denotan síntomas de contaminación y degradación como consecuencia de la expansión desmedida de la actividad humana. (Silva P. Implicaciones Didácticas el Aprendizaje Significativo, 2013)

Proceso de Implementación:

1.- Preparación

- Lectura individual del caso.
- Elaborar individualmente un diagnóstico y plan de acción.
- Discutir el caso.
- Debatir sobre las posibles respuestas.

2.- Interrogatorio sobre el caso

Discusión con toda la clase:

- Debate general conducido por el profesor.
- Análisis del caso conjuntamente.
- Adopción de una solución por consenso.
- Síntesis de las aportaciones realizadas.

3.- Actividades de Seguimiento:

Al utilizar el método del caso se pretende que los estudiantes estudien la situación, definan los problemas, lleguen a sus propias conclusiones sobre las acciones que habría que emprender, contrasten ideas, las defiendan y las reelaboren con nuevas aportaciones. La situación puede presentarse mediante un material escrito, filmado, dibujado, con soporte informático o audiovisual. Generalmente plantea problemas divergentes (no tiene una única solución).

INTELIGENCIA INTERPERSONAL

TALLER No. 13: Representación verbal real

| ACTIVIDAD | Representación verbal real | Destrezas Interpersonales que se pretende desarrollar: |
|-------------------------|--|---|
| TIPO | Comprensión y Expresión Formal | Capacidad de percibir y establecer distinciones en los estados de ánimo |
| TEMA | A describir mis ideas | |
| OBJETIVO | Aprender a participar activamente en conversaciones y diálogos formales | Trabajar con gente, ayudar a las personas a identificar y superar problemas |
| TÉCNICA | Texto Descriptivo | |
| RECURSOS | Representación verbal real de un objeto, persona, paisaje, animal, emoción, y prácticamente todo lo que pueda ser puesto en palabras | Capacidad para reconocer y responder a los sentimientos y personalidades de los otros |
| NÚMERO DE PARTICIPANTES | Individual | |

PROCEDIMIENTO:

1.- Idear (explorar la situación): El primer paso que debe llevarse a cabo es realizar una descripción, esto es, buscar todos aquellos datos que sean útiles para crear este tipo de secuencia discursiva. Así pues, necesitaremos buscar información en dos sentidos.

- El propósito que se pretende -ya sea persuadir, convencer, criticar, informar, burlarse o conmovér- orienta la descripción, cuya función puede ser predominantemente informativa o bien expresiva, argumentativa o directiva.
- En segundo lugar, es necesario encontrar información sobre el contenido de la descripción.

2.- Textualizar (redacción del texto): Una vez cubiertas las etapas anteriores, se emprenderá la redacción del texto descriptivo, teniendo en cuenta **las siguientes técnicas descriptivas:**

- Usar palabras que describen impresiones sensoriales. Ejemplo: El viento frío de Quito, la cálida palidez de sus mujeres, etc.
- Utilizar verbos en presente o imperfecto de indicativo: ello permite llevar a cabo aseveraciones de carácter general, que resultan propias de las descripciones académicas. Ejemplo: La heroica ciudad **dormía** la siesta; aquellas sobras de todo se **juntaban** en un montón, como dormidas un momento, etc.
- Realizar definiciones: consiste en predicar determinadas características de un objeto, un proceso o un fenómeno en general
- Introducir analogías: esta estrategia consiste en comparar lo que se intenta describir con otro objeto o concepto más sencillo, más conocido por el lector. (Silva P. Implicaciones Didácticas el Aprendizaje Significativo, 2013)

Podemos considerar tres procedimientos ordenados:

- **Establecimiento del tema:** es la presentación del objeto como un todo. Éste se puede establecer desde el inicio o bien después de enumerar características.
- **Caracterización:** se distinguen las cualidades, las propiedades y las partes del objeto de la descripción.
- **Relación con el mundo exterior:** se establece una relación tanto en lo que se refiere al espacio y el tiempo como a las múltiples asociaciones que se pueden activar con otros mundos y otros objetos análogos (comparación, metonimia, metáfora).

Ejemplo:

REMINISCENCIA

La abuela traía a su pequeño nieto tomado de la mano. Un sol pálido había asomado bañando de una luz triste al pequeño pueblo de pescadores a una veintena de kilómetros al noroeste de Ámsterdam.

Conversaban alegres, quizá, era la última salida, el otoño estaba presente, el largo invierno se avecinaba. Se dirigían a la iglesia posiblemente católica. En Holanda, los campesinos, en espacial de estos rincones, guardan como rasgos sus cabellos casi blancos, sus ojos azules, su piel transparente quedaron atrapados por el Vaticano y sus costumbres ancestrales en buena medida.

Adaptado de Ernesto Lana Z.
Instantes del Colibrí

INTELIGENCIA INTERPERSONAL

TALLER No. 14: Trabajo en Grupos Cooperativos

| ACTIVIDAD | Grupos de Trabajo |
|-------------------------|--|
| TIPO | Trabajo en Grupos Cooperativos |
| TEMA | Equipo de Investigación |
| OBJETIVO | Mostrar a los/las estudiantes la importancia de saber trabajar en equipo. |
| TÉCNICA | Divisiones de Rendimiento por Equipos |
| RECURSOS | Representación verbal real de un objeto, persona, paisaje, animal, emoción, y prácticamente todo lo que pueda ser puesto en palabras |
| NÚMERO DE PARTICIPANTES | Grupos de 4 y 5 estudiantes |

PROCEDIMIENTO:

En esta técnica los estudiantes deben preparar la temática de estudio a partir de la documentación que les facilita el profesor para posteriormente, enfrentarse a una prueba de forma individual, cuya puntuación influirá en la puntuación final del equipo.

El procedimiento a seguir comprende:

- a. Se constituyen equipos, cada uno entre 4 y 5 estudiantes.
- b. Los equipos son heterogéneos, en cuanto a rendimiento, sexo, etnia, origen, etc.
- c. El profesor presenta la lección y luego los estudiantes trabajan en equipo para asegurarse que todos han aprendido la lección.
- d. Al final, de forma individual, cada estudiante resuelve una prueba oral o escrita, sin ayuda del grupo.
- e. La puntuación que obtiene cada estudiante, se compara con las obtenidas anteriormente; se suman las puntuaciones para obtener la puntuación del grupo y aquellos grupos que cumplen con determinados criterios (establecidos por el docente) pueden obtener la “recompensa”

establecida (por ejemplo, si el resultado es mejor que en la prueba anterior, anular dicho resultado y conservar la mejor nota del estudiante).

f.- Simultáneamente, cada equipo elabora - para un periodo determinado- su propio Plan de Equipo, con los objetivos que se proponen y los compromisos que contraen para mejorar su funcionamiento como equipo.

g.- Si además de conseguir los objetivos de aprendizaje personales, consiguen mejorar como equipo, cada estudiante obtiene una “recompensa” (unos puntos adicionales en su calificación final). (Silva P. Implicaciones Didácticas el Aprendizaje Significativo, 2013)

8.- Evaluar la calidad y cantidad del aprendizaje de los estudiantes:

Para el presente caso, se aconseja, por ejemplo:

Distribuir tarjetas de evaluación pidiendo a los estudiantes que evalúen su rol y los roles de los demás miembros del equipo. Deben contestar las siguientes preguntas en una o dos oraciones:

- ¿Qué fue lo más útil o importante que aprendiste durante la sesión?
- ¿Qué dudas tienes aún?
- ¿Cuál fue tu contribución para el éxito del equipo?
- ¿Qué podrías hacer la próxima vez para asegurar que el grupo funcione aún mejor?
- ¿Todos estuvieron de acuerdo con todas las respuestas?
- Lo que más me gustó fue...
- Lo hubiéramos hecho mejor si...

INTELIGENCIA INTERPERSONAL

TALLER No. 15: Simposio

| ACTIVIDAD | Comunicación Oral |
|-------------------------|---|
| TIPO | Trabajo en Grupos Cooperativos |
| TEMA | Elaborar suposiciones sobre lo leído |
| OBJETIVO | Mostrar a los/las estudiantes la importancia de saber trabajar en equipo. |
| TÉCNICA | Simposio |
| RECURSOS | Palabras de significado desconocido. |
| NÚMERO DE PARTICIPANTES | Grupos de 4 y 5 estudiantes |

PROCEDIMIENTO:

PLAN DEL TALLER:

- En este taller, todos los estudiantes de la clase conformarán un solo grupo. El maestro dirigirá las diferentes actividades programadas.
- Dos días antes de la ejecución del presente taller, el maestro solicitará a los estudiantes que busquen y seleccionen un cuento cada uno para ser leídos en la clase.
- Al momento del desarrollo de este taller los estudiantes seleccionarán de entre todos los cuentos dos o tres que serán leídos públicamente en el aula.
- Los estudiantes tomarán nota sobre:
 - Palabras de significado desconocido.
 - Frases y expresiones un tanto obscuras o difíciles de entender.
 - Nombres de personajes, ciudades, países, continentes, estados, fechas, cifras y otros datos de importancia.
 - Principales hechos o acontecimientos que se narran en los cuentos.
 - Otros datos que permitan captar de manera clara la idea principal y las secundarias en cada cuento.

1.- Prelectura: De ser posible, el maestro hará una pequeña introducción o presentación de cada cuento, para que los estudiantes se encuentren debidamente motivados.

Después de presentar el título del cuento que va a leerse, los estudiantes pueden formular las predicciones sobre su contenido ante preguntas como estas:

- ¿Qué tipo de cuento es este que vamos a leer?
- ¿Por qué razón lo han seleccionado?
- ¿Cuál creen ustedes que será el acontecimiento más importante de este cuento?
- ¿Cómo será el final? ¿Creen ustedes que tendrá un final feliz o uno trágico? ¿Por qué?
- ¿En qué lugar o país creen que se desarrollará la historia narrada en este cuento?
- ¿En qué época o año?

2.- Lectura: Lectura de cada uno de los cuentos por parte del maestro, según el caso. Mientras se hace la lectura en voz alta, los estudiantes escuchan atentamente. Pueden tomar nota de los puntos indicados.

3.- Poslectura: El maestro guiará la conversación de los estudiantes sobre estas y otras preguntas que puedan plantearse. Si se detectan incorrecciones en el empleo del lenguaje oral por parte de los estudiantes, el maestro deberá rectificarlos inmediatamente.

EVALUACIÓN: Lista de cotejo

| Nivel: | Asignatura: | Paralelo: | Bloque: | |
|--|--------------|-------------|---------------|-----------|
| Aprendizajes Esperados: | | Contenidos: | | |
| Evaluar habilidades, actitudes y valores a partir del trabajo realizado con base en una lista de cotejo | | | | |
| CRITERIOS | Insuficiente | Suficiente | Satisfactorio | Destacado |
| Propuso alternativas de solución al problema planteado | | | | |
| Elaboró los bocetos para definir las características técnicas de la alternativa de solución seleccionada | | | | |
| Planificó las tareas y su ejecución para la implementación de la alternativa seleccionada | | | | |
| Participó en las actividades definidas para trabajar en equipo y colaboró de forma activa en ellos | | | | |
| Evaluó el producto elaborado | | | | |

APÉNDICE D

Tabulación de Resultados de Noveno Año de Educación Básica Paralelo “A” antes de la aplicación de la Estrategia Lúdica

| NOMBRES | LINGÜÍSTICA | MATEMÁTICA | ESPACIAL | INTER PERSONAL | INTRA PERSONAL |
|---------|-------------|------------|----------|----------------|----------------|
| AP1 | 68 | 72,5 | 65,8 | 44 | 52 |
| AA2 | 42 | 55 | 52,8 | 52 | 68 |
| AA3 | 40 | 37,5 | 46,2 | 56 | 56 |
| BC4 | 56 | 62,5 | 34,6 | 46 | 66 |
| BM5 | 48 | 52,5 | 68,6 | 64 | 60 |
| BD6 | 36 | 50 | 74,8 | 56 | 34 |
| BK7 | 42 | 40 | 37,4 | 40 | 44 |
| CB8 | 54 | 52,5 | 77 | 54 | 38 |
| CA9 | 32 | 52,5 | 55 | 40 | 30 |
| CJ10 | 76 | 77,5 | 72,6 | 42 | 42 |
| CHC11 | 34 | 75 | 66 | 50 | 40 |
| CE12 | 58 | 57,5 | 33,8 | 44 | 34 |
| CB13 | 56 | 45 | 65,8 | 40 | 52 |
| CJ14 | 30 | 62,5 | 68,2 | 52 | 68 |
| CN15 | 58 | 47,5 | 55 | 36 | 46 |
| CE16 | 32 | 35 | 74,8 | 42 | 30 |
| CP17 | 44 | 35 | 55 | 54 | 54 |
| DM18 | 32 | 57,5 | 85,8 | 64 | 42 |
| GJ19 | 38 | 57,5 | 38,2 | 54 | 46 |
| LM20 | 60 | 52,5 | 72,6 | 56 | 56 |
| LLB21 | 36 | 27,5 | 41,8 | 40 | 38 |
| MT22 | 76 | 42,5 | 50,6 | 36 | 30 |
| NV23 | 34 | 65 | 74,8 | 56 | 58 |
| PS24 | 46 | 37,5 | 62,6 | 36 | 44 |
| PD25 | 78 | 52,5 | 85,8 | 42 | 34 |
| PJ26 | 32 | 27,5 | 46,2 | 68 | 34 |
| QJ27 | 32 | 55 | 59,4 | 56 | 62 |
| SV28 | 42 | 30 | 63,8 | 53 | 52 |
| SN29 | 36 | 32,5 | 66 | 55 | 42 |
| TJ30 | 36 | 47,5 | 59,4 | 46 | 40 |
| TK31 | 52 | 47,5 | 74,8 | 54 | 36 |
| TA32 | 56 | 45 | 38,2 | 45 | 58 |
| VC33 | 34 | 57,5 | 79,2 | 56 | 68 |
| VC34 | 32 | 55 | 33,6 | 60 | 64 |
| YD35 | 46 | 42,5 | 52,8 | 40 | 42 |
| YE36 | 34 | 52,5 | 50,6 | 58 | 36 |

**Tabulación de Resultados de Noveno Año de Educación Básica Paralelo
"A" después de la aplicación de la Estrategia Lúdica**

| NOMBRES | LINGÜÍSTICA | MATEMÁTICA | ESPACIAL | INTER PERSONAL | INTRA PERSONAL |
|----------------|--------------------|-------------------|-----------------|-----------------------|-----------------------|
| AP1 | 63 | 72,5 | 65,8 | 64 | 62 |
| AA2 | 44 | 85 | 52,8 | 52 | 68 |
| AA3 | 42 | 57,5 | 46,2 | 76 | 76 |
| BC4 | 51 | 42,5 | 54,6 | 66 | 56 |
| BM5 | 34 | 32,5 | 78,6 | 74 | 62 |
| BD6 | 46 | 40 | 34,8 | 86 | 34 |
| BK7 | 64 | 80 | 67,4 | 70 | 64 |
| CB8 | 76 | 52,5 | 77 | 64 | 53 |
| CA9 | 64 | 42,5 | 55 | 70 | 40 |
| CJ10 | 55 | 37,5 | 42,6 | 62 | 62 |
| CHC11 | 33 | 85 | 66 | 70 | 30 |
| CE12 | 61 | 87,5 | 83,8 | 74 | 54 |
| CB13 | 44 | 85 | 65,8 | 80 | 43 |
| CJ14 | 62 | 62,5 | 48,2 | 62 | 78 |
| CN15 | 51 | 47,5 | 35 | 56 | 76 |
| CE16 | 33 | 35 | 84,8 | 72 | 50 |
| CP17 | 34 | 85 | 75 | 64 | 34 |
| DM18 | 65 | 57,5 | 85,8 | 64 | 73 |
| GJ19 | 46 | 87,5 | 48,2 | 64 | 46 |
| LM20 | 58 | 62,5 | 72,6 | 76 | 56 |
| LLB21 | 75 | 87,5 | 31,8 | 50 | 78 |
| MT22 | 57 | 32,5 | 50,6 | 76 | 30 |
| NV23 | 44 | 75 | 44,8 | 86 | 78 |
| PS24 | 52 | 67,5 | 62,6 | 76 | 54 |
| PD25 | 54 | 82,5 | 85,8 | 72 | 74 |
| PJ26 | 43 | 37,5 | 46,2 | 68 | 84 |
| QJ27 | 44 | 85 | 39,4 | 76 | 62 |
| SV28 | 63 | 77,5 | 73,8 | 74 | 32 |
| SN29 | 54 | 32,5 | 36 | 76 | 72 |
| TJ30 | 62 | 47,5 | 79,4 | 66 | 40 |
| TK31 | 51 | 37,5 | 84,8 | 68 | 76 |
| TA32 | 56 | 65 | 78,2 | 74 | 58 |
| VC33 | 63 | 87,5 | 39,2 | 66 | 38 |
| VC34 | 32 | 35 | 43,6 | 60 | 74 |
| YD35 | 55 | 32,5 | 72,8 | 60 | 52 |
| YE36 | 33 | 52,5 | 80,6 | 78 | 46 |

APÉNDICE E

UNIVERSIDAD CATÓLICA DEL ECUADOR SEDE AMBATO DEPARTAMENTO DE INVESTIGACIÓN Y POSTGRADOS

Cuestionario de Evaluación para Expertos

Objetivo: Determinar el nivel de validez y confiabilidad de la aplicación del test de inteligencias múltiples de Gardner, en los estudiantes de noveno año de Educación General Básica de la Unidad Educativa General Eloy Alfaro Delgado.

Instrucciones: Lea detenidamente las siguientes interrogantes, al frente de cada enunciado encontrarán las opciones del 1 al 5 con sus respectivas equivalencias, seleccione una respuesta por aspecto con una X. Valore de 1 poco hasta 5 mucho.

| ASPECTOS A EVALUAR | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
|--|---|---|---|---|---|
| CONTENIDO | | | | | X |
| Se justifica la finalidad de la estrategia | | | | | X |
| Se explicitan las bases científicas en la estrategia | | | | | |
| Se explicitan las bases socio-psicológicas de la estrategia | | | | X | |
| Se fundamenta a partir de estrategias anteriormente realizados | | | | | X |
| CONTEXTO | | | | | |
| Se ajusta a un análisis de necesidades del contexto | | | | | X |
| Se ajusta a un análisis de necesidades de los destinatarios | | | | | X |
| Se adecua a las características psicológicas de los usuarios | | | | | X |
| Se mencionan técnicas y métodos de recogida de datos e información diversos para el análisis de necesidades | | | | | X |
| Se adecua a las características culturales de los estudiantes a la que va destinado | | | | | X |
| Presenta los criterios de selección de los participantes | | | | X | |
| El número de participantes es adecuado | | | | | X |
| El diseño recoge las decisiones respecto a todos los elementos que compone la estrategia. | | | | | X |
| CONSECUCIÓN DE OBJETIVOS | | | | | |
| Presenta objetivos generales | | | | | X |
| Presenta objetivos específicos | | | | | X |
| Se adecuan a las necesidades y expectativas de los participantes | | | | | X |
| Se ajustan a las exigencias de las orientaciones pedagógicas | | | | | X |
| ESTRUCTURA TEXTUAL | | | | | |
| Se han seleccionado adecuadamente las unidades temáticas | | | | | X |
| Tiene una secuenciación y estructuración correcta | | | | X | |
| Presenta diferentes ejemplos y situaciones que le ayuden al estudiante a comprender los contenidos | | | | | X |
| Presenta actividades a realizar posteriormente por los estudiantes | | | | | X |
| Implican procesos de comprensión, análisis, síntesis, evaluación | | | | | X |
| Exigen actividades a los estudiantes | | | | | X |
| Se adecuan a las exigencias de los objetivos previstos | | | | | X |
| Se ha previsto convenientemente la forma y medios para lograr una eficaz actuación de los estudiantes en las distintas | | | | | X |

| | | | | | |
|--|--|--|--|--|---|
| situaciones de trabajo | | | | | |
| EVALUACIÓN | | | | | X |
| Se tiene en cuenta una evaluación de diagnóstico | | | | | X |
| Se contempla los momentos en el cual se llevarán a cabo las evaluaciones | | | | | X |
| Se especifica cómo evaluar los aprendizajes | | | | | X |
| Se han previsto los instrumentos de evaluación a utilizar | | | | | X |
| Se han previsto los criterios de evaluación | | | | | X |

APÉNDICE F

Actividad Lúdica



Fuente: Aplicación Estrategia Lúdica
Elaboración: Lic. Patricia Piedad Salinas Flores

Actividad Lúdica



Fuente: Aplicación Estrategia Lúdica
Elaboración: Lic. Patricia Piedad Salinas Flores

Actividad Lúdica



Fuente: Aplicación Estrategia Lúdica
Elaboración: Lic. Patricia Piedad Salinas Flores

Actividad Lúdica



Fuente: Aplicación Estrategia Lúdica

Elaboración: Lic. Patricia Piedad Salinas Flores

Actividad Lúdica



Fuente: Aplicación Estrategia Lúdica

Elaboración: Lic. Patricia Piedad Salinas Flores

Actividad Lúdica



Fuente: Aplicación Estrategia Lúdica

Elaboración: Lic. Patricia Piedad Salinas Flores

APÉNDICE G



UNIDAD EDUCATIVA "GRAL. ELOY ALFARO DELGADO"

Res. Nº. 397-CZE3-2012
Cádiz 6 - 36 y Vigo - Cdlra. España

AMIE: 18H00137

email: ue.eloalfarodelgadoambato@yahoo.es

AMBATO - ECUADOR

Ambato, 22 de Enero del 2016

Dra. Msc. Myriam Poveda
RECTORA DE LA UNIDAD EDUCATIVA GENERAL ELOY ALFARO DELGADO

Presente.-

De mi consideración:

Reciba un atento y respetuoso saludo, a vez que le deseo éxito en sus funciones. Yo, Patricia Piedad Salinas Flores, con cédula 1715532337, en calidad de docente de la institución, muy respetuosa, solicito a Usted, me permita aplicar la ficha sociodemográfica y el test de Inteligencias múltiples, de Howard Gardner, a los estudiantes de noveno paralelo "A" y "B" de educación general básica, ya que me encuentro realizando mi tesis con el tema "**Estrategia Lúdica para el Fortalecimiento de las Inteligencias Múltiples en los Estudiantes de Noveno Año de Educación General Básica de la Unidad Educativa General Eloy Alfaro Delgado**", los instrumentos a aplicar servirán para identificar las inteligencias múltiples y poder desarrollar la estrategia lúdica.

Adjunto los instrumentos a aplicar, para su respectiva revisión.

Por la atención que se de a la presente, le expreso mi sincero agradecimiento.

Atentamente


Lic. Patricia Salinas
DOCENTE



Referencias

- Alonso, Jhon (2006) *Motivación y aprendizaje en el aula: Cómo enseñar a pensar*. Santillana. Madrid.
- Aberastury, Albert (2006) *El niño y sus juegos*. Paidós. Buenos Aires.
- Acero, George, Fernández, Alex & Zapata, Golbert (2006) *Una aproximación crítica al juego como estrategia para el desarrollo infantil integral en el grado obligatorio*. Bogotá. Universidad Nacional de Colombia
- Antúnez, Adrián (2008) *Las Inteligencias Múltiples: como estimularlas y desarrollarlas*. Madrid: Narcea, S.A. Ediciones.
- Ballester, Luis (2001) *Bases metodológicas de la investigación educativa*. Palma: 086.
- Bandet, Jhon & Abbadie, Mary (2003) *Cómo enseñar a través del juego*. Madrid. : Ed. Fontanella.
- Bigge, Morris (2004) *Teorías de Aprendizaje para maestros*. México: Trillas Ediciones.
- Bisquerra, Ricardo (2004). *Metodología de la investigación educativa*. Madrid: La Muralla.
- Bouzas, Poulson (2004) *El Constructivismo de Vigotsky. Pedagogía y Aprendizaje como Fenómeno Social*. Argentina: Longseller Ediciones.
- Bowen, Jan & Hobson Patrick (2003) *Teorías de la educación*. México: Limusa.
- Buendía, Leonardo, Colás, Pirs y Hernández, Fernando (2008) *Métodos de investigación en psicopedagogía*. Madrid: McGraw-Hill.
- Carrasco, Juan y Caldero, Juan Francisco (2000) *Aprendo a investigar en educación*. Madrid: Rialp.
- Césarís, Dimery (2001) *La cultura en juego*. Madrid. Edelsa.
- Chicaiza, Marco (2015) *Diseño de una estrategia lúdica para mejorar la comprensión lectora en educación general básica*. (Tesis previo a la obtención del título de Magister en ciencias de la educación). Pucesa, Ambato.
- Clemente, Roberto (2006) *Los contextos en desarrollo* En R. Clemente, y C. Hernández (Eds.): Contextos de desarrollo psicológico y educación. Málaga: Ediciones Aljibes.
- Cohen, Louis y Manion, Lahm (2002) *Métodos de investigación educativa*. Madrid: La Muralla.
- Coll, Charles; Martin, Thomas; Miras, Mouh & Onnibia, Joseph (2006) *El Constructivismo en el Aula*. Barcelona: Grao Ediciones.
- Colom, Reuters, & Andrés-Pueyo, Aldo (2009) *El estudio de la inteligencia humana: recapitulación ante el cambio de milenio*. Psicothema.
- Constante, Luis (2015) *Diseño de una estrategia lúdica interactiva para el desarrollo de la habilidad de conversación en inglés en educación básica superior*. (Tesis previo a la obtención del título de Magister en ciencias de la educación). Pucesa, Ambato.
- CoroneL, Luis (2007) *Orientaciones Metodológicas y Didácticas de la Enseñanza*. Macará: Centro Ediciones.

- De Borja, Sole (2007) *El juego como elemento de renovación pedagógica*. Universidad de Barcelona. Lúdica: Encuentro Nacional e Internacional. Universidad Francisco José de Caldas
- Decroly, Ovidio (2002) *El Juego Educativo*. Madrid: Morata Ediciones.
- De Zubiría, Joseph (2002) *Los Modelos Pedagógicos*. Bogotá: Delfín Ediciones.
- Domínguez, Pedro (2005) *Actividades comunicativas*. Madrid. Edelsa.
- Echeita, George. & Martín, Estraister. (2008) *Interacción social y aprendizaje*. Barcelona: Síntesis Ediciones.
- Elkonin, Demetry (2000) *Psicología del Juego*. Madrid. : Pablo del Río.
- Erazo, Pablo (2015) *Diseño de una estrategia pedagógica para mejorar inteligencias*. (Proyecto de investigación y Desarrollo previo a la obtención del título de Magister en Ciencias de la Educación). Pucesa, Ambato.
- Fernández López, Santiago (2004) *Las estrategias de aprendizaje*. Madrid: SGEL.
- García, Antonio (2008) *Psicología instruccional e intervención para la mejora cognitiva*. Memoria de Cátedra. Universidad de La Laguna.
- García, Enrique (2010) *Pedagogía Constructivista y Competencias*. México: Trillas Ediciones.
- Gardner, Howard (1993) *Múltiple Intelligences: The Theory in Practice*. Nueva York, Basic Books.
- Gardner, Howard (2004) *Inteligencias Múltiples: la teoría en la práctica*. Barcelona: Ibérica Ediciones.
- Gardner, Howard (2004) *Mentes flexibles: el arte y la ciencia de saber cambiar nuestra opinión y la de los demás*. Barcelona: Paidós.
- Garvey, Dent (2005) *El Juego Infantil*. Ed. Morata. Madrid.
- González Sainz, Thomas (2004) *Para jugar. Juegos comunicativos*. Español lengua extranjera.
- Hernández, Bernardo (2009) *La importancia que tiene las Inteligencias Múltiples en el aprendizaje de los niños*. Tesis (Doctorado). Universidad Autónoma San Luis de Potosí.
- Hernández, Porfirio (2001) *Psicología de la Educación: corrientes actuales y teorías aplicadas*. Méjico: Trillas.
- Iglesias, Iván y Prieto, Marcelo (2007) *¡Hagan juego! Actividades lúdicas para la enseñanza del español*. Madrid. Edinumen.
- Izquierdo, Carlos (2004) *Aprendizaje inteligente*. (Primera edición).México: Trillas.
- Jiménez, Carlos Alberto (2000) *Cerebro Creativo y lúdico. Hacia la construcción de una nueva didáctica en el siglo XXI*. Cooperativa Editorial Magisterio
- Latorre, Antonio, Del Rincón, Daniel y Arnal, Jhon (2005) *Bases metodológicas de la investigación educativa*. Barcelona: Ediciones experiencia
- León, Odwin y Montero, Idrovo (2003) *Métodos de Investigación en Psicología y Educación*. Madrid: McGraw-Hill.
- Leif, Jack y Brunelle, Lambert (2008) *La verdadera naturaleza del juego*. Buenos Aires: Ed. Kapelusz.

- Llorente, Flor (2009) *Psicología* (colección L.N.S). Cuenca: Don Bosco.
- López Llebot, Geen (2001) *Juegos con palabras. Actividades lúdicas para la práctica del vocabulario*. Madrid: Jumbiolt Ediciones.
- Medina, Raí & Vega, Manuel (2003) *El juego en el Aprendizaje Constructivo*. Buenos Aires: Ed. Braga.
- Medina, Egido, Estebaranz, Albert, y Rodríguez, Abel (2010) *Perspectivas didácticas para el Siglo de la Educación*. Sevilla: Fundación Fernando Rielo.
- Ministerio de Educación Ecuador (2010) *Actualización y Fortalecimiento Curricular de la Educación General Básica*.
- Moll, Jey (2007) *Vygostky y la Educación*. Buenos Aires: Aique Ediciones.
- Monereo, Carlos (2005) *La enseñanza estratégica. Enseñar para la autonomía*. En VV.AA., Aprender autónomamente. Estrategias didácticas. Barcelona: Barcelona: Graó-Laboratorio Educativo.
- Morris, Gian y Maisto, Adonis (2014) *Psicología. (Décima edición)*. México: Pearson.
- Muñoz de Bustillo, Marcos; Hernández, Plutarco. y García, Luis. Alberto. (2008) *Mejorando el clima del aula. Evaluación e intervención psicoeducativa*.
- Nevid, Saint (2010) *Psicología conceptos y aplicaciones*. (Tercera edición). México: Cengage Learning.
- Nisbet, Jean y Chucks Jiuseppe (2002) *Estrategias de aprendizaje*. Madrid. Santillana, Aula XXI.
- Pardo, Andrés & Ruíz, Marco (2002). *SPSS 11. Guía para el análisis de datos*. Madrid: McGraw Hill.
- Pérez Ferra, Mario (2005) Quijano, R., y Pérez, M.P. (2005). *Actitudes del profesorado de Educación secundaria obligatoria, respecto al desarrollo de capacidades profesionales básicas*. Málaga: Aljibe.
- Piaget, Jean, Lorenz, Klark y otros (2002) *Juego y Desarrollo*. Barcelona: Ed. Grijalbo.
- Raven, Jay (2001) *Test de matrices progresivas para la medida de la capacidad mental: escala general*. Manual. Buenos Aires: Paidós.
- Reeve, Huges (2006) *Motivación y emoción*. Madrid: MacGraw-Hill.
- Renzulli, Sack (2000) *Intervenciones educativas para desarrollar el talento en niños*. Ed.: Madrid: Pirámide.
- Rigo, Daniels, & Donolo, Donovan (2011) *Inteligencia triárquica: cuando el pensar adopta múltiples modos*. Revista Cognición.
- Ryle, Gohan (2007) *El concepto de lo mental*. Paidós: Buenos Aires.
- Sánchez Huete, Juan Carlos (Coord.) (2008). *Compendio de Didáctica General*. Madrid: CCS.
- Schunk, Dunuat (2012) *Teorías del aprendizaje una perspectiva educativa*. (Sexta edición). México: Pearson.
- Shaughness, Oliver & Zechmeister, Lewan (2007) *Test of Intelligence*. Columbia: Pawn Ediciones.
- Serrano, Andrés (2007) *Inteligencias Múltiples y Estimulación Temprana*. México: Trillas Ediciones.
- Shaughnessy, Thomas (2007) *Investigation through the statistics*. EEUU: Boston Ediciones.

- Silva, Patricio (2013) *Implicaciones Didácticas el Aprendizaje Significativo*. UTA.
- Sobejano, Martha (2003) *Aproximación a las Didácticas Específicas*. En I. Escudero Ríos y otros, *Didácticas específicas de las áreas del currículum*. Madrid: UNED.
- Sternberg, Bastian & Ferrandiz, Argen (2011) *Variantes Cognitivas*. Barcelona: Brau Ediciones.
- Vygotski, Lev (2001) *El desarrollo de los procesos psicológicos superiores*. Barcelona: Ed. Grijalbo.
- Winnicott, Downen (2003) *Realidad y Juego*. Barcelona: Gedisa Ed.
- Worchel, Steven. y Shebilske, Wolf (2005) *Psicología fundamentos y aplicaciones*. (Quinta edición). Madrid: Prentice Hall Iberia.
- Zabala, Albert, y Arnau, Louis (2007) *Cómo aprender y enseñar competencias*. Barcelona: Graó.

RESUMEN FINAL

Estrategia Lúdica para el fortalecimiento de las Inteligencias Múltiples en los estudiantes de Noveno Año de Educación General Básica de la Unidad Educativa General Eloy Alfaro Delgado.

Lic. Patricia Piedad Salinas Flores

108 páginas

Proyecto dirigido por: Ana del Rocío Martínez Yacelga, Mg.

Como producto final de este trabajo se presenta una estrategia lúdica para el fortalecimiento de las inteligencias múltiples en los estudiantes de Noveno Año de Educación General Básica de la Unidad Educativa General Eloy Alfaro Delgado, a través del planteamiento de actividades que vinculan el aprendizaje significativo por medio del juego, mismo que consta de técnicas, instrumentos y procedimientos de enseñanza – aprendizaje y evaluación del proceso de desarrollo infantil a fin de favorecer la expresión emocional y cognitiva, además de promover la interacción social. La investigación se lleva a cabo a partir de la fundamentación teórica y científica de las inteligencias múltiples y las estrategias lúdicas para su fortalecimiento, conforme a la teoría de Gardner. Posteriormente se procede al establecimiento de un diagnóstico inicial por medio de la técnica psicométrica aplicada a los estudiantes de noveno año de educación general básica. Las unidades muestrales se determinan a través de un muestreo no probabilístico discrecional, ya que se seleccionan a los sujetos participantes para la aplicación de la estrategia lúdica en forma intencional por parte del investigador. Con los resultados obtenidos se diseñan matrices operativas de intervención para el fortalecimiento de las inteligencias múltiples por medio de actividades lúdicas. Se valora los resultados por medio de la técnica del retest así como el análisis de concordancia por medio de expertos.