

**PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DEL ECUADOR
SEDE ESMERALDAS**



**ESCUELA DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
MENCIÓN EDUCACIÓN BÁSICA**

TESIS DE GRADO

Elaboración de una Guía con Juegos para la Estimulación de las Inteligencias Múltiples en los Primeros Años de Educación General Básica de la Parroquia Atacames, Cantón Atacames de la Provincia de Esmeraldas, durante el año lectivo 2014 -2015

Previo a la obtención del Título de Licenciado en Ciencias de la Educación
Mención Docencia Preescolar

AUTOR:

Guevara Heredia Daniel Abraham

ASESORA:

Msc. Dolores Perlaza Muñoz

ESMERALDAS, 2015

Trabajo de tesis aprobado luego de haber dado cumplimiento a los requisitos exigido por el reglamento de grado de la PUCESE previo a la obtención del Título de Licenciado en Ciencias de la Educación con especialidad en Docencia Preescolar

Presidente Tribunal de Graduación

LECTOR 1

LECTOR 2

DIRECTOR DE ESCUELA

DIRECTOR DE TESIS

FECHA

DECLARACIÓN DE AUTENTICIDAD Y RESPONSABILIDAD

Yo, Daniel Guevara Heredia, declaro que la presente investigación enmarcada en el actual trabajo de Tesis es absolutamente original, autentica y personal. En tal virtud, el contenido de esta investigación es de exclusiva responsabilidad legal y académica de la autora y de la PUCESE.

Daniel Abrahan Guevara Heredia

CI.0801245762

AGRADECIMIENTO

Agradezco a Dios por darme sabiduría y guiarme en el camino de superación, de igual forma a los docentes de la PUCESE por orientarme y compartir sus conocimientos.

A mi familia gracias por su apoyo, especialmente a mí querida Madre por su paciencia y su cariño.

Daniel Abrahan Guevara Heredia

DEDICATORIA

Este trabajo va dedicado con amor a Dios, por darme fortaleza para alcanzar este objetivo. A mi Madre Querida por su apoyo incondicional.

Daniel Abrahan Guevara Heredia

ÍNDICE DE CONTENIDOS

TRIBUNAL DE GRADUACIÓN	ii
DECLARACIÓN DE AUTENTICIDAD Y RESPONSABILIDAD	iii
AGRADECIMIENTO	iv
DEDICATORIA	v
ÍNDICE DE CONTENIDOS	vi
LISTA DE TABLAS	viii
LISTA DE FIGURAS	ix
RESUMEN	x
ABSTRACT	¡Error! Marcador no definido.
CAPÍTULO 1: INTRODUCCIÓN	12
CAPÍTULO 2: MARCO TEÓRICO	15
2.1 Fundamentación.....	15
2.1.1 Fundamento Legal	15
2.1.2 Fundamentos Psicológicos.....	16
2.2 Bases Teóricas y Científicas	19
2.2.1 El Juego Estrategia Educativa.....	19
2.2.2 Inteligencias Múltiples.....	23
CAPÍTULO 3: MATERIALES Y MÉTODOS	32
3.1 Tipo de Investigación.....	32
3.2 Población y Muestra	33
3.2.1 Población	33
3.2.2 Muestra	33
3.3 Métodos y Técnicas de Investigación.....	34
3.3.1 Métodos	¡Error! Marcador no definido.
3.3.2 Técnicas	¡Error! Marcador no definido.
CAPÍTULO 4: ANÁLISIS DE RESULTADOS	35
4.1 Encuesta a los y las Docentes	35
4.2 Observación Estructurada a la Clase	45
CAPÍTULO 5: DISCUSIÓN DE RESULTADOS	51
CAPÍTULO 6: CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	54
6.1 Conclusiones.....	54

6.2 Recomendaciones	55
CAPÍTULO 7: LA PROPUESTA ALTERNATIVA.....	56
REFERENCIA BIBLIOGRAFICAS	57

LISTA DE TABLAS

Tabla I: ¿Cuál es su conocimiento sobre la teoría de las inteligencias múltiples.....	35
Tabla II: ¿Cuál es el tipo de inteligencia que usted más conoce?.....	36
Tabla III ¿En el desarrollo de sus estrategias de enseñanza-aprendizaje, lo que planifica está orientado para estimular las inteligencias múltiples?	37
Tabla IV: ¿Utiliza Ud. actividades lúdicas dentro de las acciones dirigidas en el proceso de enseñanza-aprendizaje?.....	38
Tabla V: ¿Considera que el juego estimula la inteligencia?.....	39
Tabla VI: ¿Selecciona Ud. Los juegos para estimular las inteligencias múltiples?	40
Tabla VII: ¿Conoce Ud. los juegos que se relacionan para cada tipo de inteligencias?.	41
Tabla VIII: ¿Dispone Ud. de una guía de juegos para estimular las inteligencias múltiples?.....	42
Tabla IX: Los juegos que aplica en el aula los obtuvo de:	43
Tabla X: Desearía recibir una capacitación con una guía con juegos para la estimulación de las inteligencias múltiples en los Primeros Años de Educación Básica	44
Tabla XI: Clases de inteligencia	45
Tabla XII: Calidad del juego	46
Tabla XIII: Cantidad	47
Tabla XIV: Aplicación del juego con relación a las inteligencias:.....	48
Tabla XV: Relación de actividades con materiales didácticos.	49
Tabla XVI: Estimulación de las inteligencias múltiples.....	50

LISTA DE GRÁFICOS

Gráfico I: ¿Cuál es su conocimiento sobre la teoría de las inteligencias múltiples?....	35
Gráfico II: ¿Cuál es el tipo de inteligencia que usted más conoce?.....	36
Gráfico III: ¿En el desarrollo de sus estrategias de enseñanza-aprendizaje, lo que planifica está orientado para estimular las inteligencias múltiples?.....	37
Gráfico IV: ¿Utiliza Ud. actividades lúdicas dentro de las acciones dirigidas en el proceso de enseñanza-aprendizaje?	38
Gráfico V: ¿Considera que el juego estimula la inteligencia?.....	39
Gráfico VI: ¿Selecciona Ud. Los juegos para estimular las inteligencias múltiples? ..	40
Gráfico VII: ¿Conoce Ud. los juegos que se relacionan para cada tipo de inteligencias?	41
Gráfico VIII: ¿Dispone Ud. de una guía de juegos para estimular las inteligencias múltiples?.....	42
Gráfico IX: Los juegos que aplica en el aula los obtuvo de:.....	43
Gráfico X: Desearía recibir una capacitación con una guía con juegos para la estimulación de las inteligencias múltiples en los Primeros Años de Educación Básica.	44

Elaboración de una Guía con Juegos para la Estimulación de las Inteligencias Múltiples en los Primeros Años de Educación Básica de la Parroquia Atacames, Cantón Atacames de la Provincia de Esmeraldas, durante el año lectivo 2014 - 2015

RESUMEN

Sin duda para los niños y niñas las interacciones lúdicas permiten potencializar las inteligencias múltiples, los juegos utilizados para estimular las inteligencias múltiples solo logran validez cuando se centran en el propio individuo (Antunes2004). Siendo tan importante que los docentes del Cantón Atacames puedan desarrollar actividades que permitan potenciar el desarrollo de las inteligencias múltiples en los niños y niñas. Los objetivos de la investigación son: a) Elaborar una guía con juegos para la estimulación de las Inteligencias Múltiples en los niños y niñas. b) Sentar las bases teóricas sobre la estimulación de la Inteligencias Múltiples en la incidencia del proceso de enseñanza – aprendizaje. c) Establecer cómo los docentes promueven la estimulación de las Inteligencias Múltiples en el proceso de aprendizaje de sus estudiantes. d) Describir qué materiales didácticos utilizan los docentes para estimular las Inteligencias Múltiples y Proponer juegos didácticos para desarrollar la estimulación de las Inteligencias Múltiples.

El tipo de investigación fue descriptiva y propositiva, la población se conformó por 21 docentes, las técnicas para la recogida de datos fueron la encuesta y la observación. Los resultados demuestran que el 71.43% de los docentes tienen poco conocimiento; 76,19% no tienen presente en las clases las estrategias, 61.9% casi nunca y de forma ocasional relacionan las actividades con materiales didácticos y con los juegos para el desarrollo de las inteligencias múltiples, Y se concluye que los docentes tienen pocos conocimientos acerca de las inteligencias múltiples; con escasa frecuencia utiliza actividades lúdicas dentro de las acciones dirigidas en el proceso de enseñanza-aprendizaje y que conocen pocos juegos que se relacionan para cada tipo de inteligencias.

Development of a Guide to Games Stimulation of Multiple Intelligences in the early years of Basic Education Parish Atacames, Atacames Canton of the Province of Esmeraldas, for the school year 2014 -2015

ABSTRACT

Certainly for children potentiate play interactions allow multiple intelligences, games used to stimulate multiple intelligences gain validity only when they focus on the individual himself (Antunes2004). It is so important for teachers to develop atacames canton of activities to promote the development of multiple intelligences in children. The objectives of the research are: a) Develop a guide with games for the stimulation of Multiple Intelligences in children. b) laying the theoretical foundations on the stimulation of Multiple Intelligences in the incidence of teaching - learning. c) Establish how teachers promote stimulation of Multiple Intelligences in the learning process of their students. d) Describe what teaching materials used by teachers to stimulate multiple intelligences and learning games Propose to develop stimulation of Multiple Intelligences.

The research was descriptive and purposeful, the population was formed by 21 teachers, techniques for data collection were the survey and observation. The results demonstrate that the 71.43% of teachers have little knowledge; 76.19% do not have this in class strategies, 61.9% never cassis and occasionally relate activities with didactic materials and games for the development of multiple intelligences, and concludes that teachers have little knowledge about multiple intelligences; infrequently used recreational activities in actions aimed at teaching-learning process and know few games that are related to each type of intelligence.

CAPÍTULO 1: INTRODUCCIÓN

Los educadores entre sus compromisos por la formación de sus educandos deben estimular todas las inteligencias múltiples existentes entre los estudiantes y usar estrategias para personalizar su instrucción y sus logros.

Sarango (2009) manifiesta que a partir de las investigaciones de Howard Gardner sobre la inteligencia humana aportan evidencias y argumentos para comprobar que “las personas no venimos al mundo con la mente en blanco y las manos vacías; sino con un conjunto de capacidades innatas que constituyen nuestra herencia de 10 mil años de evolución en especie”. Entre algunas de las investigaciones referidas a las Inteligencias Múltiples, se puede señalar las siguientes:

Según Chisag & Herrera, (2010) indican que “la estimulación de las inteligencias múltiples ayuda a comprender la totalidad de las capacidades que todo ser humano tiene de manera innata esperando su perfeccionamiento.”

Por otra parte, Guamán, (2011) pone de manifiesto que los juegos y las dinámicas son las mejores herramientas para estimular las capacidades innatas de los estudiantes; pues satisfacer a los niños y niñas de manera recreativa permite facilitar la potencialización de sus capacidades. Y al niño por naturaleza le gusta jugar.

Del mismo modo, Sarango, (2009) se refiere a “los rincones de aprendizaje se convierten en promotores de destrezas para estimular sus inteligencias si en estos interactúan creando aprestamientos efectivos.”

Además es importante considerar los procesos educativos que aplican los docentes de las escuelas en del cantón Atacames, que utilizan el juego dentro de sus actividades, sin embargo se observa que las actividades lúdicas no conducen a la estimulación de las inteligencias múltiples en los primeros años de educación básica, ya que simplemente los docentes indican los juegos o ciertos ejercicios a sus alumnos, pero no buscan una finalidad de desarrollo de las diferentes inteligencias.

El objetivo general de la presente investigación sea: Elaborar una guía con juegos para la estimulación de las Inteligencias Múltiples en los niños y niñas del Primer Año Básico de las escuelas de la parroquia Atacames, del cantón Atacames de la provincia de Esmeraldas; que permitan Sentar las bases teóricas sobre la estimulación de la Inteligencias Múltiples en la incidencia del proceso de enseñanza – aprendizaje; Establecer cómo los docentes promueven la estimulación de las Inteligencias Múltiples en el proceso de aprendizaje de sus estudiantes; Describir qué materiales didácticos utilizan los docentes para estimular las Inteligencias Múltiples y Proponer juegos didácticos para desarrollar la estimulación de las Inteligencias Múltiples.

De esta manera, en el presente estudio se presenta la necesidad de que los niños y niñas de los primeros años de Educación General Básica, los docentes deben estimular las Inteligencias Múltiples y desarrollarlas de manera integral tomando en cuenta todos los aspectos y su capacidad de aprender y aplicar los conocimientos de distintas maneras.

También Gardner.(1983) menciona que “los seres humanos tienen todas las inteligencias en distintas proporción y esperar la oportunidad de desarrollarse a lo largo de su vida.” Es por eso que todos debemos descubrir que inteligencias dominan los estudiantes para poder potenciarlos de mejor manera e ir cultivando las otras que poco a poco se irán desarrollando y manifestando en el proceso de estudios. Es así que la propuesta investigativa es importante al contribuir en la estimulación de las Inteligencias Múltiples como estrategia interdisciplinaria al establecer de modo simultáneo las inteligencias a través del juego.

Los beneficiarios directos de esta investigación serán los niños y niñas al recibir de los docentes, una estimulación idónea acorde a su verdadera edad cognitiva, empleando la actividad lúdica como la mejor forma de establecer el contacto para el aprendizaje de las funciones básicas, y los beneficiarios indirectos serán los docentes. Además será desarrollada para que los niños y niñas puedan a través de ellas aprender actividades lúdicas y desarrollen sus inteligencias, destrezas o potencialidades adecuadamente mediante el uso de recreaciones lógicas, corporales, musicales, de roles, etc. ya que de ésta manera puedan desenvolverse en el campo social.

La presente investigación se estructura en seis capítulos:

Capítulo 1: Introducción

Capítulo 2: Fundamentos teóricos que se obtuvo de las fuentes bibliográficas, de los diferentes autores que sobre el tema se refieren aportando significativamente al desarrollo de la investigación.

Capítulo 3: Está basado en el diseño metodológico en el que se han planteado y ejecutado las diferentes fases o etapas de la investigación.

Capítulo 4: Se refiere a la descripción de los resultados y los análisis obtenidos durante la investigación.

Capítulo 5. Es la Discusión de los resultados, basados en los estudios previos y los objetivos de la investigación.

Capítulo 6: Son las conclusiones y recomendaciones direccionadas a mejorar los procesos educativos.

CAPÍTULO 2: MARCO TEÓRICO

2.1 FUNDAMENTACIÓN

2.1.1 FUNDAMENTO LEGAL

Todo estudio, especialmente cuando se trata de la niñez ecuatoriana deben tener una base legal que la sustente; de esta forma, esta tesis, legalmente se sustenta en lo que establece la Constitución del Ecuador (2008), en el Artículo 44 “Las niñas, niños y adolescentes tendrán derecho a su desarrollo integral, entendido como proceso de crecimiento, maduración y despliegue de su intelecto y de sus capacidades, potencialidades y aspiraciones, en un entorno familiar, escolar, social y comunitario de afectividad y seguridad.”

De esta manera, la Constitución establece que a los menores se les proporcione una educación integral, es decir que atienda toda la dimensión del ser humano, el presente tema de estudio, concuerda en su totalidad con este principio, ya que se trata de atender en los niños/as las diferentes inteligencias y capacidades que tenemos los seres humanos: musical, corporal, emocional, pictórica, naturalista, etc., y no quedarse tan sólo con la parte matemática y lingüística.

La Ley Orgánica de Educación Intercultural establece que:

Nivel de educación general básica.- La educación general básica desarrolla las capacidades, habilidades, destrezas y competencias de las niñas, niños y adolescentes desde los cinco años de edad en adelante, para participar en forma crítica, responsable y solidaria en la vida ciudadana y continuar los estudios de bachillerato. (LOEI.2012. Art. 42).

Con ello busca la Ley que los niños/as del Ecuador, en concordancia con la Constitución, reciban una educación donde se desarrollen las capacidades, por esta razón se incluye dentro del currículo, Cultura Estética, Educación Artística, que permitan a los estudiantes, desde sus inicios ir estimulando un variedad de destrezas y habilidades, con ello se busca formar niños y niñas más aptos para afrontar exitosamente las diferentes oportunidades de la actividades académicas, como de la

vida diaria. De esta forma, en el futuro el país tendrá hombres y mujeres más aptos para afrontar los retos que se le presenten.

Además, la Ley que rige el cuidado de los niños y los adolescentes, establece que:

Los niños, niñas y adolescentes tienen derecho a una educación de calidad. Este derecho demanda de un sistema educativo que garantice el acceso y permanencia de todo niño y niña a la educación básica, así como del adolescente hasta el bachillerato o su equivalente; Garantice que los niños, niñas y adolescentes cuenten con docentes, materiales didácticos, laboratorios, locales, instalaciones y recursos adecuados y gocen de un ambiente favorable para el aprendizaje. Este derecho incluye el acceso efectivo a la educación inicial de cero a cinco años, y por lo tanto se desarrollarán programas y proyectos flexibles y abiertos, adecuados a las necesidades culturales de los educandos. Código de la Niñez y Adolescencia (2003). Art. 37.

De esta forma la Ley contempla la atención que debe tener un niño o niña en su proceso educativo, a quien se le deben crear los ambientes necesarios para su aprendizaje. Este ambiente debe incluir necesariamente el juego, como herramienta pedagógica para la enseñanza.

1.2.2 FUNDAMENTOS PSICOLÓGICOS.

El presente estudio se fundamenta en lo que manifiesta Piaget:

Parte de la premisa de que el desarrollo cognitivo del individuo se divide en cuatro estadios. Los diversos estadios de funcionamiento cognitivo de un individuo se diferencian cualitativamente uno de otro de una manera bastante clara. Un estadio anterior se distingue del posterior por las nuevas capacidades cognitivas que hasta ese momento no se habían manifestado.” (Piaget.1985.p. 57)

De esta manera, el autor citado, se considera que el conocimiento del individuo siempre está en desarrollo, en aumento y nunca en retroceso, la vida, la escuela, la familia, enseñan al individuo y éste aprende. De la misma forma expresa que el desarrollo es un proceso continuo de adaptación al mundo exterior. Junto con el proceso de

maduración biológica, existen además dos procesos complementarios en la adaptación: el proceso de asimilación y el de acomodación. La asimilación comprende la percepción del conocimiento por parte de un individuo. La acomodación permite que el individuo construya una nueva estructura mental cualitativamente mejor, porque puede integrar más información. De esta forma, este proceso es ocasionado por dos contradicciones entre la información nueva y la manera existente de pensar.

De la misma forma, contribuye Vygotsky:

El desarrollo intelectual es un proceso durante el cual el niño adquiere continuamente nuevas competencias. El principio de adquisición es un principio idéntico para el logro de todo tipo de competencias. Con ayuda de otras personas de su entorno el niño aprende, en primer lugar, una nueva competencia en base a una acción concreta. (Vygotsky 1979. p. 58.)

Se puede descubrir dos aspectos importantes, en primer lugar, el individuo construye de manera autónoma una representación mental de la acción y luego la verbalización del proceso de acción; es decir, desde el punto de vista de la lógica, primero se observa, luego se construye el concepto y después se lo expresa se lo expresa a través de los términos o palabras.

Otro aspecto importante que se debe resaltar es las interacciones sociales para el conocimiento, ya que el niño se siente obligado con más frecuencia e intensamente a la expresión verbal, que acelera el proceso de interiorización, en este momento, el docente puede localizar la así llamada zona de desarrollo próximo en interacción con el niño, la cual se la describe como aquello que el niño todavía no puede realizar solo, pero que sí logra con la ayuda de otra persona, que puede ser un adulto.

En el artículo “Significado y aprendizaje significativo” manifiesta que:

“La esencia del proceso del aprendizaje significativo reside en que ideas expresadas simbólicamente son relacionadas de modo no arbitrario, sino sustancial (no al pie de la letra) con lo que el alumno ya sabe, señaladamente algún aspecto esencial de su estructura de conocimientos (por ejemplo, una imagen, un símbolo ya con significado, un contexto o una proposición). El

aprendizaje significativo presupone tanto que el alumno manifiesta una actitud hacia el aprendizaje significativo.” (Ausubel 2012.p.67)

Es decir, la disposición para relacionar, entre lo que conoce y lo que expresa mediante símbolos no es arbitraria, sino sustancialmente, el material nuevo con su estructura cognoscitiva, como que el material que aprende es potencialmente significativo para él, especialmente relacionable con su estructura de conocimiento, de modo intencional y no al pie de la letra. Así, independientemente de cuánto significado potencial sea inherente a la proposición especial, si la intención del alumno consiste en memorizar arbitraria y literalmente, tanto el proceso de aprendizaje como los resultados del mismo serán mecánicos y carentes de significado. Y, a la inversa, sin importar lo significativo que sea la actitud del alumno, ni el proceso ni el resultado del aprendizaje serán posiblemente significativos si la tarea de aprendizaje no lo es potencialmente, y si tampoco es relacionable, intencionada y sustancialmente, con su estructura cognoscitiva.

En su trabajo más importante, sobre las inteligencias múltiples:

Se rebela contra el uso que se está haciendo de los test de cociente de inteligencia (CI). Gardner opina que el CI es una estructura sin sentido ya que las tareas que se emplean para su determinación difieren enormemente tanto en contenido, como en cuanto a las capacidades exigidas... Por ello, Gardner se llega a plantear la pregunta sobre si no se trataría de diferentes formas de inteligencia que se desarrollarían posiblemente en cada individuo, independientemente unas de otras. (Gardner 1984. p. 87)

De esta forma Gardner llega a la teoría de las Inteligencias múltiples, donde presenta una serie de opciones, por las que las personas pueden ser inteligentes y no necesariamente si posee una inteligencia lógica matemática y lingüística. Ya que personas que puedan tener disminuidas esos tipos de inteligencia, pero pueden tener desarrolladas otras, como la musical, la kinestésica o corporal, entre otras.

2.2 BASES TEÓRICAS Y CIENTÍFICAS

2.2.1 EL JUEGO ESTRATEGIA EDUCATIVA

2.2.1.1 ¿QUÉ ES EL JUEGO?

El juego siempre es un aspecto de mucha importancia en la vida de los niños. La naturaleza instituye fuertes inclinaciones al juego en todo niño que se considere normal, para asegurarse que se serán satisfechas ciertas necesidades básicas del desarrollo. Por lo tanto, la vida de los niños es jugar, es algo instintivo, es una fuerza natural e interna que les obliga a moverse, a manipular, a gatear, ponerse de pie, andar, es decir es imposible mantener quieto o quieta a un niño o niña por un tiempo prolongado, el juego les permite el disfrute pleno de la libertad de movimiento de los pequeños.

“Los niños se revelan de la manera más clara, limpia o transparente en su vida lúdica. No juegan por mandato, orden o compulsión exterior, sino movidos por una necesidad interior, la misma clase de necesidad que un gato juega con una pelota que rueda y que juegue con ella como lo haría con un ratón.” (Calero 2006.p.19)

Es decir, en el niño el juego pertenece al instinto primario de los seres humanos, el juego le ayuda a ser feliz, a ser responsable en su actividad, lo disciplina. Es así que el juego es un ejercicio natural y placentero de poderes en crecimiento, prepara para la madurez. Nadie necesita enseñar a un niño a jugar, incluso un bebé de pocas semanas sabe hacerlo, de acuerdo a su edad y a sus posibilidades motrices y verbales.

El juego responde no sólo a la tendencia del niño, sino también a la imitación. En ese sentido es una fuente de aprendizaje y de ensayo de vida: el niño juega al carpintero, al herrero, al comerciante, al bombero, al soldado a la enfermera, a la escuela. (Calero 2006. p. 34)

Con ello tiene una perspectiva de la vida del adulto a modo de reconocimiento, busca sus posibilidades, investiga su inclinación hacia posibles profesiones que le gustaría ser cuando sea adulto. Es común que lo niños manifiesten de grande quisiera ser. Otra de las actividades que procura el juego es la socialización del niño, el encuentro con sus

pares, a través del diálogo, de la conversación, del roce, del empujón, del pateo de la pelota, etc.

Calero (2006). Durante el juego, el niño inicia gozosamente su trato con otros niños, ejercita su lenguaje hablado y mímico, desarrolla y domina sus músculos adquiriendo conciencia de su utilidad, comprende las distancias y los obstáculos que el medio físico opone a sus deseos

Este proceso de socialización permite el aprendizaje del niño en conjunto con otros igual a él, le dice que no está solo, que existen personas de su misma edad con quienes puede compartir sus alegrías y juegos. De esta manera, el juego se convierte en una actividad en la que el niño puede demostrar que está aprendiendo, así se puede convertir en la forma más eficaz de aprendizaje que tiene el niño y la forma de descubrir otras realidades.

2.2.1.2 IMPORTANCIA DEL JUEGO

El juego es una actividad fundamental para el desarrollo y el aprendizaje de los niños y las niñas. Si se observa a un niño puede entender que, prácticamente desde su nacimiento, disfruta con el juego. Los padres en el hogar, conocen esta propiedad de los párvulos, por eso a sus niños les brindan cariño a través de juegos que despiertan su interés.

Al principio, el niño se manifiesta con movimientos corporales simples que, poco a poco, se van ampliando y haciendo más complejos para introducir otros elementos. Con el tiempo, el juego permitirá al niño poner en marcha los mecanismos de su imaginación, expresar su manera del ver el mundo que le rodea, desarrollar su creatividad y relacionarse con adultos e iguales. (García & Llull 2009).

De esta forma la actividad lúdica contribuye a la maduración psicomotriz, potencia la actividad cognitiva, facilita el desarrollo afectivo y es vehículo fundamental para la socialización de los niños y niñas. Por eso, el juego se convierte en uno de los medios más poderosos que tienen los niños para aprender nuevas habilidades y conceptos a través de su propia experiencia. Los niños y niñas emplean gran parte de su tiempo en jugar, en los distintos ámbitos en los que se desenvuelven: familia, escuela, tiempo

libre, etc. Sus juegos van a ir cambiando según sus edades y preferencias, según se practiquen individualmente o en grupo, y según se desarrollen de forma libre o dirigida.

García & Llull (2009). Más que un simple entretenimiento, ya que ayuda al niño a crecer en diversas áreas, y por eso puede tener una intencionalidad pedagógica o simplemente lúdica. Si los juegos son aprovechados adecuadamente, se pueden convertir en actividades de enseñanza que permiten un aprendizaje altamente motivador para los pequeños.

Desde las diferentes realidades educativas se ha tomado conciencia de este hecho y se puede observar cómo, a lo largo de las etapas de Educación Infantil y Primaria, el juego aparece como un instrumento natural para la maduración en todas las dimensiones de la persona; es decir, los niños y las niñas aprenden jugando.

Por eso es fundamental para todos los profesionales de la educación conocer en profundidad la importancia del juego, sus características y las posibilidades psicopedagógicas del modelo lúdico. Un profesor que no considera el juego como parte integrante de su proceso de enseñanza, sin lugar a duda, presentará problemas de comportamiento de inquietudes por parte de los menores. Los niños aprenden mejor, si cabe el término, en su hábitat, es decir en el juego. Para el niño jugar es la mejor manera de aprender.

2.2.1.3 CARACTERÍSTICAS DEL JUEGO

Caracterizar el juego resulta un tanto complicado, sin embargo se presentan algunas características que a continuación se desarrollan:

- El juego es una actividad libre, el juego por mandato, no es juego
- El juego es escaparse de la vida misma a una esfera temporal de actividad que posee su tendencia propia. Es independiente del mundo exterior, es eminentemente subjetivo. Transforma la realidad externa, creando un mundo de fantasía.
- Es desinteresado, es una actividad que transcurre dentro de sí misma.

- Se juega dentro de determinados límites de tiempo y de espacio. Crea orden, la desviación más pequeña estropea todo el juego. Tiene dos cualidades que el hombre puede encontrar: armonía y ritmo.
- Es una tendencia a la resolución, se ponen en juego las facultades del niño.
- (Calero, 2006). Tiene facilidad con que se rodea el misterio. Para los niños aumenta el encanto de su juego si se hacen de él un secreto. Es una lucha por algo o una representación de algo.

De esta manera se puede entender el juego no como algo del azar, sino como una actividad propia de la naturaleza del ser humano en su etapa de la niñez; y es que no sólo en la niñez los hombres juegan, esta actividad acompaña a las personas a lo largo de su vida, siempre hay espacios para los juegos, las bromas entre los adultos, incluso de los adultos mayores, con mayor razón en los niños y niñas que todo lo comprenden a través del juego. El oficio más serio lo pueden convertir en un juego, de acuerdo a su imaginación

2.2.1.4 EL JUEGO COMO APRENDIZAJE

La relación entre el juego el aprendizaje es natural, es intrínseca; los verbos jugar y aprender van juntos. Ambos términos se correlacionan puesto que consisten en la forma de buscar superar obstáculos, encontrar caminos de solución, entrenarse, deducir, inventar, adivinar y llegar a ganar, para pasar bien, de esta forma poder avanzar y ser mejores.

Chacón (2001). La diversión en las clases debería ser un objetivo docente. La actividad lúdica es atractiva y motivadora, capta la atención de los alumnos hacia la materia, bien sea para cualquier área que se desee trabajar. Los juegos requieren de la comunicación y provocan y activan los mecanismos de aprendizaje. La clase se impregna de un ambiente lúdico y permite a cada estudiante desarrollar sus propias estrategias de aprendizaje.

El juego permite a los docentes dejar de ser el centro de la clase, sentirse como los que saben, para pasar a ser facilitadores, conductores del proceso de enseñanza-aprendizaje, además de potenciar con su uso el trabajo en pequeños grupos o parejas. De esta manera, el juego puede romper barreras existentes entre los alumnos y el maestro,

para crear lazos de más confianza, sólo en ese ambiente el estudiante tendrá la capacidad de preguntar y de participar de mejor agrado y con mayor calidad en la clase.

Chacón (2001). Al contrario si el docente es demasiado rígido, sin permitir una broma, un juego, creará un ambiente tenso, donde se les restrinjan las capacidades de participación en clase del estudiante. Lo trascendental en que se convierte la estrategia del juego es la excelente ocasión de aprendizaje y de comunicación, entendiéndose como aprendizaje un cambio significativo y estable que se realiza a través de la experiencia.

Para ello no se debe enfatizar en el aprendizaje memorístico de hechos o conceptos, sino en la creación de un entorno que estimule a alumnos y alumnas a construir su propio conocimiento y elaborar su propio sentido, dentro del cual el profesor pueda conducir al alumno progresivamente hacia niveles superiores de independencia, autonomía y capacidad para aprender, en un contexto de colaboración y sentido comunitario que debe respaldar y acentuar siempre todas las adquisiciones.

Chacón (2001). Es así que la estrategia, del juego como didáctico surge en pro de un objetivo educativo, se estructura un juego reglado que incluye momentos de acción pre-reflexiva y de simbolización o apropiación abstracta de lo vivido para el logro de objetivos de enseñanza curriculares, considerando como objetivo último, la apropiación por parte del jugador, de contenidos fomentando el desarrollo de la creatividad.

2.2.2 INTELIGENCIAS MÚLTIPLES

2.2.2.1 DEFINICIÓN

La palabra inteligencia tiene su origen en la unión de dos vocablos latinos “*intus legere*” que significa “leer dentro”. Es decir que, la inteligencia sirve para que el individuo se adentre en las profundidades de las cosas, para estudiarlas, abstraerlas, aprehenderlas, elaborar sus conceptos y definiciones. Por otro lado existen otros vocablos latinos que refieren a la inteligencia, “*Inter eligere*”, que significa elegir entre. Es decir, la capacidad que tiene el individuo con la cual consigue penetrar en la comprensión de las cosas eligiendo el mejor camino.

La inteligencia es un flujo cerebral que nos lleva a elegir la mejor opción para solucionar esa dificultad, y se completa como facultad para comprender, entre varias opciones, cuál es la mejor. También nos ayuda a resolver problemas o incluso a crear productos para la cultura que nos rodea.(Antunes 2006.p. 9)

Se debe reconocer con evidencia de la experiencia, que la inteligencia no sólo es un producto neuronal, sino que también se debe al ambiente natural, social, económico, político, etc., en el que la persona desenvuelve su actividad en la vida. Es así que se puede considerar que la inteligencia es una serie de segmentos componentes de una ecología cognitiva que nos engloba.

La inteligencia, por lo general se la había asociado a la parte lingüística y lógica. Matemática, es decir que una persona que podía resolver problemas de lógica o de matemática y sus afines, además de poseer una facilidad de palabra que le brindaba un lenguaje fluido, se lo consideraba inteligente. Sin embargo:

En recientes investigaciones en Neurobiología, sugieren la presencia de zonas en el cerebro humano que corresponden, a menos de modo aproximado, a determinados espacios de cognición ; más o menos, como si un punto del cerebro representase a un sector que albergue una forma específica de competencia y de procesamiento de informaciones. (Antunes 2006. P.21)

Esas zonas, según Garner, H. (1983), “serían ocho, por lo tanto, el ser humano poseería ocho puntos diferentes de su cerebro donde albergarían diferentes inteligencias, a las que él las conoce como las inteligencias múltiples”; serían la inteligencia lingüística o verbal, la lógico-matemática, la espacial, la musical, la cenestésica corporal, la naturalista y las inteligencias personales, esto es, la inteligencia intrapersonal y la interpersonal.

2.2.2.2 TIPOS

Inteligencia Lógico Matemática: Se las puede denominar como innatas para la resolución de problemas matemáticos, de problemas de lógica, aunque sus niveles de escolaridad sean escasos o nulos. Dentro de la misma escuela hay estudiantes que la explicación matemática es evidente, no necesitan de mucho esfuerzo, frente a los demás.

Esta competencia que Gardner define como inteligencia lógico matemática, se desarrolla en la relación del sujeto con el mundo de los objetos. Esta forma de inteligencia, por tanto se manifiesta en la facilidad para el cálculo, en la capacidad de distinguir la geometría en los espacios, en el placer específico, al descanso que algunas personas sienten al resolver un rompecabezas que requiere pensamiento lógico, o inventando problemas lógicos. (Antunes 2006.p. 21)

En otras palabras, los ejercicios matemáticos no son algo pesado, no son estresantes, al contrario, le permite al individuo hacer algo que a él le gusta y disfruta haciéndolo. De esta manera, la Matemática puede resultar divertida.

Inteligencia espacial: presenta como competencia una percepción exacta de la realidad visible, la persona es capaz de ubicarse con naturalidad en un lugar que posiblemente sea desconocido como principio; tener la capacidad de reproducir mentalmente la percepción; además de reconocer el mismo objeto en diferentes circunstancias, por ejemplo reconocer a un criminal mirando una foto o un dibujo de él.

Antunes (2006). En los problemas que caracterizan nuestra vida diaria, la inteligencia espacial es muy importante para orientarnos en distintas localidades, para reconocer escenas y objetos cuando trabajamos con representaciones gráficas en mapas, gráficos, diagramas o formas geométricas, en la sensibilidad para captar metáforas, en la creación de imágenes, mediante la imaginación construye una fantasía con apariencia real.

Para ello, es importante en los niños contar cuentos, historietas, los hechos de la historia, donde permita al niño imaginar paisajes, lugares, distancias, de esta manera se estará fortaleciendo este tipo de inteligencia.

Inteligencia lingüística o verbal: Consiste en que la persona usa las palabras de manera efectiva y fluida, en forma oral o escrita. Los que gozan de esta inteligencia tienen la habilidad del uso de la sintaxis, la fonética, la semántica y los usos prácticos del lenguaje que se manifiesta en la retórica, la explicación, el discurso, los foros, la facilidad de palabra, la disertación efectiva y clara. Hay estudiantes a los que les gusta escribir historias, leer, realizar rimas, poesías, los trabalenguas, el aprendizaje con facilidad de otros idiomas.

Gardner (1997). La inteligencia lingüística consiste en la habilidad de pensar en palabras y usar el lenguaje para expresar y entender significados complejos. Sensibilidad en el uso y significado de las palabras, su orden, sonidos, ritmos e inflecciones. Destrezas en el uso de las palabras para expresarse y para todo uso práctico en la comunicación, destrezas en la lectura, habilidad e interés en escribir y leer poemas, historias, cuentos, libros y cartas Implica la habilidad para desarrollar procesos de comunicación.

Es explícita en el momento de la conversación del diálogo, de la entrevista con alguien, en las discusiones; además de cuando la persona lee, escribe o escucha una explicación. Se la utiliza para convencer o ejercer influencia sobre los demás, para conservar alguna información estructurada, para dar y recibir. Con esta inteligencia, las personas tienen la posibilidad de transmitir sus ideas con claridad y, asimismo, de escuchar la de los demás. Permite además, la reflexión con el uso del lenguaje que se convierte en más preciso y coherente al pensamiento; se la puede desarrollar con mucha lectura, con el diálogo de temas constructivos, con el uso apropiado de las palabras y términos precisos.

Inteligencia Corporal Cinestésica: Es la inteligencia del cuerpo. Existen personas que son muy diestros con los movimientos de su cuerpo, son capaces de realizar muchas actividades corporales, sin mucho esfuerzo o al menos con menor esfuerzo que las otras personas, son capaces de solucionar sus problemas con sus actividades corporales.

Gardner (1997). La Inteligencia Corporal- cinestésica; es la capacidad para usar todo el cuerpo en la expresión de ideas y sentimientos, y la facilidad en el uso de las manos para transformar elementos. Incluye habilidades de coordinación, destreza, equilibrio, flexibilidad, fuerza y velocidad, como así también la capacidad cinestésica y la percepción de medidas y volúmenes. Se manifiesta en atletas, bailarines, cirujanos y artesanos, entre otros.

Se la puede observar en los estudiantes que sobresalen en los deportes, danza, el baile, la actuación teatral, la expresión corporal, en trabajos de construcciones utilizando diversos materiales concretos. También en aquellos que son hábiles en la ejecución de instrumentos con el movimiento de sus manos, como el pincel, el bisturí, reglas, computadoras, etc.

Inteligencia musical: Consiste en la posibilidad que tienen unas personas para percibir, discriminar, transformar y expresar las formas musicales. Contiene la comprensión del ritmo, el tono y el timbre de las notas musicales.

La inteligencia musical está presente en compositores, directores de orquesta, críticos musicales, músicos, luthiers y oyentes sensibles, entre otros. Los alumnos que la evidencian se sienten atraídos por los sonidos de la naturaleza y por todo tipo de melodías. Disfrutan siguiendo el compás con el pie, golpeando o sacudiendo algún objeto rítmicamente. Gardner (1997).

Este tipo de inteligencia radica en la práctica de pensar en términos de sonidos, ritmos y melodías; la producción de tonos y el reconocimiento y creación de sonidos. También consiste en el uso de instrumentos musicales y la capacidad de cantar como medio de expresión.

Inteligencia naturalista: Se manifiesta cuando la persona es capaz de distinguir, clasificar y utilizar elementos del medio ambiente, objetos, animales o plantas, ya sea de la ciudad como del campo; para ello la persona debe ser hábil para observar, experimentar, reflexionar y cuestionar el entorno donde habita.

La inteligencia naturalista la poseen en alto nivel la gente de campo, botánicos, cazadores, ecologistas y paisajistas, entre otros. Se da en los alumnos que aman los animales, las plantas; que reconocen y les gusta investigar características del mundo natural y del hecho por el hombre. La inteligencia naturalista consiste en el entendimiento del mundo natural incluyendo las plantas, los animales y la observación científica de la naturaleza. Gardner (1997).

Esta inteligencia se la utiliza para interrelacionar a los diferentes seres vivos y la comprensión de ciertos modelos de vida y fuerzas de la naturaleza. Se estudia el comportamiento de los animales, las necesidades y características propias de cada especie; además de trabajar con las plantas, para saber si son medicinales, qué aportes tienen para mejorar los estilos de vida a través de la medicina natural, como la convencional. Utiliza el conocimiento para clasificar y utilizar elementos del medio ambiente, objetos, animales o plantas. Tanto del ambiente urbano como suburbano o rural. Incluye las habilidades de observación, experimentación, reflexión y cuestionamiento de nuestro entorno.

Inteligencia intrapersonal: Existen individuos que tienen la capacidad de construir una concepción precisa sobre sí mismos para organizar y dirigir de manera autónoma y con muy poca incidencia de otros, su propia vida. Son personas que les gusta pensar solos, caminar solos, estudiar solos, con poca relación con los demás.

Este tipo de inteligencia se encuentra muy desarrollada en teólogos, filósofos y psicólogos, entre otros. La evidencian los alumnos que son reflexivos, de razonamiento acertado y suelen ser consejeros de sus pares. La inteligencia intrapersonal consiste en la habilidad para entenderse a uno o una mismo. La persona está consciente de sus puntos fuertes y de sus debilidades para alcanzar las metas de la vida. Ayuda a reflexionar y controlar nuestros pensamientos y sentimientos efectivamente. Gardner (1997).

Al sujeto que presenta esta inteligencia, le permite ser conocedor de las ideas propias, los dones y las destrezas personales, conocedor de las metas personales, habilidad para controlar los sentimientos personales y las respuestas emocionales, habilidad para regular la actividad mental, el comportamiento y el estrés personal. Por ello, hace referencia a la posibilidad de acceder a la propia vida interior. Se le considera esencial para el autoconocimiento, que permita la comprensión de las conductas y formas propias de expresión

Inteligencia interpersonal: Por el contrario a la anterior, hay personas que les gusta el contacto con otras personas, se sienten bien en realizar trabajos en equipos, trabajos grupales; de alguna manera evitan la soledad, para encontrarse con sus amigos, compañeros o familiares.

Gardner (1997). Además incluye la sensibilidad a expresiones faciales, la voz, los gestos y posturas y la habilidad para responder. Presente en actores, políticos, buenos vendedores y docentes exitosos, entre otros. La tienen los alumnos que disfrutan trabajando en grupo, que son convincentes en sus negociaciones con pares y mayores, que entienden al compañero La inteligencia interpersonal consiste en relacionarse y entender a otras personas. Armonizar y reconocer las diferencias entre las personas y apreciar sus perspectivas siendo sensitivo o sensitiva a sus motivos personales e intenciones.

De esta manera, la inteligencia interpersonal permite al individuo interactuar efectivamente con una o más personas, amigos y amigas y familiares, sensibilidad y entendimiento con relación a los sentimientos, puntos de vista y estados emocionales de otras personas, habilidad para mantener buenas relaciones con la familia, amistades y con la gente en general, tomar liderazgo entre otras personas para resolver problemas, influenciar decisiones y velar por relaciones en grupos.

2.2.2.3 RELACIÓN DE LAS INTELIGENCIAS Y EL APRENDIZAJE

En las inteligencias múltiples, la escuela debe jugar un rol de mucha trascendencia, para ello debe crearse un nuevo modelo de escuela para lograr efectivamente un verdadero proceso de enseñanza-aprendizaje, es así que debe tener muy presente que: No todos tenemos los mismos intereses y capacidades. Es error del docente evaluar de manera unánime las diferentes capacidades de los niños y las niñas

No todos aprendemos de la misma manera; hoy nadie puede aprender todo lo que ha de aprender. Para ello, la escuela debe tener presente las destrezas y habilidades propias de cada uno de sus estudiantes, para poderles enseñar, evaluar y realizar, en general la formación apropiada de los niños/as y jóvenes a su cargo.

Para que la escuela cumpla su nuevo rol, él y la docente, también debe asumir un nuevo rol: empezar con realizar una evaluación de los intereses y capacidades de sus alumnos; debe ser un gestor entre el estudiante y el currículo, es decir un mediador entre el alumno y los contenidos de la asignatura; debe ser, además, gestor entre la escuela y la comunidad que no debe ser ajena al plantel. (Antunes. 2006p. 79)

Ser el coordinador de procesos educativos, curriculares, lúdicos, de diversión, es decir debe estar presente en las actividades de sus estudiantes; y, por último, supervisor del equilibrio estudiante, evaluación, currículo y comunidad, sólo así evitará una sobrecarga de tareas y lecciones a sus alumnos y separarse de la realidad de donde realiza su tarea educativa.

Naturalmente todos tenemos las ocho inteligencias en mayor o menor medida. Al igual que con los estilos de aprendizaje no hay tipos puros y si los hubiera les resultaría imposible funcionar.

Gardner (1997). Por ejemplo: un ingeniero necesita inteligencia espacial bien desarrollada, pero también necesita de otras, como la inteligencia lógico matemática para poder realizar cálculos de estructuras, de la inteligencia interpersonal para poder presentar sus proyectos, de la inteligencia corporal kinestésica para poder conducir el carro hasta para ir a la obra, etc.

De esta manera se puede decir que todas las inteligencias son importantes, sólo depende de la actividad a la que se dedica la persona de manera más regular, pero un deportista que tiene desarrollada o que utiliza más la inteligencia kinestésica, puede saber tocar bien un instrumento musical, puede ser muy bien entonado para cantar, debe relacionarse bien con sus compañeros de equipo, pero le gusta tener momentos de soledad para reflexionar sobre sí mismo, sus planes y proyectos de vida; es decir que vive un conjunto de inteligencias de manera simultánea, sin embargo, la que más utiliza es la kinestésica o al menos es la que le produce su estilo de vida.

De la misma forma se puede priorizar al músico, al político, al poeta, al escritor, que viven su estilo, pero que utilizan otros tipos de inteligencia. Por ello, en el nuevo estilo educativo del Ecuador aparecen asignaturas que tienen que ver con el arte, la música, la pintura, el deporte, los idiomas, pero a la vez, los procesos evaluativos se exigen que sean de una variedad diferentes de oportunidades a los estudiantes: trabajos grupales, lecciones, exposiciones, uso de la TICs, etc. que tienen que ver con las diferentes formas de inteligencias o de destrezas con las que cuentan los estudiantes.

En la actualidad son muchos los docentes que conocen las diferentes inteligencias que poseemos las personas, sin embargo insisten en priorizar sólo la inteligencia lógico-matemático y la lingüística, sabiendo lo que se sabe sobre los diferentes estilos de aprendizaje, tipos de inteligencia y estilos de enseñanza es absurdo que se insista en que todos nuestros alumnos aprendan de la misma manera. (Antunes 2006. p. 83)

A tal punto que son innumerables los test de aptitudes para ingresar a ciertas instituciones educativas en las que se exigen el desarrollo de la destreza lógico matemática y la lingüística. Se debe tener muy presente, que no son suficientes, porque la misma materia se puede presentar de formas muy diversas que permitan al alumno

asimilarla partiendo de sus capacidades y aprovechando sus puntos fuertes, para ello el profesor debe conocer las diferentes inteligencias que existen.

El sistema educativo, en todos sus niveles, debe cuestionarse sobre si una educación agrupada en sólo dos tipos de inteligencia es la más apropiada para preparar a los alumnos para vivir en un mundo cada vez más complicado. La experiencia muestra que los estudiantes que presentan notas altas en la universidad y que son los mejores egresados, no siempre se correlaciona con los mejores profesionales, es cierto que tienen mejores oportunidades laborales que los que no presentan altas notas, pero no es garantía de que en el ejercicio de su profesión, donde deban aplicar sus conocimientos, en verdad sean los mejores.

Gardner (1997). Existen personas destacadas en todo, o casi todo, lúcidas, muy valoradas en ciertas áreas, pero con bajo rendimiento académico. Son individuos absolutamente normales, bien adaptados y hasta felices, de familias armónicas y equilibradas, chicos entusiastas, con ideas y objetivos claros quienes parecen perder la motivación al incorporarse a los procesos de enseñanza y de aprendizaje. No lograban engranar en esa mecánica propuesta por la escuela.

Hay casos de estudiantes que habían sido considerados como malos estudiantes, con déficit de atención, indisciplinados, en el aula y en el plantel, incluso son considerados como generadores de problemas. Hechos que se daban porque la escuela, el sistema educativos consideraba que el proceso de conocimiento humano se daba de manera unitaria y que era posible describir en forma adecuada a las personas como poseedoras de una única y cuantificable inteligencia, incluso medir a través del Coeficiente Intelectual, pero en realidad es que los hombres y las mujeres, niños o niñas, adultos y adultas, poseemos por lo menos ocho inteligencias diferentes cuantificadas por parámetros, cuyo cumplimiento les da tal definición.

Según los estudios la mayoría de los individuos tenemos la totalidad de este conjunto de inteligencias, cada persona la desarrolla de manera muy particular, de acuerdo a sus intereses, a su estilo de vida, a sus necesidades, a su cultura y que se desarrolla de acuerdo a su interacción con el entorno natural y social, y del momento histórico en el que vive. Muchos de los fracasos escolares se dan porque la enseñanza, el aprendizaje, las evaluaciones se centran en una dualidad de inteligencias, que no consideran al ser humano de manera integral.

CAPÍTULO 3: MATERIALES Y MÉTODOS

La investigación se realizó en los planteles educativos de la parroquia Atacames, del cantón Atacames, su duración fue de 10 meses del año lectivo 2014-2015.

El cantón Atacames se ubica al norte con el Océano Pacífico, al sur con la parroquia Carlos Concha y el cantón Muisne, al este con el Cantón Esmeraldas, y las parroquias de Vuelta Larga y Tabiazo, al oeste con las parroquias de San Francisco y Galera del cantón Muisne, al noreste con la parroquia de Tonsura y al suroeste con Súa.

Desde el punto de vista geográfico más importantes son los ríos que han servido a los esmeraldeños como vías naturales para el transporte de productos (tagua, balsa, caucho, banano) y para el sistema de riego. Su clima varía de acuerdo a las diversas zonas de la provincia. Es tropical subhúmedo, subtropical húmedo y subtropical muy húmedo. La temperatura promedio es del 23 grados centígrados.

En el caso de Atacames, su población es de alrededor de 12.000 habitantes, considerando una elevada población flotante en torno al turismo, que es la fuente económica de mayor importancia.

(http://www.cicad.oas.org/fortalecimiento_institucional/savia/PDF/canton%20Atacames.pdf)

3.1 TIPO DE INVESTIGACIÓN

Descriptiva: La investigación es de carácter descriptivo, porque se estudió la realidad de la aplicación de los juegos como forma de desarrollar las inteligencias múltiples en los niños y niñas de los primeros años de educación básica de las escuelas de la parroquia Atacames del cantón. Este tipo de investigación comprende la descripción, registro, análisis e interpretación de la realidad del fenómeno de estudio, ya que su meta es la identificación que existen entre las variables, por lo tanto, no consiste en un estudio experimental.

Propositiva: Porque se plantea una guía con juegos para la estimulación de las inteligencias múltiples como opción o alternativa de solución al problema estudiado

POBLACIÓN Y MUESTRA

3.2.1 POBLACIÓN

En este cantón, la mayor población es la comprendida entre 0 a 29 años, lo que representa el 64.61% de la total cantonal. De 30 años en adelante, la población por grupos etarios decrece paulatinamente hasta llegar al 0.0241% correspondiente al grupo de 95 años y más. El 37.24% corresponde a la población urbana, mientras que el 62.76% se encuentra ubicada en el área rural del cantón. En cuanto al porcentaje de hombres y mujeres se evidencia que prácticamente es el mismo con apenas un 2.25% de diferencia a favor de los hombres.

(Plan de Desarrollo y Ordenamiento Territorial de Atacames, PDOT Gobierno Autónomo Descentralizado Municipal de Atacames año 2012).

La población para la presente investigación estuvo conformada por los docentes de la Parroquia Atacames del Cantón Atacames y detalla a continuación:

No	INSTITUCIONES	No de docentes
1	Unidad Educativa Particular Personitas Del Futuro	2
2	Unidad Educativa Creciendo Al Futuro	2
3	Unidad Educativa Principe De Paz	1
4	Unidad Educativa Mercedes Cevallos	2
5	Unidad Educativa Walter Aparicio	2
6	Unidad Educativa Atahalpa	3
7	Unidad Educativa Agueda Gonzalez Q.	3
8	Unidad Educativa Estrella Del Mar	2
9	Esc. Particular San Francisco School	1
10	Escuela Fisco Misional Pierre Teilh	2
11	E. B. G. Jambeli	1
	Total	21

Fuente: Distrito de Atacames

3.2.2 MUESTRA

No se aplicó muestra a la población por cuanto, por la cantidad de docentes era viable la aplicación del instrumento a todos los profesores, es decir 21.

3.3 MÉTODOS Y TÉCNICAS DE INVESTIGACIÓN

La investigación inició con el diseño del cuestionario y su posterior aplicación. Que permitió establecer como los docentes promueven las inteligencias múltiples en el proceso de enseñanza –aprendizaje de sus estudiantes, así como describir que materiales didácticos utilizan para estimular las inteligencias múltiples. El cuestionario es un instrumento adecuado para la recogida de datos cuantitativos, y fue de fácil aplicación, asegurando el anonimato de los y las encuestadas, lo cual facilitó que éstos no se sientan evaluados y pudieran expresar más libremente sus opiniones al respecto.

El diseño del cuestionario se basó en una escala Likert con 5 y 3 opciones a elegir ante las diferentes variables que se preguntaron. Opciones como: nunca, casi nunca, ocasional, siempre, casi siempre, se aplicaron en aquellas preguntas provenientes de las prácticas educativas y las opciones de mucho, poco, ninguno en aquellas preguntas de conocimientos.

Tras el pase del cuestionario, se inició una segunda etapa, en la que se realizó la observación directa a la clase para ello se utilizó una ficha de campo en el que se fue anotando y registrando lo observado, con la información obtenida se estableció determinados parámetros de observación relevante al tema de las Inteligencias múltiples.

TÉCNICAS DE PROCESAMIENTO Y ANÁLISIS ESTADÍSTICO DE DATOS

Los datos recogidos en la investigación fueron tabulados con el sistema EXCEL utilizado en todas las Ciencias de uso común. Se registraron en tablas simples y se graficaron en pasteles, luego se procedió al análisis e interpretación de resultados.

CAPÍTULO 4: ANÁLISIS DE RESULTADOS

A continuación se detallan los datos producidos de las encuestas, y las observaciones aplicadas a los docentes de las escuelas del Cantón Atacames, los resultados se presentan en dos diseños, tablas y figuras donde se puede visualizar los porcentajes de cada una de las respuestas obtenidas.

4.1 ENCUESTA A LOS Y LAS DOCENTES

Tabla I: ¿Cuál es su conocimiento sobre la teoría de las inteligencias múltiples?

VARIABLE	FRECUENCIA	PORCENTAJE
MUCHO	5	23,81%
POCO	15	71,43
NINGUNO	1	4,76
TOTAL	21	100%

Fuente: Docentes parroquia Atacames

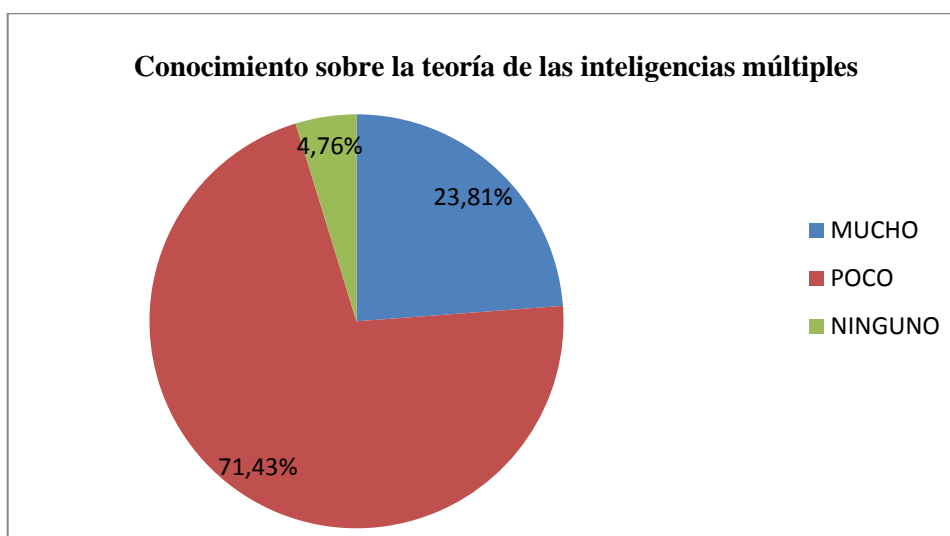


Gráfico I: ¿Cuál es su conocimiento sobre la teoría de las inteligencias múltiples?

Análisis

Los resultados de la encuesta indican que más de la mitad de los docentes tienen poco conocimiento de las inteligencias múltiples y el porcentaje restante de docentes consideran que conocen mucho y que no tienen conocimientos de las Inteligencias múltiples

Tabla II: ¿Cuál es el tipo de inteligencia que usted más conoce?

VARIABLE	FRECUENCIA	PORCENTAJE
LINGÜÍSTICA	7	33.33%
LÓGICO-MATEMÁTICA	8	38.10%
MUSICAL	5	23.815%
NATURALISTA	0	0
ESPACIAL	0	0
CINESTÉSICA	1	4.76%
INTRAPERSONAL	0	0
INTERPERSONAL	0	0
TOTAL	21	100%

Fuente: Docentes parroquia Atacames

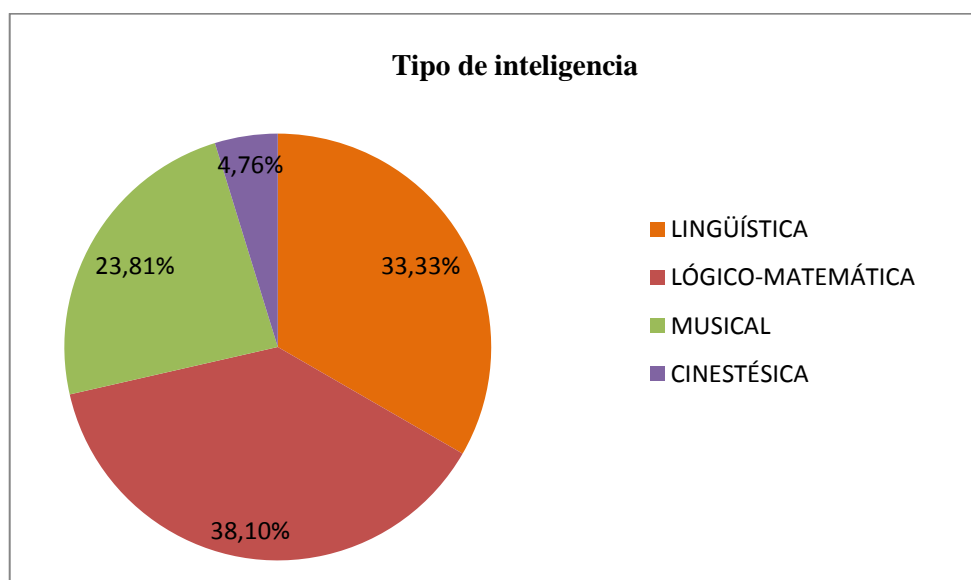


Gráfico II: ¿Cuál es el tipo de inteligencia que usted más conoce?

Análisis

De acuerdo al cuadro de respuestas, un porcentaje considerable de docentes consideran que conocen 4 inteligencias múltiples la lógico-matemática lingüística, musical, cinestésica y de las demás inteligencias no tienen conocimientos.

Tabla III: ¿En el desarrollo de sus estrategias de enseñanza-aprendizaje, lo que planifica está orientado para estimular las inteligencias múltiples?

VARIABLE	FRECUENCIA	PORCENTAJE
NUNCA	1	4,76%
CASI NUNCA	6	28.57%
OCASIONAL	10	47.62%
CASI SIEMPRE	3	14.29%
SIEMPRE	1	4.76%
TOTAL	21	100%

Fuente: Docentes parroquia Atacames

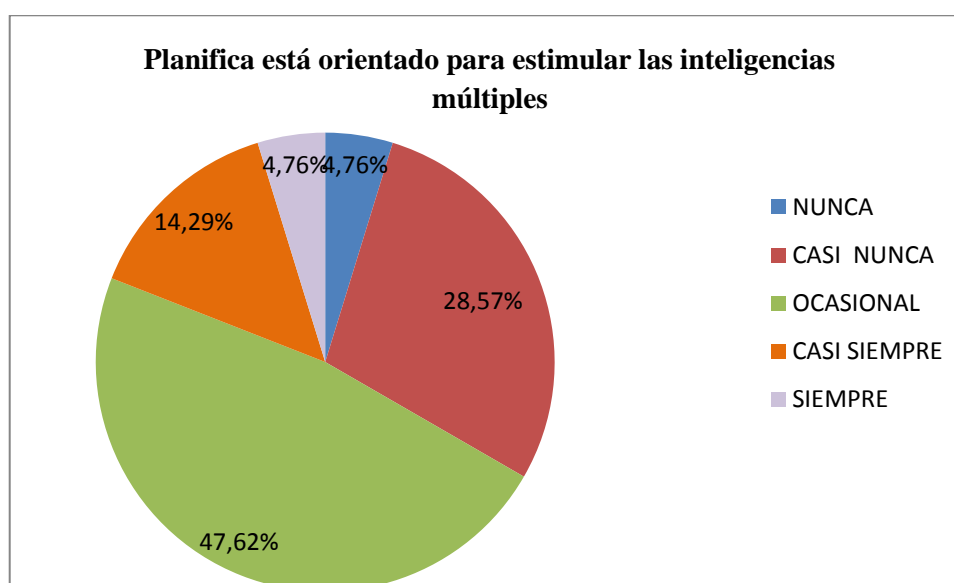


Gráfico III: ¿En el desarrollo de sus estrategias de enseñanza-aprendizaje, lo que planifica está orientado para estimular las inteligencias múltiples?

Análisis

De los docentes encuestados se observa que nunca o casi nunca en su planificación, desarrolla estrategias de enseñanza-aprendizaje orientado a estimular las inteligencias múltiples.

Tabla IV: ¿Utiliza Ud. actividades lúdicas dentro de las acciones dirigidas en el proceso de enseñanza-aprendizaje?

VARIABLE	FRECUENCIA	PORCENTAJE
NUNCA	0	0
CASI NUNCA	1	4.76%
OCASIONAL	4	19.05%
CASI SIEMPRE	8	38.09%
SIEMPRE	8	38.09 %
TOTAL	21	100%

Fuente: Docentes parroquia Atacames

Actividades lúdicas

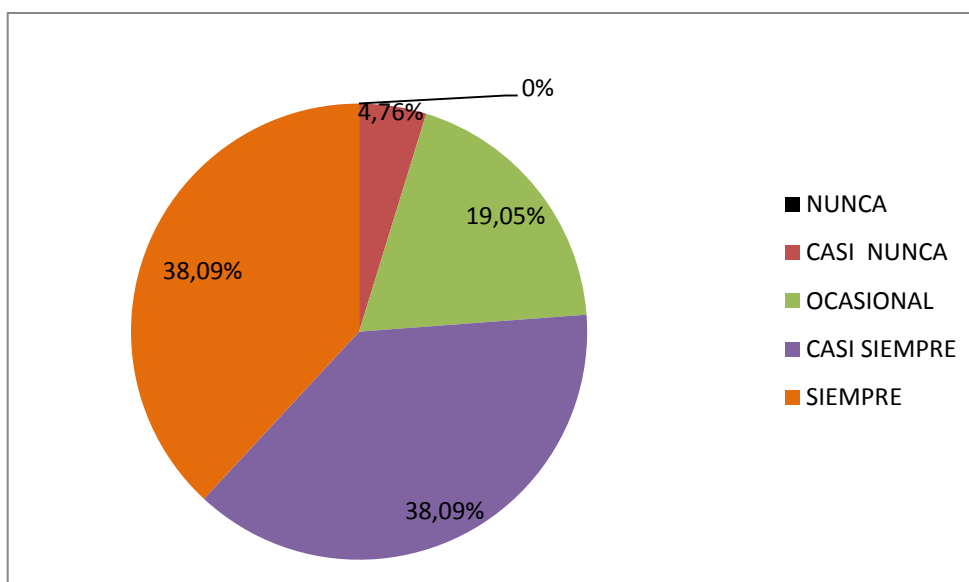


Gráfico IV: ¿Utiliza Ud. actividades lúdicas dentro de las acciones dirigidas en el proceso de enseñanza-aprendizaje?

Análisis

El 19.05% de docentes responde casi nunca, el 38.09% contesta ocasional, el 38.09% considera casi siempre y el 4.76% dice siempre.

Los datos del cuadro estadístico demuestran que los docentes casi siempre, siempre y ocasionalmente realizan actividades lúdicas dentro de las acciones dirigidas en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Tabla V: ¿Considera que el juego estimula la inteligencia?

VARIABLE	FRECUENCIA	PORCENTAJE
NUNCA	0	0
CASI NUNCA	0	0
OCASIONAL	5	23.82%
CASI SIEMPRE	8	38.09%
SIEMPRE	8	38.09%
TOTAL	21	100%

Fuente: Docentes parroquia Atacames

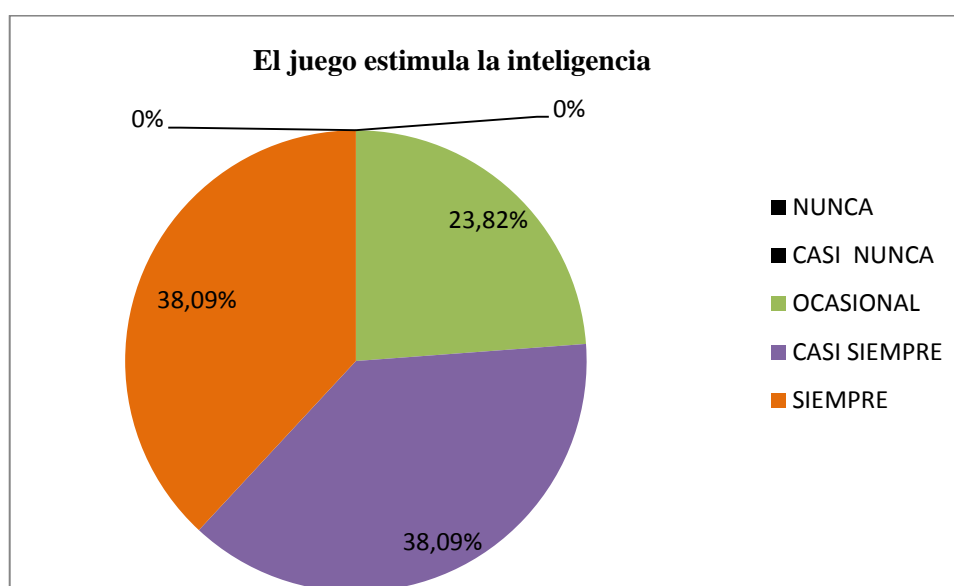


Gráfico V: ¿Considera que el juego estimula la inteligencia?

Análisis

Los resultados de la encuesta demuestran que los docentes siempre, casi siempre y ocasionalmente consideran que el juego estimula la inteligencia de múltiples en los estudiantes.

Tabla VI: ¿Selecciona Ud. Los juegos para estimular las inteligencias múltiples?

VARIABLE	FRECUENCIA	PORCENTAJE
NUNCA	6	28,57%
CASI NUNCA	9	42,86%
OCASIONAL	3	14,29%
CASI SIEMPRE	2	9,52%
SIEMPRE	1	4,76%
TOTAL	21	100%

Fuente: Docentes parroquia Atacames

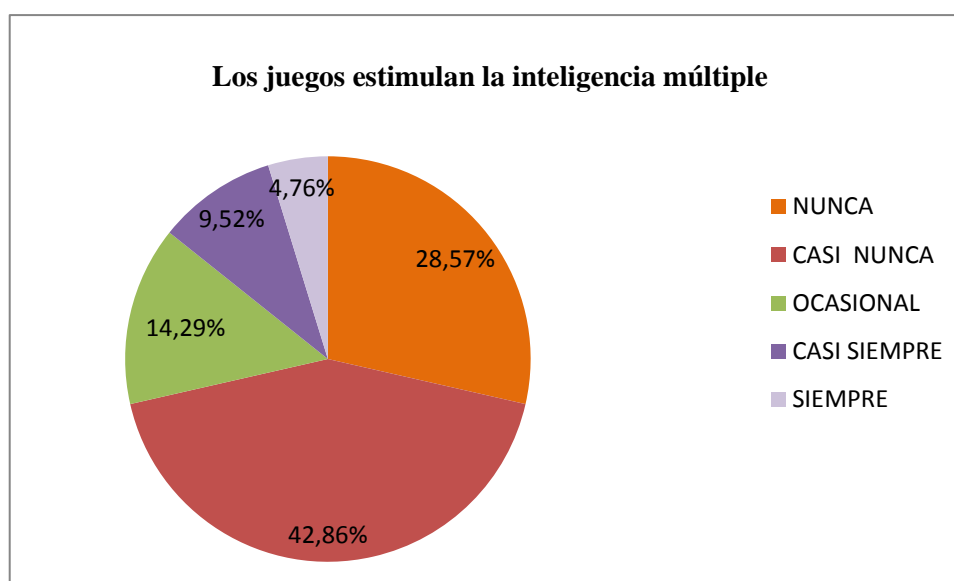


Gráfico VI: ¿Selecciona Ud. Los juegos para estimular las inteligencias múltiples?

Análisis

Referente a si los docentes selecciona los juegos para estimular las inteligencias múltiples, el cuadro estadístico muestra con claridad que los docentes nunca o casi nunca seleccionan los juegos para estimular las inteligencias múltiples, sólo una pequeña minoría lo realiza con bastante frecuencia.

Tabla VII: ¿Conoce Ud. los juegos que se relacionan para cada tipo de inteligencias?

VARIABLE	FRECUENCIA	PORCENTAJE
MUCHOS	4	19.05%
POCOS	16	76.19%
NINGUNO	1	4.76%
TOTAL	21	100%

Fuente: Docentes parroquia Atacames

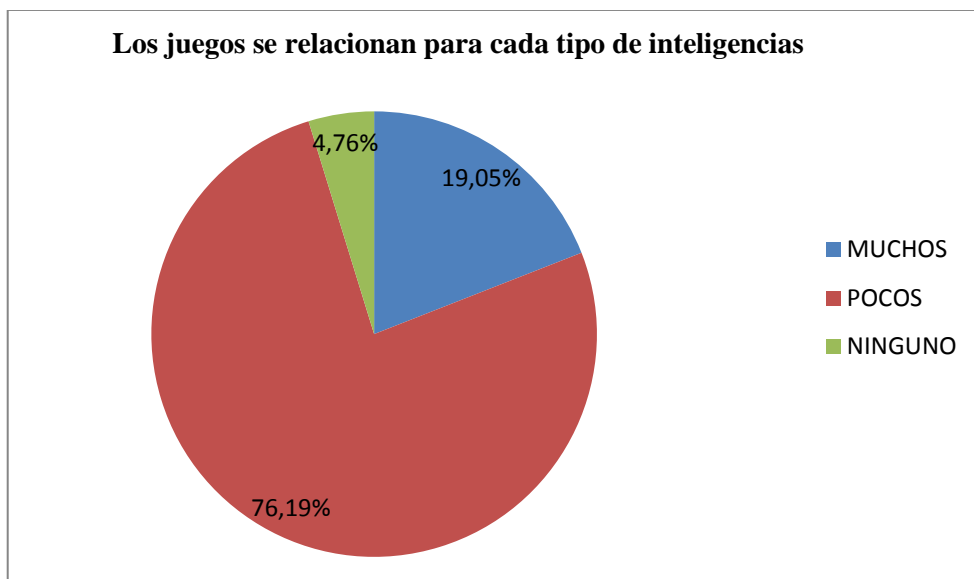


Gráfico VII: ¿Conoce Ud. los juegos que se relacionan para cada tipo de inteligencias?

Análisis

Los resultados de las encuestas demuestran que los docentes tienen poco conocimientos para relacionar los juegos para cada tipo de inteligencia y una pequeña minoría considera conocer muchos.

Tabla VIII: ¿Dispone Ud. de una guía de juegos para estimular las inteligencias múltiples?

VARIABLE	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SÍ	3	14.29%
NO	18	81.71%
TOTAL	21	100%

Fuente: Docentes parroquia Atacames

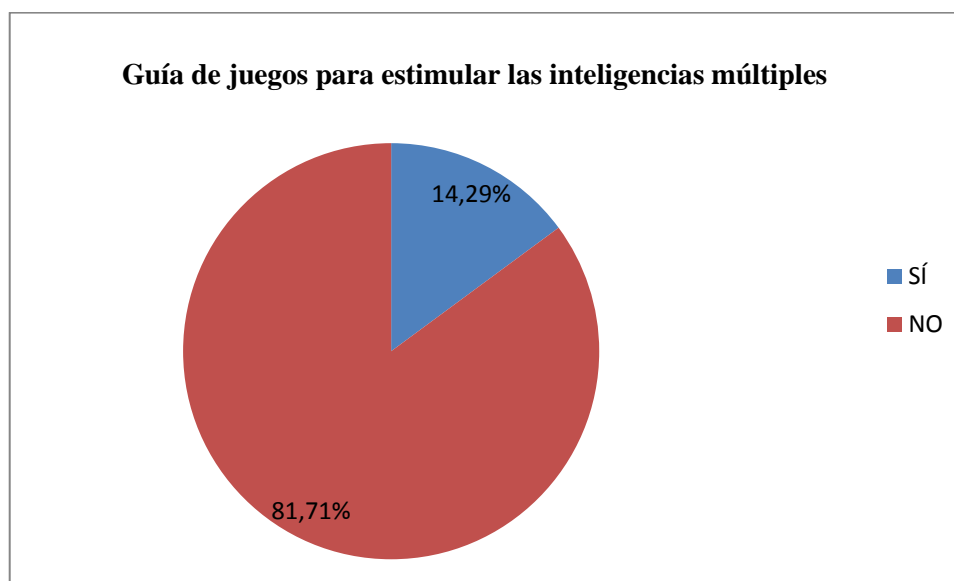


Gráfico VIII: ¿Dispone Ud. de una guía de juegos para estimular las inteligencias múltiples?

Análisis

El cuadro estadístico muestra con claridad que el 81.71% de docentes no dispone de una guía de juegos para estimular las inteligencias múltiples y apenas una minoría dice que sí dispone de una guía.

Tabla IX: Los juegos que aplica en el aula los obtuvo de:

VARIABLE	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Institución donde estudió	6	28.57%
Internet	2	9.52%
Libros	1	4.76%
Capacitaciones	5	23.81%
Compañeros docentes	3	14.29%
Otro	4	19.05%
TOTAL	21	100%

Fuente: Docentes parroquia Atacames

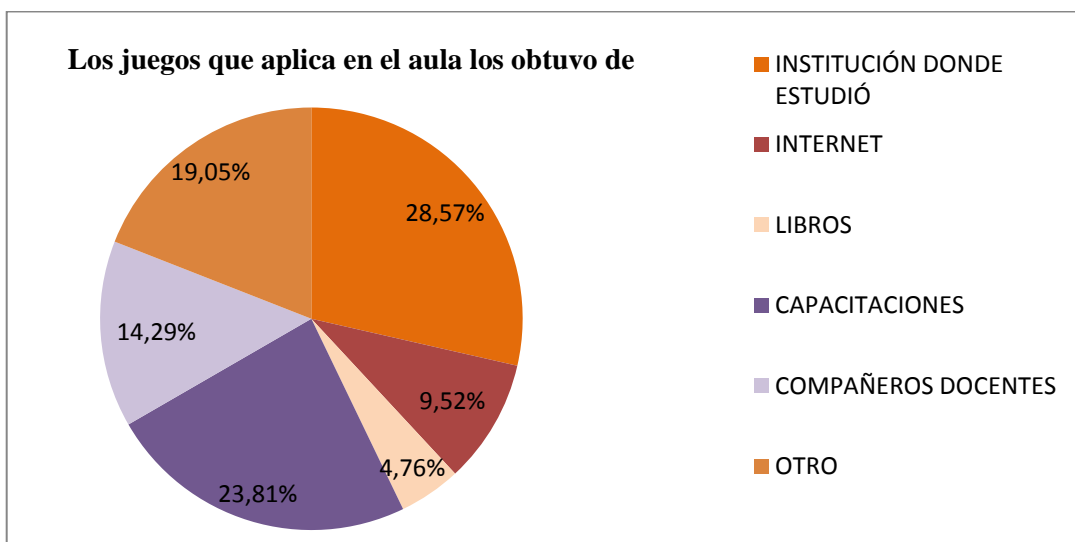


Gráfico IX: Los juegos que aplica en el aula los obtuvo de:

Análisis:

Los datos muestran claramente que los juegos que conocen los docentes para aplicarlos en las escuelas presentan una diversidad de orígenes: institución donde estudió, internet, libros, capacitaciones, experiencias de compañeros, entre otros.

Tabla X: Desearía recibir una capacitación con una guía con juegos para la estimulación de las inteligencias múltiples en los Primeros Años de Educación Básica.

VARIABLE	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SÍ	19	81.71%
NO	2	14.29%
TOTAL	21	100%

Fuente: Docentes parroquia Atacames

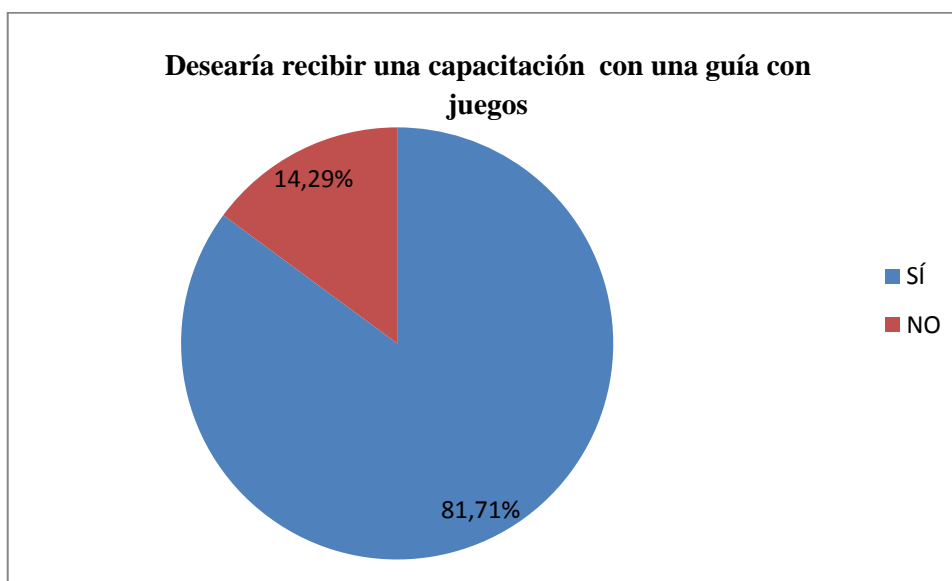


Gráfico X: Desearía recibir una capacitación con una guía con juegos para la estimulación de las inteligencias múltiples en los Primeros Años de Educación Básica.

Análisis

El 81.71% de los docentes encuestados indican que sí desearían recibir una capacitación con una guía con juegos para la estimulación de las inteligencias múltiples en los Primeros Años de Educación General Básica.

3.2 OBSERVACIÓN ESTRUCTURADA A LA CLASE

JUEGOS DIDÁCTICOS

Tabla XI: Clases de inteligencia

VARIABLE	FRECUENCIA	PORCENTAJE
LINGÜÍSTICA	3	14.29%
LÓGICO-MATEMÁTICA	0	0
MUSICAL	5	23.81%
NATURALISTA	0	0
ESPACIAL	2	9.52%
CINESTÉSICA	11	52.38%
INTRAPERSONAL	0	0
INTERPERSONAL	0	0
TOTAL	21	100%

Fuente: Docentes parroquia Atacames

Análisis

En cuanto a la observación, en el 14.29% de las clases se aplica la inteligencia lingüística, el 23.81% la musical, el 9.52% la espacial y el 52.38% la cinestésica. Y se observa que la inteligencia que más se desarrolla en las clases de los primeros años de educación básica, es la cinestésica corporal, siendo una condición importante para aprovechar las posibilidades del cuerpo en el desempeño de muchos roles en los niños y niñas de los primeros años de educación general básica.

Tabla XII: Calidad del juego

VARIABLE	FRECUENCIA	PORCENTAJE
PLANIFICADO	3	14.29%
PREPARADO	2	9.52%
ESPONTÁNEO	13	61.90%
IMPROVISADO	3	14.29%
TOTAL	21	100%

Fuente: Docentes parroquia Atacames

Análisis

En cuanto a la calidad del juego, se observa que, el 14.29% son planificados, el 9.52% preparados, el 61.90% espontáneo y el 14.29% improvisado. Los datos muestran que la mayoría de juegos son aplicados de manera espontánea o improvisada; solo una minoría son planificados y preparados.

Tabla XIII: Cantidad

OPCIONES	FRECUENCIA	PORCENTAJE
NUNCA	0	0
CASI NUNCA	0	0
OCASIONAL	11	52.38%
CASI SIEMPRE	5	23.81%
SIEMPRE	5	23.81%
TOTAL	21	100%

Fuente: Docentes parroquia Atacames

Análisis

En cuanto a la cantidad o frecuencias del juego el 52.38% es ocasional, el 23.81% casi siempre y el 23.81% siempre. Los datos muestran que los juegos en las clases son sólo ocasionales, sólo en la minoría tienen mucha frecuencia.

Tabla XIV: Aplicación del juego con relación a las inteligencias:

OPCIONES	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Nunca	7	33.33%
Casi Nunca	8	38.10%
Ocasional	4	19.05%
Casi Siempre	1	4.76%
Siempre	1	4.76%
TOTAL	21	100%

Fuente: Docentes parroquia Atacames

Análisis

En cuanto a la aplicación del juego con relación a las inteligencias, el 33% nunca lo realiza, el 38.10% casi nunca, el 19.05% ocasional, el 4.76% casi siempre y el 4.76% siempre. El cuadro estadístico muestra con claridad que en la mayoría de las clases nunca o casi nunca se aplican los juegos con relación a las inteligencias.

a. PROCESOS METODOLÓGICOS

Tabla XV: Relación de actividades con materiales didácticos.

OPCIONES	FRECUENCIA	PORCENTAJE
NUNCA	0	0
CASI NUNCA	1	4.77%
OCASIONAL	6	28.57%
CASI SIEMPRE	7	33.33%
SIEMPRE	7	33.33%
TOTAL	21	100%

Fuente: Docentes parroquia Atacames

Análisis

Referente a la relación de actividades con materiales didácticos, el 28.57% de clases casi nunca se relacionan, el 33.33% de forma ocasional, el 33.33% casi siempre y el 4.77% siempre. Los cuadros muestran que en las clases existe una escasa relación de actividades con materiales didácticos, que no corresponden a la clase.

Tabla XVI: Estimulación de las inteligencias múltiples.

OPCIONES	FRECUENCIA	PORCENTAJE
NUNCA	3	14.29%
CASI NUNCA	9	42.86%
OCASIONAL	5	23.81%
CASI SIEMPRE	2	9.52%
SIEMPRE	2	9.52%
TOTAL	21	100%

Fuente: Docentes parroquia Atacames

Análisis:

Referente a la estimulación de las inteligencias múltiples en la clase, el 14.29% de las clases las realizan nunca, el 42.86% casi nunca, el 23.81% ocasional, el 9.52% casi siempre y 9.52% siempre. Los datos demuestran que en la mayoría de las clases nunca o casi nunca se estimulan las inteligencias múltiples en las clases, existe un porcentaje que sí lo realiza con mayor frecuencia, pero se debe indicar que no se aplica a todas las inteligencias, sino se refiere sólo a la lingüística, la lógico-matemática, musical y cinestésica.

CAPÍTULO 5: DISCUSIÓN DE RESULTADOS

En el ámbito de la presente investigación, se desarrolla a continuación la discusión en torno a los objetivos y los estudios previos.

La tabla # 3 Referente al desarrollo de las estrategias de enseñanza-aprendizaje, lo que el docente planifica está orientado para estimular las inteligencias múltiples, el 28.57% de los docentes responde nunca, el 47.62% contesta casi nunca, el 14.29% considera ocasional, 4.76% expresa casi siempre y el 4.76% considera siempre. “Los juegos requieren de la comunicación y provocan y activan los mecanismos de aprendizaje. La clase se impregna de un ambiente lúdico y permite a cada estudiante desarrollar sus propias estrategias de aprendizaje.” (Chacon, 2001).

La tabla # 4 que hace referencia a si el profesor utiliza actividades lúdicas dentro de las acciones dirigidas en el proceso de enseñanza-aprendizaje, el 19.05% de docentes responde casi nunca, el 38.09% contesta ocasional, el 38.09% considera casi siempre y el 4.76% dice siempre. Los docentes, de esta manera, utilizan las actividades lúdicas dentro del proceso de enseñanza, sin embargo la frecuencia con lo que lo realizan es escasa y no van dirigidas al desarrollo de las inteligencias múltiples, además de potenciar con su uso el trabajo en pequeños grupos o parejas. “Lo trascendental en que se convierte la estrategia del juego es la excelente ocasión de aprendizaje y de comunicación, entendiéndose como aprendizaje un cambio significativo y estable que se realiza a través de la experiencia”. (Chacon, 2001).

5.1 En Relación Objetivo Especifico 1: Sentar las bases teóricas sobre la estimulación de la Inteligencias Múltiples en la incidencia del proceso de enseñanza – aprendizaje.

La tabla # 1 que es acerca del conocimiento de las inteligencias múltiples por parte de los y las docentes, el 23.81% responde mucho, el 71.43% contesta poco y el 4.76% dice ninguno. De esta forma se determina que los profesores y profesoras presentan poco conocimiento acerca de las inteligencias múltiples, así se deduce que tienen pocas bases teóricas sobre este tema. A estos datos se suman la tabla # 2 que se refiere a tipo de inteligencia que la y el docente más conoce, el 33.33% la lingüística, el 38.10% contesta la lógico-matemática, el 23.81% dice la musical y el 4.76% manifiesta la

cenestésica. Es decir, que son las actividades propias de las escuelas, enseñar matemática, a leer y escribir, cantar, realizar movimiento del cuerpo con juegos; pero las demás inteligencias son dejadas a un lado. La tabla # 11, en la observación de la clase, el 14.29% de las clases aplica la inteligencia lingüística, el 23.81% la musical, el 9.52% la espacial y el 52.38% la cinestésica. Datos que coinciden con la tabla # 2, es decir, las clases son bastante predecibles y convencionales, se están enseñando las clases de siempre, pero no buscan otras dimensiones del ser humano. “La inteligencia es un flujo cerebral que nos lleva a elegir la mejor opción para solucionar esa dificultad, y se completa como facultad para comprender, entre varias opciones, cuál es la mejor. También nos ayuda a resolver problemas o incluso a crear productos para la cultura que nos rodea”. (Antunes.2009.p.9)

5.2 En Relación Objetivo Específico 2: Establecer cómo los docentes promueven la estimulación de las Inteligencias Múltiples en el proceso de aprendizaje de sus estudiantes.

En la tabla # 3 que hace referencia al desarrollo de las estrategias de enseñanza-aprendizaje, lo que el docente planifica está orientado para estimular las inteligencias múltiples, el 28.57% de los docentes responde nunca, el 47.62% contesta casi nunca, el 14.29% considera ocasional, 4.76% expresa casi siempre y el 4.76% considera siempre. O sea que la mayoría de los y las docentes no tienen presente en las clases las estrategias para el desarrollo de las inteligencias múltiples. # 16 de la observación a la estimulación de las inteligencias múltiples en la clase, el 14.29% de las clases las realizan nunca, el 42.86% casi nunca, el 23.81% ocasional, el 9.52% casi siempre y 9.52% siempre. de esta forma, se puede decir que en las clases son muy escasas, la estimulación de las inteligencias múltiples. Además la tabla # 4 dirigida a si el docente utiliza actividades lúdicas dentro de las acciones dirigidas en el proceso de enseñanza-aprendizaje, el 19.05% responde casi nunca, el 38.09% contesta ocasional, el 38.09% considera casi siempre y el 4.76% dice siempre. A pesar de que los docentes utilizan los juegos en las clases con cierta frecuencia, sin embargo, lo realizan sólo como actividad para llamar la atención a los niños y niñas, pero no con el fin de desarrollar la inteligencia. En las inteligencias múltiples, la escuela debe jugar un rol de mucha trascendencia, para ello debe crearse un nuevo modelo de escuela para lograr efectivamente un verdadero proceso de enseñanza-aprendizaje, es así que debe tener

muy presente que: No todos tenemos los mismos intereses y capacidades. Como lo señala Antunes:

Para que la escuela cumpla su nuevo rol, él y la docente, también debe asumir un nuevo rol: empezar con realizar una evaluación de los intereses y capacidades de sus alumnos; debe ser un gestor entre el estudiante y el currículo, es decir un mediador entre el alumno y los contenidos de la asignatura; debe ser, además, gestor entre la escuela y la comunidad que no debe ser ajena al plantel. (Antunes 2006.p. 79)

5.3 En Relación Objetivo Especifico 3: Describir qué materiales didácticos utilizan los docentes para estimular las Inteligencias Múltiples y Proponer juegos didácticos para desarrollar la estimulación de las Inteligencias Múltiples.

La tabla # 15 que corresponde a la observación de la clase y se refiere a la relación de actividades con materiales didácticos, el 28.57% de clases casi nunca se relacionan, el 33.33% de forma ocasional, el 33.33% casi siempre y el 4.77% siempre. En muchas ocasiones, los materiales didácticos están allí, pero no son usados o son utilizados de forma inapropiada, demuestra además la escasa relación de los juegos, las inteligencias y los materiales necesarios. Además, La tabla # 7 acerca de que si el docente conoce los juegos que se relacionan para cada tipo de inteligencias, el 19.05% responde muchos, el 76.19% contesta pocos y el 4.76% dice ninguno. Es decir los docentes tiene poco conocimiento los juegos que pueden aplicar para desarrollar un tipo de inteligencia de manera apropiada, si se conoce el juego en relación con la inteligencia, se podrá elaborar o conseguir material didáctico adecuado. En la actualidad son muchos los docentes que conocen las diferentes inteligencias que poseemos las personas, sin embargo insisten en priorizar sólo la inteligencia lógico-matemático y la lingüística, sabiendo lo que se sabe sobre los diferentes estilos de aprendizaje, tipos de inteligencia y estilos de enseñanza es absurdo que se insista en que todos nuestros alumnos aprendan de la misma manera. (Antunes. 2006.p. 83)

CAPÍTULO 6: CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

6.1 CONCLUSIONES

- Los docentes tienen pocos conocimientos acerca de las inteligencias múltiples.
- Las inteligencias conocidas por los docentes son la lingüística, matemática y musical, estas son las que se aplican con mayor frecuencia en las clases.
- Los docentes no planifican para estimular las inteligencias múltiples, los juegos son aplicados de manera espontánea o improvisada.
- Los maestros con escasa frecuencia utilizan actividades lúdicas dentro de las acciones dirigidas en el proceso de enseñanza-aprendizaje.
- Los docentes conocen pocos juegos que se relacionan para cada tipo de inteligencias; por eso en las clases nunca o casi nunca se aplican los juegos con relación a las inteligencias.
- Los docentes presentan variados orígenes del aprendizaje de los juegos: la universidad, compañeros, libros.
- Los docentes no disponen de una guía de juegos para estimular las inteligencias múltiples; por eso están interesados en recibir una capacitación con una guía con juegos para la estimulación de las inteligencias múltiples.

6.2 RECOMENDACIONES

- Que los docentes estudien e investiguen sobre las definiciones y bondades de todas las inteligencias múltiples, para poder tener clases más completas.
- Los docentes deben planificar de acuerdo al desarrollo de sus estrategias de enseñanza-aprendizaje, para estimular las inteligencias múltiples, para evitar improvisaciones en los juegos.
- Los maestros y maestras deben utilizar las actividades lúdicas dentro de las acciones dirigidas en el proceso de enseñanza-aprendizaje, con mayor frecuencia, ya que esta actividad estimula el desarrollo de la inteligencia.
- Que los docentes investiguen los juegos que se relacionan para cada tipo de inteligencias para que sus actividades lúdicas tengan un objetivo concreto.
- Que los docentes elaboren materiales didácticos que estén intrínsecamente correlacionados con las actividades académicas y las inteligencias que se pretenden desarrollar.
- Que el Distrito de Atacames, junto con las Autoridades de los planteles educativos, planifique y ejecuten una capacitación a los docentes sobre una guía de juegos para estimular las inteligencias múltiples.

CAPÍTULO 7: LA PROPUESTA ALTERNATIVA

REFERENCIA BIBLIOGRÁFICAS

- Antunes, C. (2003). ¿Cómo desarrollar contenidos aplicados a las inteligencias múltiples? Recuperado de: <http://terras.edu.ar/jornadas/60/biblio/60Como-desarrollar.pdf>
- Antunes, C. (2006) Las inteligencias múltiples, Alfaomega, México D.F.
- Asamblea Nacional. (2008). Constitución de la República del Ecuador, Quito.
- Asamblea Nacional. (2012). Ley Orgánica de Educación Intercultural del Ecuador, Quito
- Asamblea Nacional. (2001). Ley de la Niñez y la Adolescencia del Ecuador, Quito.
- Ausubel, D. (2012). Psicología Educativa. Un punto de vista cognoscitivo de: Trillas, México. Recuperado de: <http://cmapspublic2.ihmc.us/rid=1J3D72LMF-1TF42P4-PWD/aprendizaje%20significativo.pdf>
- Calero, M. (2006), Educar jugando, Alfaomega, México D.F.
- Chacón, P. (2001). El Juego Didáctico como estrategia de enseñanza y aprendizaje ¿Cómo crearlo en el aula? Universidad Pedagógica Experimental Libertador Instituto Pedagógico de Caracas. Departamento de Educación Especial. Recuperado de: <http://www.grupodidactico2001.com/PaulaChacon.pdf>.
- Chisag G. & Herrera J. (2010). Guía metodológica de juegos para desarrollar la inteligencias múltiples en los niños Latacunga. Recuperado de <http://repositorio.utc.edu.ec/bitstream/27000/286/1/T-UTC-0286.pdf>
- Decroly O., & Monchamp, E. (2006). El juego educativo: iniciación a la actividad intelectual motriz, Alfaomega, México D.F.
- García, A & LLULL, J.(2009), El juego infantil y su metodología, Madrid, Editex, Recuperado de: <http://revistapulso.cardenalcisneros.es/documentos/articulos/110.pdf>
- Gardner, H. (1984). La Teoría de las Inteligencias Múltiples. Recuperado de: [http://www.institutoconstruir.org/centrosuperacion/La%20Teor%EDa%20de%20las%20Inteligencias%20M%FAltiples%20\(cortad\).pdf](http://www.institutoconstruir.org/centrosuperacion/La%20Teor%EDa%20de%20las%20Inteligencias%20M%FAltiples%20(cortad).pdf)
- Gardner, W. (1997). Inteligencias Múltiples--La Teoría en la Práctica. Estados Unidos: Paidós.
- Guamán, M. (2011). Elaboración de una cartilla de dinámicas y juegos para desarrollar inteligencias múltiples, Cuenca. Recuperado de: <http://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/3315/1/UPS-CT002107.pdf>
- Quezada, C. (2010), Las inteligencias múltiples de Howard Gardner Recuperado de: <http://www.cepi.us/doctorado/didactica/03%20LAS%20INTELIGENCIAS%20MULTIPLES.pdf>
- Piaget, J.(1985) .Perspectiva: Revista trimestral de educación comparada .

París, UNESCO: vol. XXIV

- Roeders, P. (2006), *Aprendiendo juntos. Un diseño del aprendizaje activo*, Afaomega, México D.F.
- Sarango, S. (2009). *Propuesta de estrategias didácticas para desarrollar las inteligencias múltiples mediante el juego*. Quito. Recuperado de: http://repositorio.ute.edu.ec/bitstream/123456789/9966/1/38873_1.pdf
- Suazo, S. (2011), *Inteligencias Múltiples. Manual práctico para el nivel elemental*. Recuperado de https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=Iyrnudhdc6EC&oi=fnd&pg=PP17&dq=juegos+para+las+inteligencias+m%C3%BAItiples&ots=bjDo4zGUKj&sig=ICxjLHGjh0dZf_mA92h9VLdAy5M#v=onepage&q=juegos%20para%20las%20inteligencias%20m%C3%BAItiples&f=false
- Vygotski L. (1979) *El desarrollo de los procesos psicológicos superiores*, Grijalbo, Barcelona.