



UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO

VICERRECTORADO DE POSGRADO E INVESTIGACIÓN INSTITUTO DE POSGRADO

**TESIS PREVIA LA OBTENCIÓN DEL GRADO DE MAGÍSTER EN
EDUCACIÓN PARVULARIA MENCIÓN JUEGO, ARTE Y APRENDIZAJE**

TEMA

ELABORACIÓN Y APLICACIÓN DE UNA GUÍA DIDÁCTICA CON ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS ACTIVAS “APRENDO A UBICARME EN EL ESPACIO”, PARA DESARROLLAR LA INTELIGENCIA ESPACIAL EN LOS NIÑOS DE 3 A 4 AÑOS DE LA UNIDAD EDUCATIVA “SIMÓN RODRÍGUEZ” PARROQUIA LICAN, PROVINCIA DE CHIMBORAZO PERÍODO 2014- 2015.

AUTORA:

PARREÑO RUIZ DORIS FABIOLA

TUTORA:

Mg .Sc. RUTH TATIANA FONSECA MORALES.

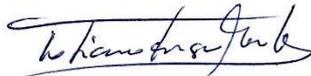
RIOBAMBA – ECUADOR

2016

CERTIFICACIÓN

Certifico el presente trabajo de investigación previo a la obtención del Grado de Magíster en **EDUCACIÓN PARVULARIA MENCIÓN JUEGO, ARTE Y APRENDIZAJE**, realizada por la Lcda. PARREÑO RUIZ DORIS FABIOLA, con el tema: **ELABORACIÓN Y APLICACIÓN DE UNA GUÍA DIDÁCTICA CON ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS ACTIVAS “APRENDO A UBICARME EN EL ESPACIO”, PARA DESARROLLAR LA INTELIGENCIA ESPACIAL EN LOS NIÑOS DE 3 A 4 AÑOS DE LA UNIDAD EDUCATIVA “SIMÓN RODRÍGUEZ” PARROQUIA LICAN, PROVINCIA DE CHIMBORAZO PERÍODO 2014- 2015**. Ha sido revisado y analizado el cien por ciento de igual manera con el asesoramiento permanente de mi persona, por lo tanto se encuentra apto para su presentación y defensa respectiva.

Es todo cuanto puedo informar en honor a la verdad.

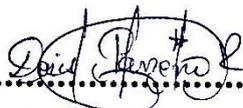


Mg.Sc. Tatiana Fonseca M.

TUTORA

AUTORÍA

Yo PARREÑO RUIZ DORIS FABIOLA; con el CI: 060277143-8; soy la única responsable de las ideas, y de los resultados que se han ido obteniendo en el transcurso de su elaboración en el trabajo de investigación y este resultado intelectual pertenece a la Universidad Nacional de Chimborazo.



.....
PARREÑO RUIZ DORIS FABIOLA

C.I.: 060277143-8

AGRADECIMIENTO

A todas las personas que han estado a mi lado acompañándome en esta labor ardua que es la formación de mis estudios como profesional a mis queridos padres quienes me han apoyado incansablemente. A mis docentes de la Universidad Nacional de Chimborazo que nos abrieron sus puertas del saber dándonos sus conocimientos, a la institución donde se realizó las prácticas y los queridos niños quienes con su inocencia se pudo trabajar en la investigación que hoy da sus frutos. Gracias por permitirme entrar en vuestros corazones y poder realizar este trabajo investigativo.

.....

PARREÑO RUIZ DORIS FABIOLA

C.I.: 060277143-8

DEDICATORIA

Este trabajo investigativo en primer lugar a nuestro Creador Dios y a la Santísima Virgen por estar siempre iluminando y guiando el sendero donde nos estamos forjando para un nuevo día como futuras profesionales.

.....

PARREÑO RUIZ DORIS FABIOLA

C.I.: 060277143-8

ÍNDICE

CONTENIDOS	PÁG.
PORTADA	i
CERTIFICACIÓN	ii
AUTORÍA	iii
AGRADECIMIENTO	iv
DEDICATORIA	v
ÍNDICE GENERAL	vi
ÍNDICE DE CUADROS	ix
ÍNDICE DE GRÁFICOS	xi
RESUMEN	xiii
SUMMARY	xiv
INTRODUCCIÓN	xv

CAPÍTULO I

1. MARCO TEÓRICO	1
1.1 ANTECEDENTES	1
1.2 FUNDAMENTACIÓN CIENTÍFICA	2
1.2.1 Fundamentación Filosófica	3
1.2.2 Fundamentación Epistemológica	4
1.2.3 Fundamentación Pedagógica	5
1.2.4 Fundamentación Psicológica	6
1.2.5 Fundamentación Axiológica	7
1.2.6 Fundamentación Cultural	8
1.2.7 Fundamentación Legal	9
1.3 FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA	10
1.3.1 Guía didáctica	10
1.3.2 Estrategias metodológicas activas	11
1.3.3 Tipos de estrategias metodológicas	12
1.3.4 Importancia de las estrategias	17
1.3.5 Importancia de las estrategias activas en la enseñanza	18
1.3.5.1 Las estrategias metodológicas en el proceso de aprendizaje	18
1.3.5.2 Estrategias pedagógicas	19
1.3.6 Ventajas y desventajas de ciertas estrategias	20

1.3.6.1	Ventajas y desventajas	21
1.3.7	Inteligencia espacial	22
1.3.7.1	Importancia de la inteligencia espacial versus visual	23
1.3.7.2	Características de la inteligencia espacial	25
1.3.7.2.1	Sugerencias de actividades	26

CAPÍTULO II

2.	METODOLOGÍA	37
2.1	DISEÑO DE LA INVESTIGACIÓN	37
2.2	TIPO DE INVESTIGACIÓN	37
2.3	MÉTODOS DE LA INVESTIGACIÓN	38
2.4	TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS	38
2.5	POBLACIÓN Y MUESTRA	38
2.5.1	Muestra	39
2.6	PROCESAMIENTO PARA EL ANÁLISIS DE RESULTADOS	39
2.7	HIPÓTESIS	39
2.7.1	Hipótesis General	39
2.7.2	Hipótesis Específicas	39

CAPÍTULO III

3.	LINEAMIENTOS ALTERNATIVOS	41
3.1	TEMA	41
3.2	PRESENTACIÓN	41
3.3	OBJETIVOS	42
3.3.1	Objetivo General	42
3.3.2	Objetivos Específicos	42
3.4	FUNDAMENTACIÓN	43
3.4.1	Fundamentación Filosófica	43
3.4.2	Fundamentación Epistemológica	43
3.4.3	Fundamentación Pedagógica	44
3.4.4	Fundamentación Axiológica	44
3.4.5	Fundamentación Legal	45
3.5	CONTENIDO	46

3.6	OPERATIVIDAD	49
CAPÍTULO IV		
4.	EXPOSICIÓN Y DISCUSIÓN DE RESULTADOS	50
4.1	ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS	50
4.2	RESUMEN COMPARATIVO DE LA FICHA	74
4.3	COMPROBACIÓN DE HIPÓTESIS	75
4.3.4	Comprobación de la Hipótesis General	81
CAPÍTULO V		
5.	CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	82
5.1	CONCLUSIONES	82
5.2	RECOMENDACIONES	83
	BIBLIOGRAFÍA	84
	ANEXOS	87

ÍNDICE DE CUADROS

CUADROS		PÁGINAS
Cuadro N° 4.1	¿Trabajar con las imágenes favorece el entendimiento y la comunicación en los niños?	50
Cuadro N° 4.2	¿Es capaz de distinguir imágenes, formas, colores, detalles a través de la visualización?	51
Cuadro N° 4.3	¿Sabe seleccionar o colocar las imágenes de acuerdo al relato?	52
Cuadro N° 4.4	¿Con el uso de imágenes incrementa su creatividad?	53
Cuadro N° 4.5	¿El niño sabe diferenciar una figura de otra?	54
Cuadro N° 4.6	¿Ordena figuras de acuerdo a su retentiva?	55
Cuadro N° 4.7	¿Diferencia la noción de figuras geométricas a través de actividades prácticas para reforzar su conocimiento?	56
Cuadro N° 4.8	¿Representa la figura de su familia y explica que están haciendo?	57
Cuadro N° 4.9	¿Desarrolla la capacidad para poder expresar sus movimientos y gestos espontáneos?	58
Cuadro N° 4.10	¿Realiza juegos de imitación y representa lo que quiere hacer?	59
Cuadro N° 4.11	¿Controla el dominio de su cuerpo por medio de juegos sencillos?	60
Cuadro N° 4.12	¿Controla la expresión de su propio cuerpo y del movimiento como vía de comunicación de sensaciones ideas y sentimientos?	61
Cuadro N° 4.13	¿Trabajar con las imágenes favorece el entendimiento y la comunicación en los niños?	62
Cuadro N° 4.14	¿Es capaz de distinguir imágenes, formas, colores, detalles a través de la visualización?	63
Cuadro N° 4.15	¿Sabe seleccionar o colocar las imágenes de	64

	acuerdo al relato?	
Cuadro N° 4.16	¿Con el uso de imágenes incrementa su creatividad?	65
Cuadro N° 4.17	¿El niño sabe diferenciar una figura de otra?	66
Cuadro N° 4.18	¿Ordena figuras de acuerdo a su retentiva?	67
Cuadro N° 4.19	¿Diferencia la noción de figuras geométricas a través de actividades prácticas para reforzar su conocimiento??	68
Cuadro N° 4.20	¿Representa la figura de su familia y explica que están haciendo?	69
Cuadro N° 4.21	¿Desarrolla la capacidad para poder expresar sus movimientos y gestos espontáneos?	70
Cuadro N° 4.22	¿Realiza juegos de imitación y representa lo que quiere hacer?	71
Cuadro N° 4.23	¿Controla el dominio de su cuerpo por medio de juegos sencillos?	72
Cuadro N° 4.24	¿Controla la expresión del su propio cuerpo y del movimiento como vía de comunicación de sensaciones ideas y sentimientos?	73

ÍNDICE DE GRÁFICOS

GRÁFICOS		PÁGINAS
Gráfico N° 4.1	¿Trabajar con las imágenes favorece el entendimiento y la comunicación en los niños?	50
Gráfico N° 4.2	¿Es capaz de distinguir imágenes, formas, colores, detalles a través de la visualización?	51
Gráfico N° 4.3	¿Sabe seleccionar o colocar las imágenes de acuerdo al relato?	52
Gráfico N° 4.4	¿Con el uso de imágenes incrementa su creatividad?	53
Gráfico N° 4.5	¿El niño sabe diferenciar una figura de otra?	54
Gráfico N° 4.6	¿Ordena figuras de acuerdo a su retentiva?	55
Gráfico N° 4.7	¿?	56
Gráfico N° 4.8	¿Representa la figura de su familia y explica que están haciendo?	57
Gráfico N° 4.9	¿Desarrolla la capacidad para poder expresar sus movimientos y gestos espontáneos?	58
Gráfico N° 4.10	¿Realiza juegos de imitación y representa lo que quiere hacer?	59
Gráfico N° 4.11	¿Controla el dominio de su cuerpo por medio de juegos sencillos?	60
Gráfico N° 4.12	¿Controla la expresión de su propio cuerpo y del movimiento como vía de comunicación de sensaciones ideas y sentimientos?	61
Gráfico N° 4.13	¿Maneja las nociones básicas espaciales?	62
Gráfico N° 4.14	¿Se ubica según el orden del juego?	63
Gráfico N° 4.15	¿Sabe seleccionar o colocar las imágenes de acuerdo al relato?	64
Gráfico N° 4.16	¿Con el uso de imágenes incrementa su creatividad?	65
Gráfico N° 4.17	¿El niño sabe diferenciar una figura de otra?	66

Gráfico N° 4.18	¿Ordena figuras de acuerdo a su retentiva?	67
Gráfico N° 4.19	¿Diferencia la noción de figuras geométricas a través de actividades prácticas para reforzar su conocimiento???	68
Gráfico N° 4.20	¿Representa la figura de su familia y explica que están haciendo?	69
Gráfico N° 4.21	¿Desarrolla la capacidad para poder expresar sus movimientos y gestos espontáneos?	70
Gráfico N° 4.22	¿Realiza juegos de imitación y representa lo que quiere hacer?	71
Gráfico N° 4.23	¿Controla el dominio de su cuerpo por medio de juegos sencillos?	72
Gráfico N° 4.24	¿Controla la expresión del su propio cuerpo y del movimiento como vía de comunicación de sensaciones ideas y sentimientos?	73

RESUMEN

Para la realización de la investigación fue necesario realizar una exhausta recopilación de la información sobre el tema: Elaboración y Aplicación de una Guía Didáctica con Estrategias Metodológicas Activas “Aprendo a ubicarme en el espacio”, para desarrollar la Inteligencia Espacial en los niños de 3 a 4 años; para uno de los autores renombrados como Howard Gardner, explica sobre la inteligencia espacial que permite al individuo ubicarse en el espacio, donde se le facilita el proceso de enseñanza aprendizaje, la misma que logra potenciar en los niños las habilidades innatas, en donde el intelecto se maneja mentalmente con la utilización de la experiencia y el dominio del entorno, conlleva la habilidad de dibujar y confeccionar bocetos y la capacidad para visualizar con precisión, son actividades que estimulan el pensar en el niño con sus juguetes en la cual le permite representar imágenes y las relaciona en el espacio en función de las normas, tamaño, colores lo que para ello es importante para el desarrollo de su aprendizaje. El o la docente buscarán estrategias metodológicas activas donde el niño aprenderá de una forma totalmente diferente y dinámica es aquí que se pone en práctica las diferentes estrategias que puedan facilitar con normalidad el aprendizaje de sus niños, su importancia es esencial puesto que esta ayudará en el proceso de enseñanza si un niño presenta dificultad o no; estas estrategias se basan en que se puede ir modificando de acuerdo al nivel de captación de sus párvulos, los beneficios que traerá posteriormente en la educación de estos niños donde se fortalecerán sus conocimientos adquiridos previamente y posteriormente; para esto y para comprobar se elaboró una guía donde está dividido en tres unidades definidas para ir mejorando y avanzando paso a paso este proceso que al finalizar se verán los resultados de la guía, donde fortalecerá y desarrollará su inteligencia espacial por medio de actividades lúdicas para ir adquiriendo las destrezas del conocimiento del espacio y de su entorno con su cuerpo, para el niño de 3 a 4 años se realiza estos ejercicios a través del movimiento donde su enseñanza aprendizaje será un éxito.

ABSTRACT

To development of research was necessary an exhausted gathering information on the topic : development and implementation of a didactic guide with active methodological strategies “APRENDO A UBICARME EN EL ESPACIO”, to develop spatial the spatial intelligence in children of 3- 4 years of age; for a one of the authors rebranded as Howard Gardner explains on spatial intelligence that allows the individual to be located in space, where it facilitates the teaching-learning process , the same that achieves enhanced in children's innate abilities , where the intellect mentally handled with the use of the experience and mastery of the environment, it involves the ability to draw and make sketches and ability to accurately visualize are activities that stimulate children’s thinking with their toys on which allows to the children represent images and relates in space according to the rules , size, colors, it is important to the development of learning. The teacher will looking for active methodological strategies where the child will learn in a totally different dynamic and it’s here is where is put into practice different strategies that can facilitate normal learning in children, its importance is essential since this will help in the learning process if a child has difficulty or not ; These strategies are based on that can be modified according to the level of training in children, the benefits later in the education of these children where their skills acquired previously and subsequently will be strengthened. To verify that these guide was elaborated and divided into three units defined to be improving and advancing step by step process that the results of the guide, which will strengthen and develop their spatial intelligence through play activities to gaining will be at the end was made the skills of knowledge of space and its surroundings with your body, in children of 3 to 4 years of age these exercises is done through movement where their teaching and learning will be a success.



Dra. Myriam Trujillo B. Mgs.

DELEGADA DEL CENTRO DE IDIOMAS



INTRODUCCIÓN

En la actualidad la educación en Ecuador, está tomando retos importantes en pro por el desarrollo integral de los niños y niñas, ayudándoles a potenciar y a fortalecer la calidad y calidez de la educación potencializando ambientes favorables, buscando y explorando nuevos retos que llevarán a desarrollar las capacidades tanto cognitivas afectivas, motrices, intelectuales, por medio de la interacción de los juegos que en estas edades son importantes para mejorar su aprendizaje, es aquí que la docente buscará nuevas estrategias metodológicas activas para desarrollar la inteligencia espacial, que es una de las tantas inteligencias que el niño deberá adquirir en su proceso de enseñanza aprendizaje.

Es importante para que la formación de estos niños alcance su máximo logro también tiene que ver mucho del ritmo propio del crecimiento y de su aprendizaje, para potenciar sus capacidades, habilidades y destrezas.

Las estrategias metodológicas ayudan activamente tanto al docente como al niño esto depende como el docente organice los aprendizajes, los ambientes para poder emprender su labor utilizando los espacios y su optimo manejo de las capacidades de cada niño para que ellos puedan tener una excelencia, el niño adquiere en base como su docente aplique cada actividad logrando del aprendizaje las metas deseadas.

Para esta investigación se vio necesario dividir en seis capítulos los que consta de la siguiente manera:

EN EL CAPÍTULO I, Se establece el Marco Teórico, con sus contenidos y su respectiva bibliografía los mismos que han aportado en la investigación.

EN EL CAPÍTULO II, Se presenta el Marco Metodológico que se describe la metodología de la investigación, así como su tipo, diseño de estudio, la población y muestra, también están las técnicas e instrumentos de recolección de datos, y culmina con las técnicas de procedimientos para el análisis de la información resultante del proceso de investigación cumplido.

EN EL CAPÍTULO III, Consta los lineamientos alternativos donde se forman actividades para desarrollar en los niños y así mejorar su aprendizaje, facilitando a los docentes y padres de familias a mejorar la calidad de vida.

EN EL CAPÍTULO IV, Se presenta ordenadamente y precisa para el análisis e interpretación de los resultados, con sus respectivos cuadros y gráficos lo que determina si la investigación fue bien planteada.

EN EL CAPÍTULO V, Esta como resultado de la investigación las conclusiones y recomendaciones.

CAPÍTULO I

1. MARCO TEÓRICO

1.1 ANTECEDENTES

Revisada la información en los archivos de la Biblioteca de la Facultad de Ciencias de la Educación, Humanas y Tecnologías de la Universidad Nacional de Chimborazo no se conocen trabajos en relación a este tema, pero el que se asemeja es:

TEMA: Estrategia didácticas y aprendizaje de los niños de primer año de educación básica del Jardín de Infantes UNE de Chimborazo de la ciudad de Riobamba en el año lectivo 2011-2012.

AUTORAS: PIRCA P. VELASTEGUI, Y.

AÑO: 2013.

Como tema primordial, e importante en el desarrollo de las habilidades y destrezas que el niño tiene desde sus inicios y donde se amplía estas experiencias por medio de las estrategias didácticas que fueron empleadas para el aprendizaje de los niños del primer año de educación básica; fue de ayuda en su momento con estos niños, pero en la actualidad con las nuevas informaciones y los nuevos retos en la educación como el currículo que sirve de apoyo para ampliar estos conocimientos en los niños.

La importancia del tema, que se investigó con las estrategias metodológicas activas para desarrollar la inteligencia espacial en los niños de 3 a 4 años; tiene una relación con el tema anterior y que sirve de base para la realización de la investigación y la ejecución de la misma, porque se tomará lo esencial y significativo de sus variables, que permitirá ampliar con otras investigaciones, siendo lo primordial la realización del tema con lo que se aumentará la investigación con los resultados obtenidos en la información que se recabe en la institución, con la ficha de observación además sirvió para realizar la guía que se tomó en base a las preguntas elaboradas de acuerdo a las variables dependiente e independiente como resultado de la investigación de todo este proceso se obtuvo la guía, y aceptación de los involucrados.

1.2 FUNDAMENTACIÓN CIENTÍFICA

“Respetar las inteligencias múltiples de cada niño de acuerdo a su propio ritmo de aprendizaje para que tenga un ambiente enriquecedor llevándolo así a procesos de aprendizaje satisfactorios mecanizándolo teóricamente” (ARMSTRONG, 2000)

Para este autor es importante el desarrollo del niño porque explica que es único de acuerdo a la edad que el infante atraviese en su desarrollo, le permite ir adquiriendo capacidades para cumplir las metas que cada individuo tiene en su vida, y especialmente potenciar su intelecto mediante las actividades planificadas.

“Es un producto de un determinado momento de la historia que se asignó como misión construir un proyecto susceptible de preparar al niño para la sociedad en la que está llamado a evolucionar”(Educación, 2010)

La Educación Inicial se constituye en el pilar fundamental para lograr nuevos aprendizajes, es por esta razón que el presente proyecto se vincula con el desarrollo integral, buscando proporcionar al niño aprendizajes significativos y funcionales, utilizando estrategias metodológicas activas para desarrollar la inteligencia espacial.

Los infantes son seres biológicos que aprenden, por ello es necesario profundizar en la plataforma básica para los aprendizajes conformada por los sistemas neurobiológicos, ya que sus características se convierten en fuente para organizar los aprendizajes y conducen a las concepciones psicológicas y por ellas a las pedagógicas. Los niños son sujetos sociales que asimilan culturas y las modifican, por ello es indispensable profundizar en lo socio cultural, por lo que la cultura inmediata y la mediata son fuente de información para los contenidos y procedimientos de aprendizaje y alimentan a los concepciones pedagógicas.

El cerebro de un niño pequeño, está lleno de su cableado neuronal, por ello la importancia en estas edades lograr que se realice la sinapsis neuronal para obtener la información indispensable para el despliegue de las funciones y procesos que tienen que ver con el pensamiento, la intuición, la imaginación, la acción, el juego, la lectura, la escritura, la emoción y otra infinidad de procesos complejos de la mente humana.

La mente del niño es capaz de renovarse y crecer al procesar la información que le llega del medio externo social, cultural y físico, a través de los sentidos y de las experiencias del ser humano.

1.2.1 Fundamentación Filosófica

Intenta explicar cómo se origina el conocimiento, en el ser humano buscando sus causas.

“Aceptar que las estructuras mentales no son innatas, es decir la mente no viene programada desde el nacimiento hasta la adolescencia. Por ello se dice que el niño no es un adulto en "miniatura" sino un constructor de su vida mental” (Sánchez Carlessi, 1986).

Adquiere destrezas en cuanto a su coordinación espacial y esto le permite un desarrollo completo de las funciones, para poder realizar las actividades tanto escolares como adaptación al espacio, al tiempo y por supuesto al ritmo del aprendizaje, produciéndole estos componentes en el niño a estar ubicado en su estructura cognitiva completamente para satisfacer sus propias necesidades. En el niño se desarrolla esta capacidad de aprendizaje mediante actividades recreadoras que le permita ir incorporando en su aprendizaje habilidades y estrategias que se producen en el desarrollo cognitivo, el docente busca como ir ampliando en el niño su inteligencia que le permita ir avanzado en su formación, es importante que los niños de estas edades de 3 a 4 años se les enseñe correctamente para no presentar dificultades más tarde el aprende mediante juegos creativos e imaginativos que le fortalezcan esta habilidad.

Cada ser humano se lo concibe como un ser único e irrepetible, con sus propias particularidades y ritmo personal de aprendizaje y de acción, como sujetos capaces de percibir las señales afectivas y cognitivas que le llegan del entorno, de ordenarlas e interpretarlas, de procesarlas y de generar respuestas propias.

A cada individuo se lo considera como sujetos sociales con derecho a una educación ligada a salud y nutrición biológicas y psicológicas, a vivienda y recreación en un ambiente sano, ecológicamente equilibrado y libre de contaminación, al respeto a su

libertad y la formación gradual de la misma, a una participación social cada vez más amplia, y a la construcción de una red de vínculos afectivos positivos.

1.2.2.-Fundamentación Epistemológica

Del aprendizaje debe unirse al del desarrollo para explicar cómo la mente del niño parte de estructuras elementales como esquemas motrices y sensoriales y gracias a la experiencia logra construir nociones de clasificación, relación, número, espacio, tiempo, velocidad o ritmo, etc.

“Los esquemas son producto de la actividad (sujeto – objeto) que reorganiza y construye los conocimientos y la inteligencia” (Sánchez Carlessi, 1986)

Las estrategias metodológicas que el docente utilice para que sus estudiantes vayan adquiriendo esta destreza le va a significar que cada alumno tiene un propio ritmo de capacidad y de aprendizaje, los espacios también son importantes cuando un niño comienza a ubicarse en su propio espacio, lo que le significa que está listo para realizar las tareas escolares.

Este proceso que el niño de 3 a 4 años emprenda en su formación intelectual le permite ir organizando estructurando sus capacidades intelectuales, el docente le ayuda a ir formando su desarrollo intelectual en base a sus capacidades, habilidades y destrezas para realizar las tareas por medio de juegos recreativos, educacionales. El niño aprende y socializa mediante sus juegos que han sido incorporados en sus habilidades. Para los docentes es importante que se lleve un trabajo minucioso para poder realizar con los niños las tareas esenciales en su desarrollo de la enseñanza aprendizaje, utilizando las estrategias que se empleó en la guía.

La mente del niño pequeño se desarrolla en complejidad con mayor rapidez de lo que se conocía, siempre y cuando se den las condiciones mínimas de una alimentación adecuada y de relaciones afectivas del infante con su entorno inmediato emocional, de salubridad y de vivienda, por lo que las emociones son importantes para el desarrollo del pensamiento: el cerebro racional y el emocional forman una unidad inseparable, y trabajan en equipo.

1.2.3.-Fundamentación Pedagógica

Dentro del proceso de diversificación curricular, los profesores participan en el análisis de la realidad educativa, como marco orientador del proceso de educación y en la formulación del proyecto curricular de aula o programación de aula, que es la fase más concreta de dicho proceso. Luego, formulamos los planes de las actividades de aprendizaje significativo, a partir del proyecto curricular de aula.

“Y teniendo en cuenta las necesidades, intereses y problemas de los estudiantes” (Idalgo Matos, 2002)

Al saber las necesidades de sus estudiantes el docente al utilizar sus metodologías aplica también otra forma de enseñanza donde, el afecto el cariño responde a un estímulo donde el niño aprenderá a utilizar como algo que le servirá en su desarrollo del aprendizaje, la inteligencia espacial determinara también el coeficiente intelectual para que un proceso tenga éxito.

El docente da las herramientas a sus alumnos el recibe este conocimiento y lo demuestra al momento de realizar las mismas con sus compañeros, el niño de 3 a 4 años para él el juego o cualquier ejercicio que se les dé aprenderá con facilidad y destreza que este conocimiento ha sido aprendido y ejecutado con otros niños demostrado su capacidad para aprender.

El niño participa de manera activa y personal en la construcción de conocimientos, de acuerdo a sus propias experiencias, precepciones y evolución, la mediación pedagógica y el principio según el cual los aprendizajes pueden desarrollarse a través de la mediación humana, el pedagogo guían a sus estudiantes a través de preguntas o de situaciones problematizadoras, que le incitan a la búsqueda de estrategias propias para aprender y dominar los significados.

El docente desde sus función de mediadora, debe presentar información significativa, es decir con relacionada con las preparaciones previas del niño, debe ayudarles a reorganizar los conocimientos pasando por el conflicto cognitivo, y a transferir ese

conocimiento nuevo a otras situaciones, a otras experiencias, sucesos, ideas, valores y procesos de pensamiento,

El juego es una actividad crucial en niños pequeños, para desarrollar conocimientos y está relacionada al crecimiento cultural. En todas las acciones lúdicas los riesgos se aceptan en un micro mundo protegido y limitado por reglas que en cierta medida pueden proteger a los jugadores y permite practicas técnicas de predicción, adivinación, estimación, conjetura e ingenio.

1.2.4.-Fundamentación Psicológica

“Que privilegia los procesos internos como el pensamiento, la memoria, la percepción, la atención en la formación de la actividad mental y la formación del conocimiento. Desde la perspectiva del cognitivismo el aprendizaje estudia la actividad mental humana y su producto: el conocimiento”(Gonzalez Moreyra, 1980)

En psicología es importante que el docente tenga conocimiento como ingresa su estudiante para tener en cuenta en el aprendizaje y utilizar una metodología que le permita aprender y desenvolverse en cualquier situación, el desarrollo de la inteligencia espacial es también visual, porque el niño tiene que observar donde se ubica para decir y situarse en un lugar determinado lo que implica que sus esquemas mentales tienen la función de ampliar y de reconocer cada objeto o situación del medio.

Para el docente que trabaja con niños es importante que conozca el grupo de niño que tiene para educar y dar nuevos conocimientos, observar la habilidad de sus niños y enseñar mediante juegos recreativos, el niño de 3 a 4 años le despierta el interés por seguir aprendiendo pero un niño que presenta alguna dificultad el docente buscara la forma como ayudar a que este niño adquiriera este aprendizaje mediante juegos que le ayudan a ir ampliando y despertando su interés y así logrará un aprendizaje integral. Las estrategias que utilicen el docente o la docente les ayudan a sus niños a ir conociendo mejor cada actividad lo que le significa un reto en su aprendizaje, ya que ellos por medio de los juegos adquieren sus aprendizajes.

Los niños pasan por sucesivas etapas evolutivas que poseen características diferenciadas, la educación debe asegurar el desarrollo natural de dichas etapas en un ambiente estimulante, y el educador debe respetar las características del pensamiento en cada etapa, mostrarse abierto y plantear varios interrogantes a través de la interacción verbal.

El educador debe tener en cuenta, en el momento de elegir una estrategia, cuatro niveles de actuación sobre los objetos: actuación libre, actuación sobre los objetos para producir un determinado efecto, reflexionar sobre cómo se ha logrado el efecto y explicar las causas.

El aprendizaje del individuo tiene una vertiente social, puesto que se hace con los otros, el conocimiento es un proceso de interacción entre el sujeto y el medio social y cultural para alcanzar aprendizajes significativos que le permiten transferir ese conocimiento a otras situaciones y descubrir los procesos que lo explican. Todo esto le proporciona a la persona a mejorar su capacidad de organización comprensiva para otras experiencias, sucesos, ideas, entre otros. Al vincular de manera clara y estable el aprendizaje nuevo con el previo, formara parte de la estructura mental del sujeto que aprende y quedara en la memoria de largo plazo.

1.2.5 Fundamentación Axiológica

“Aparte de la familia, la escuela se convierte en el punto de convergencia y fuente de valores en el que el currículo cumple un papel de procesador de aquello que los alumnos deben asimilar. En este contexto, el maestro cumple un papel fundamental en la planificación, ejecución y evaluación curricular” (Spejo Renjifo, 2001)

La metodología activa permite la sucesión de procesos reguladores entre sí para ir conduciendo al niño por el camino de la exploración, la autoevaluación, pero para que suceda es necesario contar con un educador que demuestre actitud de escuchar y muestre respeto frente al deseo y la necesidad que tiene el niño. La metodología activa, tiene por objetivo promover la recuperación de saberes, participación activa del niño, ambiente de aprendizaje, rol facilitador y guía docente. Por eso, hablar de metodología activa es referirse a la actividad conjunta del educador y educando. Implica relacionarla

con experiencias de aprendizajes que conllevan a plantear actividades significativas que deben dar lugar a aprendizajes significativos.

Los valores que adquiere el niño de 3 a 4 años es importante y esto se logrará a través de los juegos, además desarrolla su inteligencia espacial, a ubicarse en tiempo y en el espacio, saber respetar y saber escuchar le ayudará ir formándose, para ello el docente inculcara también en ellos los valores que son fundamentales en la educación de los niños.

1.2.6 Fundamentación Cultural

Los métodos activos son procesos característicos de la educación de nuestro tiempo. Han surgido como reacción contra el memorismo exagerado de la escuela tradicional. Característica fundamental de la escuela tradicional era precisamente la pasividad de los alumnos, el dogmatismo asfixiante y la ausencia de toda libertad de acción de los educandos.

“El aprendizaje del hombre primitivo fue activo. Sin embargo en la escuela antigua se tomó a menos dicha actividad. Debido a las reacciones de los pedagogos lo que se ha hecho es revalorarlos y darles un mayor y mejor enfoque científico educativo” (Cueto, 1995)

El principio de actividad que lo sustenta es muy antiquísimo y constituye una de las más viejas novedades de la educación de hoy. El precursor de este método es Juan Jacobo Rousseau. La actividad ha sido explicada y aplicada por grandes pedagogos. La actividad es inseparable de los contenidos culturales que propicia la educación; parte de las necesidades, intereses y aspiraciones de los alumnos. En efecto no hay que confundir el advenimiento de los métodos activos con la actividad en la educación. La actividad en el aprendizaje siempre ha existido.

El niño de 3 a 4 años se desarrolla en una cultura que se basa en juegos concretos, su mundo está rodeado de aprendizajes que serán utilizados para solucionar problemas cotidianos que se encuentran donde se desenvuelve normalmente, la sociedad le impone ciertos juegos o actividades que le permitirán ir incorporándolos en su desarrollo, el

niño adquiere un aprendizaje significativo que la sociedad le da la herramienta de aprender con su entorno.

Entre la sociedad y educación existe un condicionamiento mutuo, si bien es la sociedad la que organiza su sistema de educación y no a la inversa, y de ella proviene casi todos los componentes del proceso educativo. Por eso se suele decir que la educación es un reflejo de lo que pasa en la sociedad. Sin embargo, la educación puede ser un influjo relativo sobre el desarrollo de la sociedad a la que se pertenece. El currículo reproduce la estructura, las formas, las relaciones e interacciones de la sociedad como: etnicidad, clase social, género y las relaciones de poder.

1.2.7 Fundamentación Legal

Este trabajo tiene sustento legal porque así lo exige la Universidad Nacional de Chimborazo, para graduarse se debe cumplir con el requisito de elaborar la guía que servirá como base del trabajo que se plantea en la tesis, y al mismo tiempo tiene validez para su aplicación con los niños que presentan problemas en su inteligencia espacial, la misma que cuenta con su propio sustento, esto beneficiara a los niños y a los docentes del área. En el buen vivir el objetivo 4 Fortalecer las capacidades y potencialidades de la ciudadanía.

La Constitución marcó un hito importante al considerar la educación y la formación como procesos integrales para mejorar las capacidades de la población e incrementar sus oportunidades de movilidad social: “La educación es un derecho de las personas a lo largo de su vida y un deber ineludible e inexcusable del Estado”.

El gobierno apuesta por una educación que se base en la calidad y calidez lo que quiere es dar la oportunidad a los niños en su futuro recibiendo los beneficios que son parte de su derecho a una educación genuina en provecho de la sociedad.

Constituye un área prioritaria de la política pública y de la inversión estatal, garantía de la igualdad e inclusión social y condición indispensable para el Buen Vivir. Las personas, las familias y la sociedad tienen el derecho y la responsabilidad de participar en el proceso educativo” (art. 26)(MINISTERIO, 2013- 2017)

La educación es un derecho humano fundamental y, como tal, es un elemento clave del desarrollo sostenible, de la paz, de la estabilidad en cada país y entre naciones, y por consiguiente, un medio indispensable para participar en los sistemas sociales y económicos del mundo en que vivimos. Por eso se hace urgente alcanzar una educación para todos, atender las necesidades básicas del aprendizaje, especialmente en niños de 0 a 6 años.

1.3 FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

1.3.1 Guía Didáctica

“Es la propuesta metodológica que ayuda al alumno a estudiar el material, incluye el planteamiento de los objetivos específicos o particulares, así como el desarrollo de todos los componentes de aprendizaje incorporados por cada tema, apartado, capítulo o unidad.” (PANCHI Vanegas, 1999).

Las metodologías aplicadas a los niños en el desarrollo de su educación es como la docente utilice los materiales didácticos y los aproveche al máximo logrando en los niños que adquieran el aprendizaje una de las formas más sencillas es desarrollar sus inteligencias, para ello se planteó; que la inteligencia espacial le permitirá ubicarse dentro de un espacio consigo mismo y con los demás.

Las metodologías destinadas a los niños en el desarrollo de su educación es como la docente utilice los materiales didácticos y los aproveche al máximo logrando en los infantes que adquieran el aprendizaje una de las formas más sencillas es desarrollar sus inteligencias, para ello se planteó; que la inteligencia espacial le permitirá ubicarse dentro de un espacio consigo mismo y con los demás, conociendo las nociones básicas como tamaño, color, forma, dirección, entre otros.

“Es el material educativo que deja de ser auxiliar, para convertirse en herramienta valiosa de motivación y apoyo; pieza clave para el desarrollo del proceso de enseñanza a distancia, porque promueve el aprendizaje autónomo al aproximar el material de estudio al alumno (texto convencional y otras fuentes de información), a través de

diversos recursos didácticos (explicaciones, ejemplos, comentarios, esquemas y otras acciones similares a la que realiza el profesor en clase).”(AGUILAR, 2011)

El material para los niños debe de ser novedoso y creativo que les llame la atención y que este sea fácil de manipular, cada material o juguete le ayuda en su expresión creadora, estimulan sus capacidades y potencialidades.

“Es el instrumento básico que orienta al estudiante cómo realizar el estudio independiente a lo largo del desarrollo de la asignatura. Debe indicar, de manera precisa, qué tiene que aprender, cómo puede aprenderlo y cuándo lo habrá aprendido. Debe ser un material único, organizado por temas teniendo en cuenta, además, todos los medios disponibles, tales como; materiales impresos, TV, vídeos, software y otros recursos.”(ARTEAGA, 2013)

Las metodologías activas, permiten mejorar cada una de sus capacidades intelectuales, y al docente le ayuda a seguir buscando retos para poder aplicar en sus niños estas actividades, para este tipo de inteligencia como es la espacial, esta se relaciona con la capacidad que tiene el niño en diferentes aspectos como el color, líneas, formas, espacios y la relación que existe entre ellos y los demás.

1.3.2 Estrategias Metodológicas Activas

Es la programación del proceso de enseñanza aprendizaje para la cual el pedagogo elige técnicas activas y actividades que puede utilizar a fin de alcanzar las intenciones educativas en los niños, constituye un conjunto de las directrices a seguir en cada una de las fases del proceso de enseñanza-aprendizaje. Las estrategias metodológicas permiten identificar principios, criterios y procedimientos que configuran la forma de actuar del docente en relación con la programación, implementación y evaluación del proceso de enseñanza aprendizaje. El conocimiento de las estrategias de aprendizaje empleadas y la medida en que favorecen el rendimiento de las diferentes disciplinas permitirá también el entendimiento de las estrategias en aquellas personas que no las desarrollen o que no las aplican de forma efectiva, mejorando así sus posibilidades de trabajo y estudio. Pero es de gran importancia que los educadores y educadoras tengan presente que ellos son los responsables de facilitar los procesos de enseñanza y aprendizaje, dinamizando la

actividad de los y las estudiantes, los padres, las madres y los miembros de la comunidad.(HORKHEIMER, 1974)

Es importante utilizar estrategias activas para desarrollar la inteligencia espacial, para que los niños tengan la capacidad frente a aspectos como color, línea, forma, figura, espacio, y la relación que existe entre ellos. Es además fructífero que tienen los infantes de procesar información en tres dimensiones. Las personas con marcada tendencia espacial tienden a pensar en imágenes y fotografías, visualizarlas, diseñarlas o dibujarlas.

Las metodologías destinadas a los niños en el desarrollo de su educación es como la docente utilice los materiales didácticos y los aproveche al máximo logrando en los infantes que adquieran el aprendizaje una de las formas más sencillas es desarrollar sus inteligencias, para ello se planteó; que la inteligencia espacial le permitirá ubicarse dentro de un espacio consigo mismo y con los demás, conociendo las nociones básicas como tamaño, color, forma, dirección, entre otros.

Los niños están llenos de posibilidades, pero quienes se encargan de mostrar el camino que permita su desarrollo es el educador que debe creer en la capacidad de cada niño respetando los distintos ritmos de desarrollo. Esto permite integrar en un mismo grupo a niños deficientes con el resto, y a estos con los que tienen un nivel superior. De ahí la importancia de que al niño el docente debe transmitirle estrategias activas para que sea capaz de actuar sin depender constantemente del adulto, Para que con el tiempo sean curiosos y creativos, y aprendan a pensar en sí mismos.

1.3.3 Tipos de Estrategias Metodológicas

Hay diferentes estrategias metodológicas que el docente plantea en su trabajo, para poder lograr un aprendizaje significativo, en los niños que adquieren este proceso mediante las actividades planeadas por la o él docente.

En donde utiliza sinnúmero de estrategias para que el aprendizaje sea optimo y puedan logra el éxito en sus estudios, para la autora es importante utilizar los diferentes tipos de

estrategias, porque el docente adecuara de acuerdo al ritmo del aprendizaje de los infantes.

- **Estrategias personalizadoras**

Pretende desarrollar la personalidad (autoconciencia, comprensión, autonomía, autoevaluación). Incrementa la creatividad, la solución de problemas, la responsabilidad personal profesor-guía, animador, orientador a su alumno (libre responsable).

Un docente es un guía a seguir de sus educandos, es el puente que une al estudiante con el conocimiento, es un trabajador de la educación que debe dismantelar la causa de la problemática individual y social en la que vive diariamente, para lo cual necesita conocer las necesidades de aprendizaje de sus educandos, comprender al estudiante como actor de su contexto, es decir conocer los procesos del desarrollo humano.

- **Estrategias por descubrimiento**

El método del descubrimiento constituye el principal técnica para la transmisión de contenido de las materias de estudio” BRUNER.

Para Bruner, este método es el descubrir nuevas experiencias que el niño va adquiriendo en su desarrollo intelectual y cognitivo, siempre y cuando se le otorgue la motivación adecuada e su edad, a través de la situación significativa que se trata de procedimientos por el cual los niños y el educador buscan respuestas a preguntas y solución a problemas surgidos del entorno local y la cultura del grupo. En esta búsqueda, y gracias a ella, se constituyen en un espacio de activa participación que plantean hipótesis, exploran e investigan diferentes posibilidades y alternativas, y construyen colectiva y permanente de aprendizajes, relaciones, vivencias, conocimientos y habilidades.

El niño se encuentra en constante descubrimiento ya sea individual o en grupo ya sea para narrar un cuento, conversaciones, discusiones, esfuerzos de trabajo cooperativo, canto, juego al aire libre y actividades lúdicas libres. De esta forma asegura la comunicación, el intercambio de ideas, el aprendizaje de la cultura, la ética y la moral.

- **Estrategias creativas**

“Entre los niños, la creatividad es algo universal; entre los adultos es casi inexistente. La gran cuestión es esta: ¿Qué ha ocurrido con esta capacidad humana, inmensa y universal?”

Anderson, 1959. Algunas actividades creativas en grupo: Fluidez verbo conceptual, Formación de palabras, Completar un dibujo, Fórmula anti proverbios.

Para este autor las actividades son importantes porque le ayudan al niño a crear situaciones y formarse su propio criterio de lo aprendido mediante dibujos que expresan lo vivido.

El gran avance del aprendizaje activo es que el infante, pueda hacer la adquisición del conocimiento, en el espacio y el tiempo a un ritmo acelerado. Ya que el aprendizaje con autonomía e independencia da posibilidades de una educación sin la presencia física del docente, sino que puede asesorar, brindar tutoría, mediante guías de trabajo acorde a la edad del niño, aclaración de dudas, evacuación de consultas lo que posibilita una educación de calidad.

- **Estrategias de apoyo**

Se ubican en el plano afectivo-motivacional y permiten al aprendiz mantener un estado propicio para el aprendizaje. Pueden optimizar la concentración, reducir la ansiedad ante situaciones de aprendizaje y evaluación, dirigir la atención, organizar las actividades y tiempo de estudio.

Ser docente es tener la oportunidad de enfrentarse cada día a una sonrisa, el llanto, un logro, un interrogante difícil de responder, situaciones que hacen del ejercicio académico un rol gratificante y un reto permanente. Por lo que el educador será el que prepara el espacio, los materiales, las actividades, distribuye el tiempo, un motivador y estimulador en sus distintas facetas tanto en el plano individual como social.

El pedagogo motivara al estudiante para interesarse y despertar su curiosidad por las cosas, deberá tener en cuenta la necesidad de estimular el espíritu creador y autonomía del estudiante, brindarle actitudes de respeto, cooperación y libertad, siempre posesionando actitudes positivas.

- **Estrategias de aprendizaje o inducidas**

Procedimientos y habilidades que el niño /a posee y emplea en forma flexible para aprender y recordar la información, afectando los procesos de adquisición, almacenamiento y utilización de la información.

En educación inicial el docente debe estar preparado para asumir la tarea de educar a las nuevas generaciones, ello implica no solo la responsabilidad de transmitir conocimientos básicos para el preescolar, sino también, y sobre todo el compromiso de afianzar en los niños valores y actitudes necesarias para que puedan vivir y desarrollar sus potencialidades plenamente, mejorar sus calidad de vida, tomar decisiones fundamentales y continuar aprendiendo.

- **Estrategias mitológicas lúdicas.**

Según Yadesko (1990,226) en la vida de los niños preescolares son muy importantes los juegos con juguetes didácticos, Los niños dedican al juego una actividad infatigable pueden jugar hasta quedar exhaustos, el gran poeta alemán Friedrich Seller (1759-1805), quien en sus cartas sobre la educación estética formuló la teoría que el juego sirve para gastar la energía.

Para ello el docente debe tener la responsabilidad de organizar un ambiente que propicie un clima favorecedor de los derechos y de los aprendizajes donde exista libertad de acción, respeto en los juegos, en los recursos, para generar la oportunidad de variadas interacciones con elementos del entorno que permitan al niño conocer los fenómenos naturales y tener un conocimiento del por qué se producen.

El juego es una estrategia que permite a los niños y niñas que asisten a un centro de educación infantil desarrollen de manera integral en todas las áreas del desarrollo como: psicomotora, cognitiva, socio afectivo, lenguaje y creatividad. .

Es de suma importancia destacar que esta estrategia metodológica es la actividad rectora de todo niño. El juego puede ser utilizado para enseñar conceptos, hábitos de cortesía e higiene, un sermón a contar en secuencia lógica.

Como piensan hoy día la mayoría de los educadores nos parece que la infancia no es un simple paso a la edad adulta, sino que tiene valor por sí misma. Actualmente se sabe que se encuentran allí las claves de lo que será el hombre de mañana.

Juegos de simulación: son estrategias de enseñanza que permiten potenciar y acercar los conocimientos a la vida cotidiana.

Las experiencias que dejan los juegos en la educación preescolar son muy enriquecedoras, dinámicas y sencillas. El juego permite que el niño interactúe con otros niños, la cotidianidad, contenidos a través de escenificaciones, actividades, participaciones compromiso.

Los roles de simulación cobran un sentido espacial de esta manera pueden ser instrumentales o más emocionales; su carácter de penderá de las consignas del juego, que se hayan previamente dispuestos, y de aquello que haya de simular.

Según Barone, Luís R. E tal (171) El juego de roles, juegos de empatía simulación social y los ejercicios de simulación para la solución de problemas, para el entrenamiento o para simular problemas naturales éstas son posibles formas de enseñanza no tradicional.

El juego de roles:

No solo se refiere a la actuación sino también a la interacción grupal. Barone, Luís R. E tal (2005-Pág. 66) las estrategias que se plantean en el juego de roles es la modificar actitudes y comportamientos en los niños en cualquiera que fuese la situación los niños

deben ser capaces de adoptar cualquier rol y de comportarse representando las actitudes y comportamientos de los personajes que representan.

En estos casos los niños usan mucho de la empatía. La empatía según el diccionario enciclopédico ilustrado, es la capacidad de sentir y comprender las emociones ajenas como propias. Los juegos de roles ayudan al niño a demostrar sentimientos de empatía por sus demás compañeros. Otra estrategia de enseñanza son los ejercicios de simulación son útiles para enmarcar diferentes tipos de tareas.

- **Estrategias de enseñanza**

Consisten en realizar manipulaciones o modificaciones en el contenido o estructura de los materiales de aprendizaje, o por extensión dentro de un curso o una clase, con el objeto de facilitar el aprendizaje y comprensión de los alumnos. Son planeadas por el agente de enseñanza (docente, diseñador de materiales o software educativo) y deben utilizarse en forma inteligente y creativa. (BELTRAN, 2007)

La mediación que brinda la educación y el ambiente positivo de aprendizajes son elementos metodológicos esenciales para la acción pedagógica en educación inicial, es por ello que el docente no puede dejar de lado su rol mediador en el proceso de enseñanza partiendo de experiencias, motivaciones y conocimientos previos de los niños, planteando retos y situaciones problemáticas que sean significativas y funcionales para los infantes.

1.3.4 Importancia de las estrategias

Las estrategias didácticas son fundamentales dentro del proceso de enseñanza aprendizaje y es un vehículo por medio del cual el alumno descubre nuevas experiencias y fortalece los conocimientos que le ayudarán a desarrollarse de manera integral.

Funciones de estrategias didácticas

Según Yadeshko VI et al (1991,221) son las siguientes:

- a. Organización de los contenidos, cada estrategia metodológica se debe usar de acuerdo al contenido en desarrollo.

- b. Exposición de los contenidos.
- c. Acciones de los alumnos, puede ser que en algún momento de la clase la estrategia que se seleccionó no funciona en el momento preciso, se debe buscar otra estrategia que conlleva cumplir con el objetivo o logro propuesto.

1.3.5 Importancia de las estrategias metodológicas activas en la enseñanza aprendizaje.

“La importancia de las estrategias constituyen la secuencia de actividades planificadas y organizadas sistemáticamente permitiendo la construcción de conocimiento escolar y en particular intervienen en la interacción con las comunidades. Se refiere a las intervenciones pedagógicas realizadas con la intención de potenciar y mejorar los procesos espontáneos de aprendizaje y de enseñanza, como un medio para contribuir a un mejor desarrollo de la inteligencia, la afectividad, la conciencia y las competencias para actuar socialmente”. (SCHEKER, 2005).

Las estrategias en educación inicial se fundamenta planteando preguntas en dirección de la solución de problemas, con la finalidad de dar la oportunidad al niño de pensar, razonar y poco a poco generar alternativas en buscar de posibles soluciones o generar diversas hipótesis, para ello se debe realizar preguntas de interacción verbal, de memorización, para revisar procesos, reflexionar, las cuales van a convertir al niño en agente activo de su propio aprendizaje y no de simples receptores de información.

Estas actividades son planificadas y elaboradas por el docente de acuerdo al nivel de capacidades de sus estudiantes en tanto que los niños de 3 a 4 años, sus actividades son por medio de juegos donde expresan sus conocimientos y a la vez van adquiriendo nuevos lo que les permite ir ampliando sus destrezas, habilidades y conocimientos, estas actividades por lo general son espontáneas, expresivas donde reflejan sus potencialidades y desarrollan otras a medida que están van aumentando.

1.3.5.1 Las estrategias metodológicas en los procesos de aprendizajes significativos

“El aprendizaje significativo ocurre cuando el alumno o la alumna otorgan sentido a los objetos, hechos y contexto que presentan experiencia educativa. Se otorga sentido a

través de una dinámica de intercambio de las estructuras de conocimiento (sentir con la emoción).

Es decir, el mundo no absorbe o se capta simplemente, sino que es la persona que da significado las cosas, interpretándolas desde lo que sabe y siente de ellas”.

El aprendizaje es significativo cuando se incorpora a estructuras de conocimiento que ya posee el individuo, para lo cual se le debe propiciar una potencialidad significativa, es decir tener un pensamiento lógico el niño, que se refiere a la secuencia lógica de los procesos y a la coherencia interna del material. Además el niño debe poseer ideas claras relacionadas con el nuevo material, que actuaran de nexos entre la estructura cognitiva preexistente del educando y las ideas nuevas, además tendrá una disposición subjetiva para el aprendizaje.

Desde el inicio de la vida, el niño y la niña efectúa esa dinámica a través de sus percepciones y acciones. La experiencia educativa que promueve aprendizajes significativos son la percepción que es el proceso donde el niño y la niña a través de los sentidos entra en interacción con el medio ambiente, poniendo en relación su identidad, a la vez reconoce las características y propiedades de lo que los rodea.

1.3.5.2 Estrategias Pedagógicas

Las estrategias pedagógicas ponen de manifiesto la intencionalidad de los educadores y educadoras del nivel. Se refieren a las diferentes formas como el adulto o la adulta participa en la experiencia educativa de sus niños y niñas, promoviendo el aprendizaje significativo.

En este nivel educativo donde existen niños y niñas de corta edad, la estrategia pedagógica están suspendidos a las capacidades propias de las etapas de desarrollo en que ellos y ellas encuentran. Ahora bien educadores y educadoras aportan direccionalidad al proceso educativo de sus propios saberes y los saberes elaborados, con el fin de generar un espacio social demandante que promueva el desarrollo de sus capacidades y que posibilite una acción comprometida con una sociedad más justa.(HERNÁNDEZ, 2011)

El docente debe poseer las competencias básicas para poder desempeñarse en el campo de la educación inicial, para ello precisa tener un profundo conocimiento del desarrollo evolutivo del niño, de las formas como aprenden, de sus intereses y necesidades básicas, de sus derechos, de sus potencialidades y de su realidad sociocultural. Al maestro de educación inicial le corresponderá, entre otros roles, el planificar, evaluar y mediar el proceso de aprendizaje, así como diseñar y propiciar situaciones en las que el niño se involucre de manera activa y constructiva.

1.3.6 Ventajas y Desventajas de ciertas estrategias

A continuación algunas ventajas del aprendizaje basado en el método de proyectos:

- Los aprendices toman sus propias decisiones y aprenden a actuar de forma independiente.
- Es un aprendizaje motivador, puesto que es parte de las experiencias de los alumnos/os y de sus intereses y facilita las destrezas de la motivación intrínseca.
- Las capacidades construidas y los contenidos aprendidos son más fácilmente transferibles a situaciones semejantes. Este proceso de aprendizaje facilita la comparación de estrategias y de conceptos lo cual permite enfocar la solución correcta desde perspectivas diferentes, hecho que favorece la transferencia.
- Se fortalece la autoconfianza.
- Los mismos aprendices configuran las situaciones de aprendizaje.
- Favorece la retención de los contenidos puesto que facilita la comprensión lógica del problema o tarea.
- El aprendizaje se realiza de forma integral (aprendizajes metodológicos, sociales, afectivos y psicomotrices).

A continuación algunas desventajas del aprendizaje basado en el método de proyectos:

- En alumnos poco motivados resulta a veces difícil iniciarlos en esta forma de aprendizaje. Los que tienen predominio de experiencias de fracaso, poseen por lo general, un bajo nivel de curiosidad y no desean iniciar un proceso de búsqueda de nuevos conceptos basados en sus experiencias de fracaso.
- En caso de que los no posean experiencias relacionadas con los contenidos técnico-tecnológico, desarrollo humano y desarrollo académico aplicado, que se desea

tematizar, apenas se podrá utilizar el método de proyectos a menos que el docente plantee tareas que una vez realizadas sirvan de base para el aprendizaje por proyectos.

1.3.6.1 Ventajas y Desventajas

Ventajas:

- Promueve la participación del estudiante al monitorear y evaluar su propio aprendizaje.
- Requiere que los estudiantes asuman la responsabilidad de sus aprendizajes.
- Provee la oportunidad de conocer actitudes de los estudiantes.
- Provee información valiosa sobre el proceso de enseñanza-aprendizaje.
- Los maestros pueden examinar sus destrezas.
- Se pueden adaptar a diversas necesidades, intereses y habilidades de cada estudiante.
- Se puede utilizar en todos los niveles escolares.
- Promueve el auto evaluación y control del aprendizaje.
- Selecciona a alumnos hacia programas especiales.

Desventajas:

- Consume tiempo del maestro y del estudiante.
- Requiere refinamiento del proceso de evaluación.
- Existe poca evidencia sobre la confiabilidad y validez de los resultados.
- La generalización de los resultados es limitada.
- Son inapropiados para medir el nivel del conocimiento de hechos por lo que conviene que sea usado combinado con otro tipo de evaluaciones tradicionales.
- Puede presentar deshonestidad por estar elaborado fuera del aula.

Lo fundamental está en la selección pertinente y secuencial de estrategias adecuadas partiendo de las elementales pero que tengan significación para los niños, lo que quiere decir que en base a ellas se van desarrollando nuevas destrezas y a futuro construyendo nuevos aprendizajes.

Por la importancia que tiene el juego y el arte como estrategia en educación inicial, es importante dar atención especial a la articulación de estos aspectos en las actividades, metodologías, estrategias y en la evaluación. Yal papel importante que se le da al juego como pilar metodológico en la educación de niños pequeños, debe mantenerse con igual exigencia en la educación básica, puesto que en esta etapa el juego desaparece del escenario pedagógico y queda relegado a momentos muy específicos.

El aprendizaje se produce cuando un conocimiento nuevo se relaciona con los aprendizajes previos llegando incluso a modificarlos. Para esto los niños deben establecer relaciones significativas, por lo cual deben realizar tareas que tengan verdadero sentido, centradas en su vida, en sus necesidades e intereses.

1.3.7 Inteligencia Espacial

Se relaciona con la capacidad que tiene el individuo frente a aspectos como color, línea, forma, figura, espacio, y la relación que existe entre ellos. Es además la capacidad que tiene una persona para procesar información en tres dimensiones. Las personas con marcada tendencia espacial tienden a pensar en imágenes y fotografías, visualizarlas, diseñarlas o dibujarlas.

Es la capacidad para formarse un modelo mental de un mundo espacial, maniobrar y operar usando este modelo. Esta inteligencia incluye la sensibilidad al color, la orientación, la línea, la forma, el espacio y las relaciones que existen entre estos elementos. Incluye la capacidad de visualizar, de representar de manera gráfica ideas visuales o espaciales. Permite pensar en tres dimensiones, visualizando las formas desde sus distintos ángulos, esto le permite reconocer una figura por sus formas con independencia de la perspectiva tomada.

Es muy útil en determinados trabajos y deportes. Por ejemplo, un futbolista debe calcular la velocidad de sus adversarios y la de sus compañeros para trazar un pase al delantero entre líneas. Un tenista debe calcular el momento de impacto de la pelota en su raqueta y orientar ésta de tal forma que se dirija a la zona del campo que quiere.

Para los niños esta capacidad de percibir acertadamente el mundo visual y espacial se activa al contar historias interactivamente presentando el final de los fragmentos que presuponen una continuidad. Para desarrollarla, el educador y los padres de familia pueden pedir la opinión de sus hijos sobre los hechos de la vida cotidiana, sin juzgar su veracidad y exactitud con el fin de llevarles a descubrir que existen posturas discordantes y divergencias de opinión.

Es importante que los niños aprendan a dibujar y descubran la belleza de lo que hacen cuando incorporan a sus elementos lo que ven las estructuras que imagina. Nuestra cultura nos lleva a considerar un trabajo creativo de calidad solo cuando se acerca a la copia de lo real. Este prejuicio del adulto debe desaparecer si se quiere estimular el desarrollo de la capacidad de la especialidad. El niño necesita descubrir que el caballo de seis patas que se imagina es distinto del animal que anda por los campos, pero que su deseo de imaginarlo con esas seis patas es absolutamente legítimo y puede también albergar la idea de belleza.

1.3.7.1 Importancia de la inteligencia espacial versus visual

La inteligencia visual - espacial consiste en la habilidad de pensar y percibir el mundo en imágenes. Se piensa en imágenes tridimensionales y se transforma la experiencia visual a través de la imaginación. La persona con alta inteligencia visual puede transformar temas en imágenes, tal como se expresa en el arte gráfico.

- Uso de las imágenes mentales.
- Crear diseños, pinturas y dibujos.
- Habilidad para construir diagramas y construir cosas.
- Habilidad para inventar cosas.

La inteligencia visual-espacial comprende una serie de habilidades como: reconocimiento y elaboración de imágenes visuales, distinguir a través de la vista rasgos específicos de los objetos, creación de imágenes mentales, razonamiento acerca del espacio y sus dimensiones, manejo y reproducción de imágenes internas o externas. Algunas de estas habilidades o todas ellas pueden manifestarse en una misma persona.

Las imágenes visuales constituyen un medio de conocer y representar el mundo más antiguo que la escritura. No olvidemos que la vista se desarrolla antes que el lenguaje, y esto sucede tanto en la evolución humana como a lo largo del desarrollo particular de cada niño.

Las pinturas rupestres incluidas las de Altamira, donde se representan bisontes en pleno movimiento son prueba del desarrollo visual de nuestros antepasados.

El lenguaje escrito evolucionó a partir de los dibujos, jeroglíficos y pictogramas y fue organizándose en signos cada vez más abstractos, capaces de expresar conceptos que fueron evolucionando hacia una mayor complejidad.

No debe confundirse la inteligencia visual-espacial con la vista, en el sentido de que puede haber personas con defectos como astigmatismo, miopía e incluso ceguera y, sin embargo, poseer una inteligencia de este tipo, que abarca aspectos referidos al espacio y la percepción de sus dimensiones.

Actualmente la utilización de los medios de comunicación como el video y la televisión, así como las tecnologías con un alto componente visual, favorecen en mucho la respuesta del aprendizaje de las personas con este tipo de inteligencia, pues los contenidos están organizados a través de imágenes, formas, contextos espaciales y colores.

Porque más allá de la observación, del lenguaje oral y el escrito, también puede promoverse el aprendizaje por medio de herramientas visuales como la realización de obras artesanales, el uso de microscopios, la utilización de plantillas y elementos artísticos y la creación de esquemas y bocetos, para lo cual se debe agudizar la mirada.

Además, estas herramientas proporcionan a las personas con capacidades en este tipo de inteligencia la posibilidad de encontrar soluciones propias y no convencionales, con las que pueden expresarse en el “idioma visual”.

La imagen y las expresiones gráficas ayudan a tener una mejor recepción de la información y proporcionan a los niños y jóvenes motivación para hacer sus trabajos, ilustrarlos y realizar sus propias historietas.

El pensamiento visual es inherente a todo ser humano y no un patrimonio exclusivo de los artistas, que son los que lo llevan a grados excelsos. Suelen poseerlo también cirujanos, ingenieros, arquitectos, carpinteros, mecánicos, personas que visualizan historias, críticos de arte y aquellos que sueñan despiertos.

Las personas con esta inteligencia pueden ser hábiles en la pintura, la construcción de modelos tridimensionales y realizadores de materiales audiovisuales con diversas técnicas. Este tipo de inteligencia está también en el juego de ajedrez, la decoración de cada hogar, la lectura, la planificación de mapas e infinidad de actividades humanas.(GORRIZ, 2009).

1.3.7.2 Características de la inteligencia espacial

Muchos adultos y niños aprenden mejor cuando, además de la letra impresa y la lección hablada, se les muestran elementos visuales como: mapas, esquemas, gráficas y en la actualidad las innumerables posibilidades que ofrecen los medios de comunicación y las nuevas tecnologías.

Es común la frase que dice “una imagen vale por mil palabras” y aquella “de la vista nace el amor”, pues se reconoce que la implicación de más sentidos en el aprendizaje, ayuda a integrar el conocimiento en forma más eficaz.

Las representaciones gráficas de la información, cumplen valiosas funciones educativas: sirven para presentar, definir, interpretar, manipular, sintetizar y demostrar datos. Los materiales visuales enriquecen la enseñanza y permiten clarificar los conceptos que se están explicando.

Estos conceptos son válidos para todas las personas; sin embargo, aquellas que posee este tipo de inteligencia visual más desarrollada desde la infancia pueden presentar alguna(s) de estas características:

- Reconocen con facilidad caras, objetos, formas, colores, detalles y escenas.
- Pueden desplazarse y transportar objetos en el espacio de manera eficaz, por ejemplo, para atravesar laberintos, para encontrar el camino en un bosque donde no haya senderos, para conducir en medio del tránsito o remar por un río.
- Perciben y producen imágenes mentales, piensan en términos gráficos y visualizan detalles.
- Utilizan imágenes visuales como recurso para recordar información.
- Decodifican gráficos, tablas, mapas y diagramas. Aprenden por medio de la representación gráfica o los medios visuales
- Disfrutan construyendo productos tridimensionales como figuras de origami, modelos de puentes, casas o recipientes.
- Pueden ver un objeto de diferentes maneras o “nuevas perspectivas”, como por ejemplo el espacio negativo alrededor de una figura, la percepción del fondo y la figura y detectar una forma “escondida” en otra.
- Diseñan representaciones concretas o visuales para la información.
- Demuestran dominio para el diseño.
- Manifiestan interés y condiciones para convertirse en artistas plásticos, fotógrafos, ingenieros, diseñadores, cineastas, arquitectos, críticos de arte o estudiantes de carreras con características visuales.
- Crean nuevas formas de medios visual-espaciales u obras de arte originales.
- Aprenden mejor por medio de la vista y la observación.

Este tipo de inteligencia espacial está presente en toda actividad humana y es difícil limitarla a una lista de cualidades o características.(GORRIZ, 2009)

El niño aprende mediante la percepción de los objetos e imágenes, y los reproduce mentalmente para luego plasmarlo mediante un dibujo donde expresa lo observado. La inteligencia es la capacidad de resolver problemas cotidianos, para generar nuevos problemas y crear productos o para ofrecer servicios dentro del propio ámbito cultural.

La inteligencia es por tanto, un flujo cerebral que nos lleva elegir la mejor opción para solucionar una dificultad, también es una facultad para comprender, entre varias opciones, cual es la mejor y para crear productos válidos para la cultura que nos rodea.

La inteligencia así entendida se desarrolla a través del tiempo gracias a las interacciones desequilibrantes que el niño tiene con el entorno social y con el contexto cultural. No se desarrolla como una habilidad, ni se enseña como un contenido. La inteligencia espacial especialmente como capacidad contiene los contenidos, pero los trasciende, en la medida en que son saberes aplicados que le permiten dar respuesta a situaciones reales.

1.3.7.3.1 Sugerencia de actividades

Muchas personas, desde que son niños, no se atreven a utilizar los recursos visuales porque sienten que no son hábiles para el dibujo o la presentación estética de los objetos; pero es importante animarlos para que puedan encontrar sus propias formas expresivas y educar su mirada, no sólo para aprender sino para disfrutar de los goces que este tipo de capacidad visual puede proporcionar al sujeto.

Algunos de los recursos visuales que pueden ser empleados para ayudar a agudizar su visión y abrirse al conocimiento visual son: los diferentes materiales, tamaños y colores, con lo cual se enriquece la posibilidad visual de representación. Incluso si los contenidos lo ameritan se pueden elaborar por medio de sus dibujos y lo expresan a su manera.

Hacer y elaborar los cuadernos escolares con subrayados y dibujos, utilizando diferentes colores para los conceptos, ilustrarlos por el propio niño los hace más agradables a la vista y permiten que el niño los sienta más suyos.

La visualización, que es la capacidad para construir o evocar imágenes visuales mentalmente, es un gran recurso para fomentar la creatividad. ¿Cuántas veces un gran invento, un diseño, un descubrimiento comienza por una visualización? Recordemos el rayo de luz en el que viajó Albert Einstein para su Teoría de la relatividad; también el químico alemán Fredrich August Kekule, mientras contemplaba el fuego de su chimenea, imaginó unas serpientes y cómo al retorcerse se mordían la cola: con ello se le reveló la estructura molecular del benceno, y así, ayudando a nuestros alumnos a imaginar cosas paralelas y luego dándoles forma práctica, pueden hacerse ejercicios de imaginación que estimulen a jóvenes y niños.

Estimularlos a que produzcan sus propias imágenes mentales e imaginar mundos fantásticos y virtuales, con nuevos escenarios para sus películas de superhéroes, utilizar la fantasía que les proporciona la televisión, el cine y las nuevas tecnologías, para que posteriormente ellos mismos inventen cómo harían un programa, una película o un diferente Castillo de Hogwarts, para convertirlo en una nueva escuela de magia. Invitarlos a hacer su colección de imágenes de fútbol, carreras, artistas, motos, etcétera, y que creen sus propios modelos dibujos o colecciones de símbolos y con chicos mayores o adolescentes que inventen su propia simbología (por ejemplo para el metro) para expresarse por medio de signos visuales y simbólicos propios. Jugar memoria con cartas o juegos de tablero y baraja. (NAVARRO, 2006)

Los recursos visuales son de gran utilidad para niños con problemas para memorizar, se pueden idear formas variadas para que escriban los contenidos que deben aprender con distintos colores, o colocando las palabras sobre dibujos, alargando ciertas letras para que puedan ser recordadas por su deformación, subrayarlas o introducirlas en cuadros.

Uno de los grandes campos profesionales donde se pueden encontrar personas con este tipo de inteligencia es la arquitectura, por lo que cualquier juego de construcción de madera u otro material puede ser un gran aliado de los padres para que los niños desarrollen este tipo de inteligencia, ya que deben visualizar lo que van a construir ya sea un edificio, carretera, circo, gimnasio etcétera o luego utilizar las maderas para realizarlos, enseñarles a “pensar como un arquitecto” y pedirles que inventen restaurantes, parques de diversiones, zoológicos o canchas para juegos, según la edad e intereses de los pequeños.

Las burbujas de jabón pueden ser de mucha utilidad para observar su trayectoria, seguiría con la mirada y posteriormente tratar de plasmarla en un papel a través de una línea. Indiscutiblemente, el fomento de las artes visuales como la pintura, el dibujo, la escultura, el collage, el diseño, la creación de títeres, son actividades que ayudan a desarrollar este tipo de inteligencia.

Ni qué decir de las imágenes audiovisuales, que proporcionan los medios de comunicación y las nuevas tecnologías de la información, pues son una fuente casi

inagotable de actividades que los padres pueden realizar con sus hijos y todos los adultos interesados en mejorar sus conocimientos de tipo visual.

Las imágenes audiovisuales nos acompañan constantemente en nuestra vida cotidiana: los anuncios publicitarios, los medios de comunicación, el dinero con el que pagamos, las estampillas de correo, entre otros. Las imágenes nos sorprenden con sus infinitas posibilidades comunicativas.

Se puede definir una imagen como un conjunto de estímulos visuales que se organizan de manera intencional para provocar en los sujetos una serie de percepciones y reacciones, que no se lograrían si estos estímulos se presentaran por separado.

La imagen puede representar objetos, personas o cosas, que correspondan a la vida real o sean una creación abstracta. La imagen supone una organización (mejor o peor lograda) que nos transmite una idea, un sentimiento, un mensaje que puede evocar algo inexistente o fantástico, invitar a una reflexión o facilitar un aprendizaje significativo.

Sobre las posibilidades didácticas que ofrecen las imágenes, padres y docentes que deseen utilizarlas en forma constructiva, aprovechando el interés que tienen en ellas niños y jóvenes, pueden tener presentes las siguientes funciones:

Función de traducción: La imagen puede transformar palabras e ideas en símbolos visuales y viceversa. Las imágenes visuales pueden ser una fuente de reflexión verbal. Una actividad que se sugiere es que los chicos hagan historias de alguna imagen o presentarles un poema, un fragmento de música, una frase publicitaria, entre otros, y pedirles que lo ilustren con las formas y colores que éstos le sugieren.

En estas edades del desarrollo humano es el más importante, es la etapa de la vida en la cual hay más necesidad de una ayuda, una ayuda que se hace no porque se le considere un ser insignificante y débil, sino porque está dotado de grandes energías creativas, de naturaleza tan frágil, una defensa amorosa e inteligente.

Función comunicativa: La imagen tiene la posibilidad de transmitir sentimientos y actitudes incluso mejor que la palabra. Una posible actividad es provocar la reflexión

acerca de los múltiples mensajes que una sola imagen puede aportar a diferentes personas, ya sea un anuncio publicitario, imagen religiosa u obra de arte.

Función demostradora de procesos: Las imágenes permiten estudiar distintos momentos de un proceso, captando los más significativos, como las fases de producción de un objeto, el crecimiento de un niño, de una planta o un animal. Existen varios materiales, como diapositivas o videos, que apoyan los temas curriculares donde se presentan procesos históricos, biológicos o físicos, y que pueden ser un gran apoyo para la enseñanza.

Es importante también que los chicos produzcan sus propios materiales, grabando, fotografiando, dibujando o recortando imágenes. Para ello se puede recurrir a la sensibilidad de las nuevas generaciones en el manejo de estos lenguajes, mismo que puede enriquecerse a través de la alfabetización audiovisual.

Función de observación: Hay muchos datos de la realidad que no son posibles de ver a simple vista. Con ello la imagen ofrece la posibilidad de conocer formas, estilos, hechos, detalles. También pueden estimularse las posibilidades cognoscitivas de las nuevas generaciones si se les ofrecen actividades dirigidas a registrar con grabadoras, fotografía o video la historia oral de su comunidad, entrevistando a las personas mayores, así como ilustrar los lugares de interés histórico y cultural, entre otras actividades donde se combine la observación y el uso de los medios y nuevas tecnologías.(NAVARRO, 2006)

Al proporcionarles a los niños entornos adecuados de enseñanza, ellos pueden adquirir habilidades, destrezas con mucha facilidad, a través de la observación directa de ambientes de aprendizaje permiten a los niños ponerse en relación con el mundo externo de un modo excepcionalmente intenso.

Es función primordial en niños pequeños, ya que son exploradores, observadores, del mundo o entorno, y todas esas experiencias servirán de base para la construcción de su conocimiento, esta situación quizá es la principal que debe cumplirse en la actividad educativa de los infantes de preescolar ya que están en constante movimiento y actividad y todo lo que este a su alcance lo quieren manipular.

Función simplificadora: La imagen visual simplifica realidades complejas, ahorrando explicaciones a través de esquemas y diagramas. Es tal vez la función más ampliamente conocida de las imágenes: los libros de texto tienen varios ejemplos de ello. Para que los niños y jóvenes puedan aprovechar al máximo estas posibilidades se les puede pedir que los analicen y después hagan su propio esquema, que ilustren con colores lo más atractivo para ellos.

Función comparativa: Es útil para conocer aspectos diferentes de una realidad, ya que se pueden comparar contrastes y semejanzas. Las imágenes, ya sea en fotografía o video, son un recurso insustituible para mostrar las diferentes culturas, las diferencias tribales, las costumbres y ritos de otros pueblos.

Función de acceso al pasado: Está compuesta por documentos visuales que constituyen una memoria histórica de la sociedad. Padres y docentes tienen en el ámbito cinematográfico uno de los recursos audiovisuales más ricos y pertinentes para mostrar épocas, ambientes, paisajes, relatos, acontecimientos históricos, entre otros. Aún con producciones cuya temática es ajena al tema curricular, el material audiovisual puede utilizarse como recurso si se puede enseñar a observar construcciones, lenguaje y costumbres, comparar y transferir conocimientos.

Las características culturales propias y particulares de una sociedad son claves en el diseño de los modelos curriculares, para lo cual esta función deberá considerar el carácter holístico, al comprender la condición humana como un todo: pasado, presente y futuro.

Función de acceso a aspectos inaccesibles o extraterrestres: Estas funciones se refieren a las imágenes que pueden ser vistas con microscopios, telescopios, rayos láser o fotografía. Este tipo de información resulta siempre interesante y puede despertar el interés de los chicos en los diversos temas, utilizando la imagen como invitación para buscar y profundizar más en los libros. Cualquier imagen que vemos nos impacta de alguna manera, unas nos gustan, otras no, esta respuesta personal tiene mucho que ver con la composición de dicha imagen, es decir, con el número de objetos y la distribución espacial en la que son presentados y a esto agreguemos de qué color son,

cómo están iluminados, cuál es su escala o tamaño, el encuadre y el ángulo desde el cual fueron tomados.

La composición es un paso muy importante en la resolución del problema visual, comprende una serie de decisiones por parte del hacedor de la imagen que impactan el propósito y el significado. Con ella se combina un diseño, colores y contornos, tonos y proporciones relativas y este proceso de creación ofrece significados similares a la mayoría de las personas en mayor o menor grado.

La composición es un factor clave en el análisis y lectura de una imagen, se debe pensar que todos los elementos que la conforman fueron decididos por el realizador de la imagen, el cual quiso expresar una idea, un sentimiento o un hecho, con el que trata de motivar, inducir o impactar a otros. El análisis de estos elementos que conforman la imagen es lo que nos ayuda a "leer" el o los mensajes que nos transmite la imagen.

Algunos de los principales elementos que se debe observar en el estudio de la composición de una imagen son el punto y la línea.

El punto es la unidad más simple de la comunicación visual y ejerce una gran fuerza sobre el ojo. La distribución de los puntos sobre una superficie forman maneras de percibir las imágenes que responden a las leyes de la Gestalt, (ejemplificar) así los puntos colocados en determinada posición y cercanía forman configuraciones, yuxtaposiciones y perspectivas, pero sobretodo determinan un foco de atracción.

En cada imagen esta zona de mayor impacto, donde el ojo se fija más intensamente y logra ser el foco de mayor atención, suele contener la esencia de la imagen o la concentración más importante del mensaje, esta propiedad de atracción es muy utilizada sobre todo por los publicistas con el fin de enviar un mensaje y posicionar su marca.

La línea puede definirse como un punto en movimiento, es una gran fuente de energía dentro de las artes visuales. Con ella se determina la direccionalidad de la mirada y en muchos casos la personalidad del autor y su intención artística.

Las líneas describen los tres contornos básicos: el cuadrado, el círculo y el triángulo equilátero, con cada uno de ellos se determina una dirección, con el cuadrado las direcciones van hacia lo horizontal y lo vertical, los lados del triángulo determinan la diagonal y el círculo las curvaturas, todas estas formas pueden identificarse en cada imagen siendo algunas de ellas características de algunos artistas y de creativos de la publicidad.

Las líneas pueden ser rectas, curvas, quebradas, onduladas, mixtas, conjugadas en combinaciones infinitas, cada una de las direcciones visuales tiene un fuerte significado y es muy útil para confeccionar imágenes y otorgarles simbolismos. Simplemente por el predominio de ciertas líneas en una composición se despiertan algunas sensaciones, que desde luego esta correspondencia no es absoluta.

Así tenemos que el predominio de la línea horizontal provocan: calma, sosiego, tranquilidad, entre otros:

- Predominio vertical: elevación, fortaleza, grandeza.
- Predominio diagonal: dinamismo, sugestión, alejamiento.
- Predominio de oblicuas abiertas hacia arriba: exaltación, expansión.
- Predominio de oblicuas abiertas hacia abajo: depresión, pesadez.
- Predominio de circulares entrecruzadas con verticales y horizontales: complejidad, confusión.

En una composición aquello que rompe con la regularidad sirve para atraer con mayor fuerza la atención del espectador. Existen reglas que pueden ayudar a la persona que está creando trabajos de composición. Por ejemplo para seleccionar un centro óptico desde el cual puedan fijar la línea del horizonte, conviene situarla en el comienzo del tercio superior o del tercio inferior, pero no hacerlo justo en medio porque se pierde fuerza para percibir el objeto. Gran parte del juego de la composición, consiste en hacer percibir al espectador la figura y el fondo y con ello definir lo que es importante en esa determinada imagen y ofrecer un mensaje visual implícito o explícito que él debe comprender.

Uno de los elementos de las imágenes que ejerce mayor atracción desde que somos niños es el color. Desde pequeños percibimos y aprendemos de las formas, los colores, las emociones y las sensaciones, antes de que éstos se vuelvan palabras. El color acompaña a los niños en sus juegos. En la escuela le enseñan sus nombres: pronto logra identificarlos y aplica ese conocimiento a sus juguetes y objetos de su ambiente, e incluso una de sus actividades preferidas es colorear, lo que muestra que el uso del color es de vital importancia en su formación educativa y artística.

El color es el reflejo de la luz, es una experiencia sensorial que depende de la longitud de onda y la cantidad de luz que se refleja en los objetos; por eso en distintas horas del día o con luces de distinta intensidad puede variar la percepción de los colores de los objetos de nuestro entorno, creando además sombras. En la percepción de los colores se debe identificar el nivel de tonalidad, que depende de la luz que ilumina el objeto y es el estímulo que permite diferenciar un color de otro, por ejemplo el rojo del amarillo, y es muy utilizado para crear atmósferas en diferentes películas y utilizado por artistas para provocar emociones.

Lugares en distintas latitudes, bañados con diversas intensidades de luz solar, reflejan en sus ambientes y en sus riquezas naturales una profusión de colores característicos de ese país, que van formando parte de la cultura de un pueblo. Por ello diversos artistas logran plasmar en sus pinturas ambientes sombríos o luminosos o llenos de contrastes, como son muchos de los cuadros de artistas mexicanos cuyas obras están pletóricas de color, acorde con la variedad de pájaros, plumas, flores, árboles, peces, mercados mexicanos, pueblos con casas multicolores, muy del gusto e idiosincrasia de las comunidades indígenas.

- **Negro:** Muerte, feo, noche, profundo, odio, pesado, miedo.
- **Blanco:** Paz, ligero, virtud, inocencia, bondad, salud.
- **Rojo:** Inquietud, amor, caliente, placer, fuerte, agresivo.
- **Gris:** Tristeza, fatiga.
- **Azul:** Felicidad, masculino.
- **Rosa:** Femenino.
- **Verde:** Esperanza

El color aun sin palabras promueve emociones, sensaciones, ideas e incluso estados de ánimo, y actualmente con la proliferación de medios de comunicación y nuevas tecnologías a través del color son enviados muchos mensajes que nos impactan y nos quedan marcados en nuestra mente. La alfabetización audiovisual considera que es aprendiendo de nuevo a mirarlos, en relación con otros elementos y en la forma que son utilizados, como podemos leer la imagen y descubrirlos con toda su capacidad comunicativa.

La inteligencia Visual-Espacial varía de manera dramática de individuo a individuo. Algunos no podemos crear imágenes mentales realistas y otros pueden hacerlo con detalles vívidos.

Pensamos y expresamos esta inteligencia a través de dibujos, pinturas, esculturas, el arreglar objetos y navegar por el espacio. A los que son fuertes en esta inteligencia les gusta dibujar, diseñar, combinar colores, arreglar objetos y por lo general tienen buen sentido de orientación. Algunas formas de esta inteligencia incluyen la interpretación y creación de mapas, la decoración, diseño de páginas y creación de collages. Algunas personas que podríamos considerar “modelos” de esta inteligencia son:

Gary Kasparov (campeón de ajedrez) Euclideo (geómetra) Cristóbal Colón (navegante) Leonardo DaVinci (Pintor) Agustin Rodin (escultor) Richard E. Byrd (Explorador).

La inteligencia Visual-Espacial no solamente es útil en las clases de arte, también se utiliza en la geografía, en las matemáticas (por ejemplo en el área de geometría), en las ciencias, entre otras. Los alumnos “fuertes” en esta inteligencia aprenden y recuerdan a través de la vista con material como gráficos, modelos, dibujos, fotografías, animaciones, películas y videos. Se benefician de las oportunidades que se les da para expresarse o crear reportes en formatos visuales y con la creación de íconos que representen contenido por lo cual disfrutan de la creación de mapas conceptuales.

Desarrollamos esta inteligencia si hacemos que los alumnos creen mapas, diagramas, tablas, modelos de dos y tres dimensiones, dibujos, y videos. Para desarrollarla exploramos elementos del arte incluyendo el color, la luz y las sombras, las líneas y formas, los patrones y diseños, la textura. También desarrollamos esta inteligencia a

través de otras inteligencias por ejemplo haciendo que los estudiantes creen ritmos correspondientes a patrones, escriban sobre arte o usen la naturaleza como tema. Se pueden emplear estas estrategias para ayudar a los niños y jóvenes a desarrollar su inteligencia Visual-Espacial:

Estrategias de Relación Espacial: A través del uso de dibujos con los cuales se va a mostrar de manera visual la interrelación de información. Por ejemplo se pueden emplear las láminas, dibujos que le ayudan al niño a ver mucho mejor la información de manera visual son las líneas de tiempo, para lo cual los estudiantes arreglan eventos en una línea de tiempo para ayudarlos a ver la relación que existen entre sus fechas.

El niño realiza cosas por sí mismo, para lo cual hay que incentivarlos a través de dibujos, que lo plasmen después de contarles un historia, cuento, fabula, ya que los colores, la pintura, papeles de diferente textura, objetos multiformes y las figuras geométricas de tres dimensiones las incitan a la expresión creativa. Incentivar a los niños en el dibujo son estrategias creativas que la docente debe incentivar, proporcionándoles los medio adecuados como el relatar una historia, para que luego los plasmen en dibujos imaginativos.

Estrategias para introducir datos de manera visual: Algunos ejemplos son las gráficas y tablas, en las que los estudiantes cuantifican y simbolizan los datos de manera visual. Por ejemplo crear un dibujo en la que se vea el número de niños y niñas en el salón. El modelar y demostrar algo, generalmente instrucciones, es muy útil ya que los infantes que no comprenden una descripción pueden ver qué es lo que se desea. Por último, también se puede usar una amplia variedad de apoyos visuales para llegarles a los alumnos “visuales”. Cosas como películas, multimedia, televisión, Internet y hasta el pizarrón.

Estrategias de imágenes visuales: Un ejemplo: Los estudiantes cierran sus ojos y visualizan lo que les está describiendo su profesor. Las escenas deben ser muy vivas. Esta estrategia puede ser muy buena antes de dibujar. Otro ejemplo es cuando los niños cierran sus ojos y se visualizan realizando alguna actuación y mentalmente van corrigiendo los errores y mejorando. Esto ya forma parte regular del entrenamiento de atletas, bailarines y actores. (NAVARRO, 2006)

CAPÍTULO II

2. METODOLOGÍA

2.1 DISEÑO DE LA INVESTIGACIÓN

Cuasi experimental: La presente investigación no se centra en un proceso experimental por lo contrario permitió realizar el seguimiento a los niños en su desenvolvimiento respecto a la aplicación de la guía con estrategias metodológicas activas para desarrollar la inteligencia espacial.

Correlacional. Porque permitió relacionar las dos variables en el proceso del aprendizaje de los niños.

2.2 TIPO DE INVESTIGACIÓN

El tipo de **investigación es cualitativa**, porque estudia, cómo se debe explorar, si la didáctica con estrategias metodológicas activas “Aprendo a ubicarme en el espacio”, desarrolla la inteligencia espacial, en los niños de 3 a 4 años en la Unidad Educativa “Simón Rodríguez” de la parroquia Licán, provincia de Chimborazo, permitió que los niños desarrollen al máximo todas sus habilidades con la ayuda de los docentes quienes son parte de su formación.

Investigación Aplicada: Porque se ejecutó técnicas prácticas relacionadas a las estrategias metodológicas activas con la finalidad de mejorar la inteligencia espacial para beneficiar a los estudiantes de Educación Inicial de la Unidad Educativa “Simón Rodríguez”.

Investigación de campo: Porque se ejecutó en el lugar de los hechos y fenómenos, esto es en la Unidad Educativa Simón Rodríguez y también es transversal porque se trabajó durante un período determinado que es 2014 -2015.

Investigación Bibliográfica: Porque se recurrió a archivos de la Universidad así como también a los libros, folletos, revistas educativas, artículos de prensa para el sustento teórico de cada una de las variables de investigación.

2.3. MÉTODOS DE INVESTIGACIÓN

Método Hipotético Deductivo: Este método permitió seguir esquemáticamente el proceso de la investigación para analizar y detallar el problema, partiendo de la definición de las hipótesis para llegar al procesamiento estadístico de los datos recogidos y definir las conclusiones y recomendaciones como parte de la solución al problema encontrado.

2.4 TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS

Para esta investigación se utilizó la siguiente técnica de recolección de datos.

- a) **La Observación:** está designada a los niños quienes son el estudio del caso.
- b) **Ficha de Observación:** Fue grupal para recopilar información sobre las variables.

Para conseguir validez se realizó los siguientes procedimientos:

- Elaboración de las matrices de Operacionalización de variables para estructurar los cuestionarios.
- Validación por parte de profesionales expertos en técnica cognitivas de aprendizajes y en competencias.
- Para conseguir confiabilidad.
- Se ejecutó un pilotaje de los cuestionarios a un grupo de la muestra.
- Se aplicaron normas científicas y técnicas para el tratamiento de los datos.

2.5 POBLACIÓN Y MUESTRA

Estrato	Niños	Porcentaje
Niños	40	100%
TOTAL	40	100%

Fuente: Unidad Educativa Simón Rodríguez
Elaborado: Doris Parreño

2.5.1 Muestra

La muestra fue la misma población de investigación por ser pequeña, se trabajó con todos los niños en su totalidad involucrada es decir de 3 a 4 años de la Unidad Educativa “Simón Rodríguez”, Cantón Riobamba, Provincia de Chimborazo.

2.6 PROCEDIMIENTO PARA EL ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

- Se tabularon los resultados de las preguntas.
- Se tabularon los resultados de los indicadores.
- Se presenta la información procesada mediante cuadros estadísticos y gráficos que dieron los resultados finales.

2.7 HIPÓTESIS

2.7.1 Hipótesis General

La Elaboración y aplicación de una guía didáctica con estrategias metodológicas activas “Aprendo a ubicarme en el espacio”, para desarrollar la inteligencia espacial en los niños de 3 a 4 años de la Unidad Educativa “Simón Rodríguez” parroquia Licán, provincia de Chimborazo. Período 2014- 2015.

2.7.2 Hipótesis Específicas

- La elaboración y aplicación de la Guía didáctica con estrategias metodológicas activas “Aprendo a ubicarme en el espacio”, con el uso de imágenes desarrolla la inteligencia espacial, en los niños de 3 a 4 años de la Unidad Educativa “Simón Rodríguez” parroquia Licán, provincia de Chimborazo. Período 2014- 2015.
- La elaboración y aplicación de la Guía didáctica con estrategias metodológicas activas “Aprendo a ubicarme en el espacio”, mediante la elaboración de figuras desarrolla la inteligencia espacial, en los niños de 3 a 4 años de la Unidad Educativa

“Simón Rodríguez” parroquia Licán, provincia de Chimborazo. Período 2014-2015.

- La elaboración y aplicación de la Guía didáctica con estrategias metodológicas activas “Aprendo a ubicarme en el espacio”, por medio de juegos corporales desarrolla la inteligencia espacial, en los niños de 3 a 4 años de la Unidad Educativa “Simón Rodríguez” parroquia Licán, provincia de Chimborazo. Período 2014-2015.

CAPÍTULO III

3. LINEAMIENTOS ALTERNATIVOS

3.1 TEMA

La aplicación de una guía de estrategias metodológicas activas “**APRENDO A UBICARME EN EL ESPACIO**”, para desarrollar la inteligencia espacial en los niños de 3 a 4 años de la Unidad Educativa “Simón Rodríguez” parroquia Licán.

3.2 PRESENTACIÓN

Para la realización de la guía que tiene como título “**APRENDO A UBICARME EN EL ESPACIO**”, fue necesario utilizar una serie de indagaciones para poder ejecutar el proyecto, ya que es importante recalcar el valor que el docente emplea en sus tareas para elaborarlas, los niños serán el reflejo de sus docentes cuando trabajan con ánimo ya que de ellos depende si el niño va adquiriendo el aprendizaje por medio de estrategias metodológicas que facilitara el proceso del conocimiento.

Para los niños percibir el mundo real con precisión le permite percibir y pensar creando con su propia imaginación las cosas que a ellos más les interesa o les gusta, es necesario que aprendan a realizar las cosas y a ubicarse en un entorno donde puedan desarrollarse completamente para expresar en un medio donde ellos pongan en práctica.

La guía beneficiara tanto a los niños como a la docente en el trayecto de su formación, esta se basará en unidades y a la vez en actividades que están encaminadas en la transferencia de los conocimientos. Para que esta guía tenga su valor fue necesario aplicar cada una de sus actividades las que fomentarán el desarrollo intelectual, cognitivo, afectivo, emocional, motriz, y sobre todo ir poco a poco desarrollando la inteligencia espacial por medio de estrategias metodológicas activas, en el progreso de los niños. Los niños aprenden y adquieren con la facilidad que el docente aplica en cada una de sus tareas los niños reproducen este aprendizaje ya que son grandes imitadores de las cosas que transcurren en el proceso de enseñanza aprendizaje, con todo lo que el docente realiza los niños aprenden estos conocimientos que los hacen sus vivencias.

3.3. OBJETIVOS

3.3.1 Objetivo General

Determinar cómo la elaboración y aplicación de la guía didáctica con estrategias metodológicas activas “Aprendo a ubicarme en el espacio” desarrolla la inteligencia espacial en los niños de 3 a 4 años de la unidad educativa “Simón Rodríguez” parroquia Licán, provincia de Chimborazo. Período 2014-2015.

3.3.2 Objetivos Específicos

- Demostrar cómo la elaboración y aplicación de la Guía didáctica con estrategias metodológicas activas “Aprendo a ubicarme en el espacio”, con el uso de imágenes desarrolla la inteligencia espacial en los niños de 3 a 4 años de la Unidad Educativa “Simón Rodríguez” parroquia Licán, provincia de Chimborazo. Período 2014-2015.
- Comprobar cómo la elaboración y aplicación de la Guía didáctica con estrategias metodológicas activas “Aprendo a ubicarme en el espacio”, mediante la utilización de figuras desarrolla la inteligencia espacial, en los niños de 3 a 4 años de la Unidad Educativa “Simón Rodríguez” parroquia Licán, provincia de Chimborazo. Período 2014- 2015.
- Verificar cómo la elaboración y aplicación de la Guía didáctica con estrategias metodológicas activas “Aprendo a ubicarme en el espacio”, por medio de juegos corporales desarrolla la inteligencia espacial, en los niños de 3 a 4 años de la Unidad Educativa “Simón Rodríguez” parroquia Licán, provincia de Chimborazo. Período 2014- 2015.

3.4 FUNDAMENTACIÓN

3.4.1 Fundamentación Filosófica

Intenta explicar cómo se origina el conocimiento, en el ser humano buscando sus causas.

“Aceptar que las estructuras mentales no son innatas, es decir la mente no viene programada desde el nacimiento hasta la adolescencia. Por ello se dice que el niño no es un adulto en "miniatura" sino un constructor de su vida mental” (**Sánchez Carlessi, 1986**).

Referente a la cita textual dice: el niño adquiere destrezas en cuanto a su coordinación espacial y esto le permite un desarrollo completo de las funciones, para poder realizar las actividades tanto escolares como su adaptación al espacio, al tiempo y por supuesto al ritmo produciéndose estos componentes el niño está ubicado en su estructura cognitiva completamente para satisfacer sus propias necesidades. En el niño se desarrolla esta capacidad de aprendizaje mediante actividades recreadoras que le permitan incorporar en su aprendizaje, habilidades y estrategias que se producen en el desarrollo cognitivo, el docente busca como ampliar en el niño su inteligencia que le permita ir avanzado en aprendizaje, es importante que a los niños de estas edades 3 a 4 años se les enseñe correctamente para no presentar dificultades más tarde, él aprende mediante actividades juegos recreativos e imaginativos.

3.4.2 Fundamentación Epistemológica

El aprendizaje debe unirse al del desarrollo para explicar cómo la mente del niño parte de estructuras elementales como esquemas motrices y sensoriales y gracias a la experiencia logra construir nociones de clasificación, relación, número, espacio, tiempo, velocidad o ritmo, entre otros.

“Los esquemas son producto de la actividad (sujeto – objeto) que reorganiza y construye los conocimientos y la inteligencia” (**Sánchez Carlessi, 1986**)

Las estrategias metodológicas que el docente utilice para que sus educandos adquieran esta destreza, significa que cada estudiante tiene su propio ritmo de capacidad y de aprendizaje, los espacios también son importantes cuando un niño comienza a ubicarse en su propio espacio, lo que significa que está listo para realizar las tareas escolares. Este proceso que el niño de 3 a 4 años emprende en su formación intelectual permite ir organizando y estructurando sus capacidades intelectuales, el docente le ayuda a formar su desarrollo intelectual en base a sus capacidades, habilidades y destrezas para realizar las tareas por medio de juegos recreativos, educativos el niño aprende y socializa mediante actividades que han sido incorporadas.

3.4.3 Fundamentación Pedagógica

Dentro del proceso de diversificación curricular, los docentes participan en el análisis de la realidad educativa, como marco orientador del proceso de educación y en la formulación del proyecto curricular de aula o programación de aula, que es la fase más concreta de dicho proceso. Luego, formulamos los planes de las actividades de aprendizaje significativo, a partir del proyecto curricular de aula.

“Y teniendo en cuenta las necesidades, intereses y problemas de los estudiantes”
(Idalgo Matos, 2002)

Al saber las necesidades de sus estudiantes el docente utiliza sus metodologías aplica también otras formas de enseñanza donde el afecto el cariño responde a un estímulo donde el niño aprenderá a utilizar como algo que le servirá en su desarrollo del aprendizaje, la inteligencia espacial determinará también el coeficiente intelectual para que un proceso tenga éxito.

El docente da las herramientas a sus estudiantes él recibe este conocimiento y lo demuestra al momento de realizar las mismas con sus compañeros, para el niño de 3 a 4 años para el juego o cualquier ejercicios que se le dé aprenderá con facilidad y destreza que este conocimiento ha sido aprendido y ejecutado con otros niños demostrado su capacidad para aprender.

3.4.4 Fundamentación Axiológica

“Aparte de la familia, la escuela se convierte en el punto de convergencia y fuente de valores en el que el currículo cumple un papel de procesador de aquello que los estudiantes deben asimilar. En este contexto, el maestro cumple un papel fundamental en la planificación, ejecución y evaluación curricular” (Spejo Renjifo, 2001)

La metodología activa permite la sucesión de procesos reguladores entre sí para conducir al niño por el camino de la exploración, la autoevaluación, pero para que eso suceda es necesario contar con un docente que demuestre actitud de escuchar y muestre respeto frente al deseo y la necesidad que tiene el niño. La metodología activa, tiene por objetivo promover la recuperación de saberes, participación activa del niño, ambiente de aprendizajes, rol facilitador y guía docente. Por eso, hablar de metodología activa es referirse a la actividad conjunta del educador y educando. Implica relacionarla con experiencias de aprendizajes que conllevan a plantear actividades significativas que deben dar lugar a aprendizajes significativos. Los valores como la solidaridad y el compartir que adquiere el niño de 3 a 4 años son importantes y esto se logrará a través de los juegos, el niño desarrolla su inteligencia espacial ubicarse en tiempo y en el espacio, respetar y escuchar le ayudará a su formación, para ello el docente inculcara también en ellos los valores que son fundamentales en la educación infantil.

3.4.5 Fundamentación Legal

Este trabajo tiene sustento legal porque así lo exige la Universidad Nacional de Chimborazo, para graduarse se debe cumplir con el requisito de elaborar la guía que servirá como base del trabajo que se plantea en la tesis, y al mismo tiempo tiene validez para su aplicación con los niños que presentan dificultad en el desarrollo de su inteligencia espacial, la misma que cuenta con su propio sustento, esto beneficiará a los infantes y a los docentes del área.

El objetivo 4 del Plan Nacional del Buen Vivir expresa: Fortalecer las capacidades y potencialidades de la ciudadanía”.

La Constitución marcó un hito importante al considerar la educación y la formación como procesos integrales para mejorar las capacidades de la población e incrementar

sus oportunidades de movilidad social: “La educación es un derecho de las personas a lo largo de su vida y un deber ineludible e inexcusable del Estado. Constituye un área prioritaria de la política pública y de la inversión estatal, garantía de la igualdad e inclusión social y condición indispensable para el Buen Vivir. Las personas, las familias y la sociedad tienen el derecho y la responsabilidad de participar en el proceso educativo” (art. 26) (**MINISTERIO, 2013- 2017**)

Referente a la cita textual dice que todas las personas tienen derecho a la educación a lo largo de toda su vida, de ahí la importancia de elaborar una guía con estrategias metodológicas activas para desarrollar la inteligencia espacial en niños de 3 a 4 años, en esta edad es cuando se debe desarrollar las potenciales y capacidades de los infantes para que no tengan problemas en su futuro.

3.5 CONTENIDO

La guía Didáctica “**Aprendo a ubicarme en el espacio**”, está dividida de la siguiente manera como a continuación se detalla:

- Portada
- Introducción
- Recomendación
- Dedicatoria
- Objetivo General
- Objetivos Específicos
- Fundamentación
- Contenidos

UNIDAD I

USO DE IMÁGENES

Actividad N° 1.

Tema: Cambio de casa

Actividad N° 2.

Tema: La casa de los cabritos

Actividad N° 3.

Tema: El túnel del tren

Actividad N° 4.

Tema: Preparar la comida

Actividad N° 5.

Tema: Los retratos

Actividad N° 6.

Tema: Atados y desatados

UNIDAD II

UTILIZACIÓN DE FIGURAS

Actividad N° 1.

Tema: Para leer Figuras

Actividad N° 2.

Tema: El trencito

Actividad N° 3.

Tema: El espejo animado

Actividad N° 4.

Tema: Sin mirar busco el igual

Actividad N° 5.

Tema: Figuras con tablillas

Actividad N° 6.

Tema: Enroscado y desenroscado

UNIDAD III

JUEGOS CORPORALES

Actividad N° 1.

Tema: Por distintos caminos

Actividad N° 2.

Tema: Ruido y Movimiento

Actividad N° 3.

Tema: Pegados a la casa

Actividad N° 4.

Tema: Mis manos

Actividad N° 5.

Tema: Concierto de piano

Actividad N° 6.

Tema: El desfile de los espejos mágicos.

3.6 OPERATIVIDAD

Objetivo	Metodología	Actividades	Recursos	Beneficiarios	Responsable	Tiempo
Desarrolla la representación visual de un objeto mediante técnicas diferentes de diseño, pintura, fotografía, vídeo.	ACTIVIDADES N° 1 Uso de imágenes	Utiliza diferentes tipos de ilustraciones. Conoce las técnicas para poder trabajar con los niños.	Láminas, colores, hojas, cuentos, canciones,	Niños/as	Docente – Maestrante.	Desde el 2 hasta el 27 FEBRERO del 2015.
Permite emplearse en múltiples contextos y con significados diferentes. Una figura es, entre otras cosas, la apariencia o el aspecto externo de un cuerpo u objeto, a través de la cual se puede distinguir frente a otros	ACTIVIDADES N° 2 Utilización de figuras	Desarrollo de los múltiples dibujos hasta alcanzar lo que desea expresar. Demuestra a través de sus dibujos lo que quiere comunicar.	Lamina, hojas de trabajos,	Niños/as	Docente – Maestrante.	Desde el 2 hasta el 31 de MARZO del 2015.
Posibilita la expresión del propio cuerpo y del movimiento como vía de comunicación de sensaciones, ideas y sentimientos.	ACTIVIDADES N° 3 Juegos corporales	Permite expresar con su cuerpo por medio de los juegos más conocidos. Desarrolla ciertos movimientos sencillos para su edad.	Lamina, dibujos pinturas llamativas colores brillantes, cuentos para recrear figuras.	Niños/as	Docente – Maestrante.	Desde el 1 hasta 30 de ABRIL del 2015.

CAPÍTULO IV

4. EXPOSICIÓN Y DISCUSIÓN DE RESULTADOS

4.1 ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

Ficha de observación antes de aplicar la guía en los niños de 3 a 4 años de la unidad educativa “Simón Rodríguez”

1.- ¿Trabajar con las imágenes favorece el entendimiento y la comunicación en los niños?

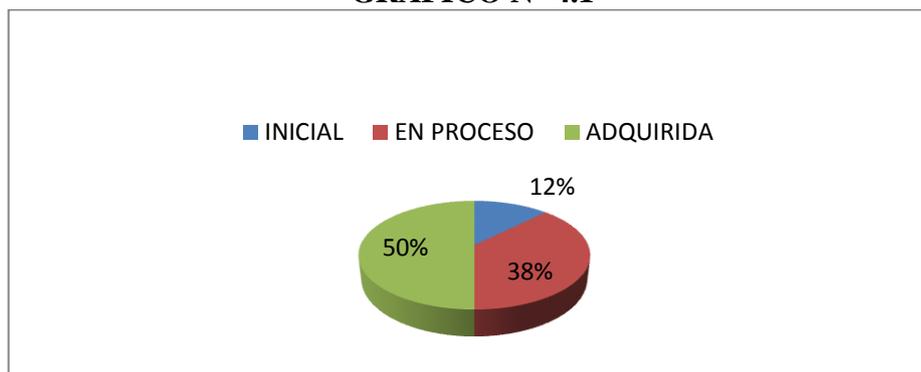
CUADRO N° 4.1

ALTERNATIVA	NÚMERO	PORCENTAJE
INICIAL	5	12%
EN PROCESO	15	38%
ADQUIRIDA	20	50%
TOTAL	40	100%

Fuente: Ficha de observación “Simón Rodríguez”.

Elaborado por: Doris Parreño

GRÁFICO N° 4.1



Fuente: Cuadro N° 4.1

Elaborado por: Doris Parreño

a. Análisis: De 40 niños que fueron observados 5 de corresponder al 13% inicial 15 que es un 37% en proceso, y adquirida 20 que corresponde al 50% que las imágenes favorecen el entendimiento.

b. Interpretación: Las metodologías activas que utiliza la docente le ayuda a que sus niños puedan desarrollar la inteligencia espacial porque les permite ir conociendo las formas y tamaño de los objetos y las cosas que están a su alrededor, expresándolas también en una hoja.

2.- ¿Es capaz de distinguir imágenes, formas, colores, detalles a través de la visualización?

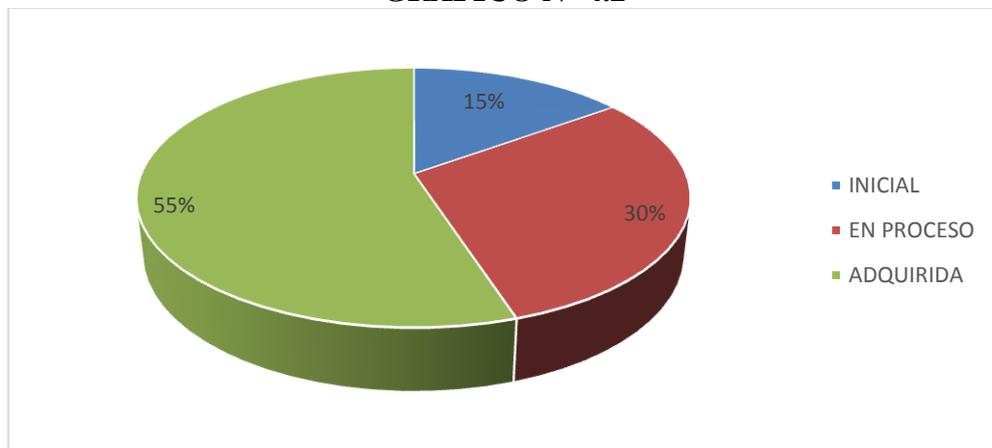
CUADRO N° 4.2

ALTERNATIVA	NÚMERO	PORCENTAJE
INICIAL	6	15%
EN PROCESO	12	30%
ADQUIRIDA	22	55%
TOTAL	40	100%

Fuente: Ficha de observación "Simón Rodríguez".

Elaborado por: Doris Parreño

GRÁFICO N° 4.2



Fuente: Cuadro N° 4.2

Elaborado por: Doris Parreño

a. Análisis: De los 40 observados se representa de la siguiente manera, inicial 6 que corresponde al 15% en proceso, 12 que es el 30%, y adquirida 22 que es el resultado de un 55% son capaces de distinguir las imágenes a través de la visualización.

b. Interpretación: Para el restante de niños que todavía no adquieren estas destrezas la docente deberá buscar otras estrategias que ayuden a este grupo de niños en su desarrollo del aprendizaje, hacerles juegos que le ayuden agilitar la mente como rompecabezas hacen que el niño despierte el interés y pueda realizar con gusto estas actividades pudiendo ser capaz de distinguir imágenes formas colores a través de la visualización.

3.- ¿Sabe seleccionar o colocar las imágenes de acuerdo al relato?

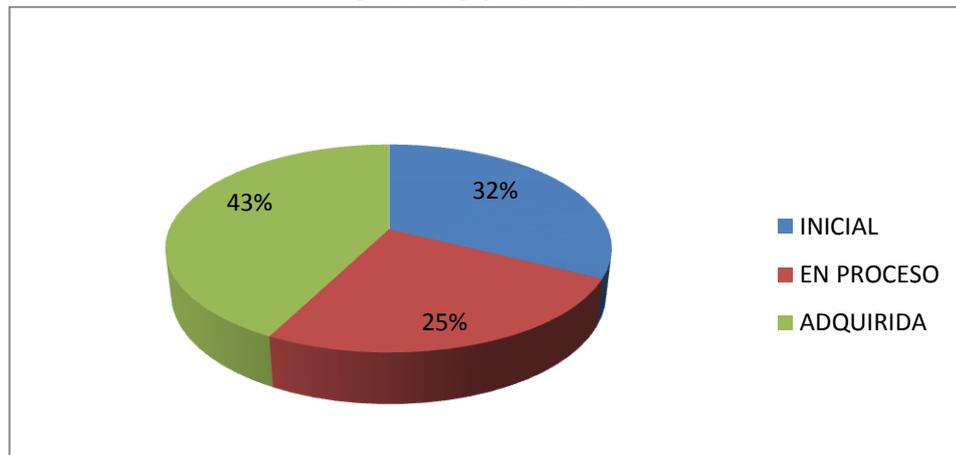
CUADRO N° 4.3

ALTERNATIVA	NÚMERO	PORCENTAJE
INICIAL	13	32%
EN PROCESO	10	25%
ADQUIRIDA	17	43%
TOTAL	40	100%

Fuente: Ficha de observación "Simón Rodríguez".

Elaborado por: Doris Parreño

GRÁFICO N° 4.3



Fuente: Cuadro N° 4.3

Elaborado por: Doris Parreño

a. Análisis: De los 40 niños se puede demostrar inicial 13 que corresponde al 32%, en proceso 10 que es el 25%, y adquirida 17 que es el resultado de 43% que no adquieren por completo el saber seleccionar imágenes e inventar circunstancias que se imaginen.

b. Interpretación: Para muchos niños es difícil retener imágenes y luego ubicarlas ordenadamente, lo que la docente realizara con ellos son actividades diarias para que ellos puedan retener y saber qué hacer, la atención es importante que la docente trabaje con ellos y esto podrá mejorar el desarrollo de la inteligencia espacial.

4.- ¿Con el uso de imágenes incrementa su creatividad?

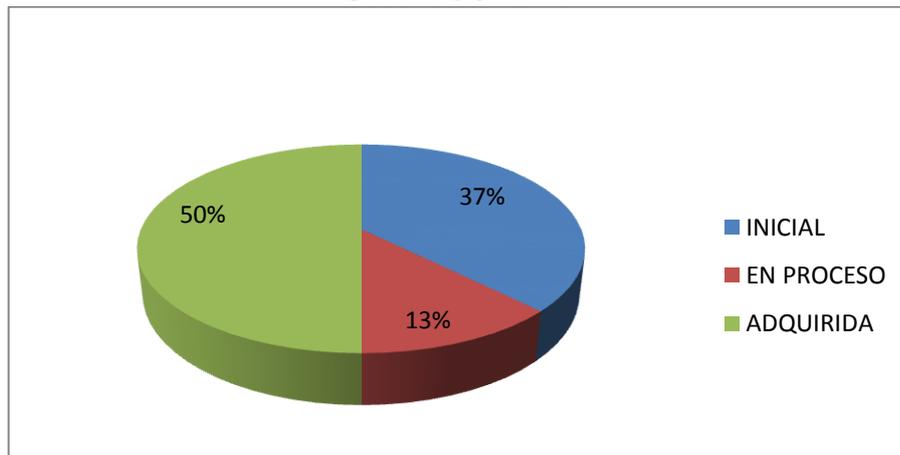
CUADRO N° 4.4

ALTERNATIVA	NÚMERO	PORCENTAJE
INICIAL	15	37%
EN PROCESO	5	13%
ADQUIRIDA	20	50%
TOTAL	40	100%

Fuente: Ficha de observación "Simón Rodríguez".

Elaborado por: Doris Parreño

GRÁFICO N° 4.4



Fuente: Cuadro N° 4.4

Elaborado por: Doris Parreño

a. Análisis: De los 40 observados 15 corresponde a inicial que viene a dar el 37%, en proceso 5 que es el 13%, y adquirida 20 que corresponde al 50% de los niños que por medio de las imágenes incrementa su creatividad.

b. Interpretación: El resultado de unas buenas estrategias metodológicas activas utilizadas por la docente le permite saber el nivel de sus capacidades de sus niños es así que deberá siempre buscar cosas novedosas que les llame la atención y les permita ir alcanzando lo que se ha propuesto en su labor educativa.

5.- ¿El niño sabe diferenciar una figura de otra?

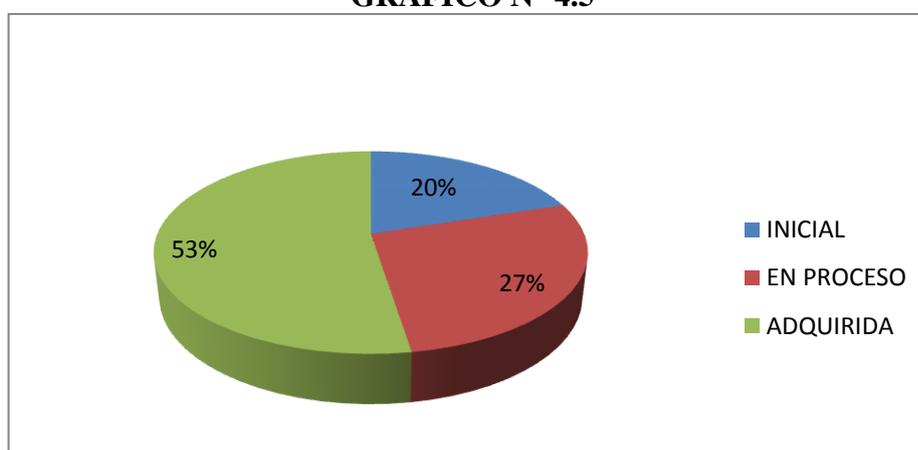
CUADRO N° 4.5

ALTERNATIVA	NÚMERO	PORCENTAJE
INICIAL	8	20%
EN PROCESO	11	27%
ADQUIRIDA	21	53%
TOTAL	40	100%

Fuente: Ficha de observación "Simón Rodríguez".

Elaborado por: Doris Parreño

GRÁFICO N° 4.5



Fuente: Cuadro N° 4.5

Elaborado por: Doris Parreño

a. Análisis: De los observados se puede determinar que 8 de los niños están en inicial que corresponde al 20%, y en proceso 11 que equivale al 27%, y adquirida 21 que es el resultado total de 53%.

b. Interpretación: A la docente siempre le cuesta buscar formas para que sus niños adquieran una buena enseñanza, estas metodologías que son parte del proceso que los niños puedan ir aprendiendo deben ser dinámicas, participativas y recreativas a él, le gusta estar siempre en movimiento y en lugar donde pueda expresarse con su cuerpo.

6.- ¿Ordena figuras de acuerdo a su retentiva?

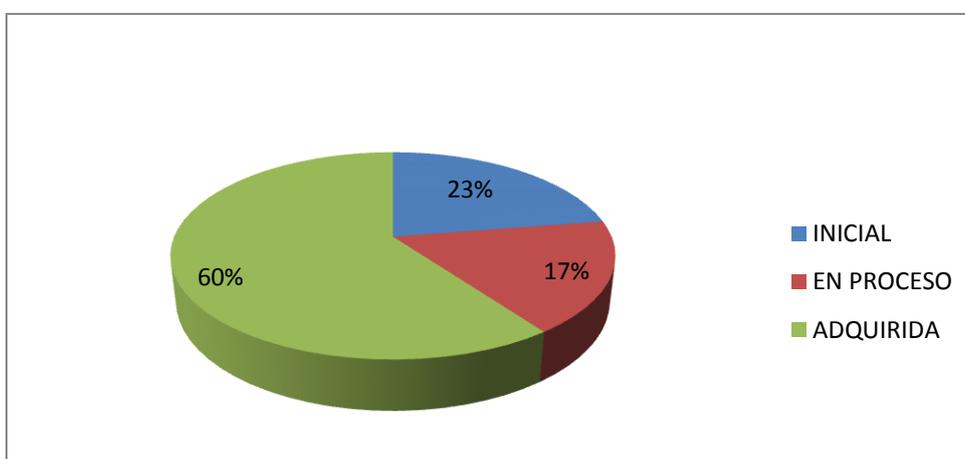
CUADRO N° 4.6

ALTERNATIVA	NÚMERO	PORCENTAJE
INICIAL	9	23%
EN PROCESO	7	17%
ADQUIRIDA	24	60%
TOTAL	40	100%

Fuente: Ficha de observación "Simón Rodríguez".

Elaborado por: Doris Parreño

GRÁFICO N° 4.6



Fuente: Cuadro N° 4.6

Elaborado por: Doris Parreño

a. Análisis: Los 40 niños observados ordenan figuras de acuerdo a su retentiva de la siguiente manera 9 en inicial, que corresponde al 23%, en proceso 7 que significa el 17%, y adquirida 24 que es el total de 60% niños.

b. Interpretación: La docente utilizara actividades para que sus niños aprendan a desarrollar la inteligencia espacial; con nuevas estrategias donde este proceso sea más divertido y fácil para ellos en donde se lograra a ubicarse en el espacio, y que relacione la distancia con el objeto que es parte de una enseñanza de la vida diaria.

7.- ¿Diferencia la noción de figuras geométricas a través de actividades prácticas para reforzar su conocimiento?

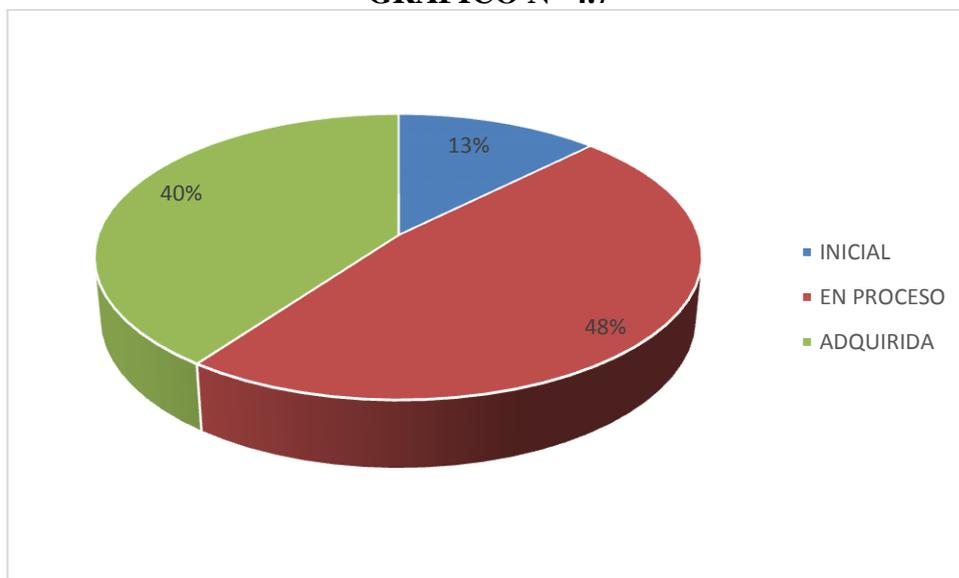
CUADRO N° 4.7

ALTERNATIVA	NÚMERO	PORCENTAJE
INICIAL	5	13%
EN PROCESO	19	40%
ADQUIRIDA	16	48%
TOTAL	40	100%

Fuente: Ficha de observación "Simón Rodríguez".

Elaborado por: Doris Parreño

GRÁFICO N° 4.7



Fuente: Cuadro N° 4.7

Elaborado por: Doris Parreño

a. Análisis: Los 40 observados saben hacer figuras geométricas lo que significa que en inicial están 5 que corresponde al 13%, en proceso 19 que significa el 40% y adquirida 16 que viene a dar el 48%.

b. Interpretación: Para la docente se le dificulta que los niños de estas edades puedan hacer ciertas figuras geométricas por lo que ella trabaja más con las fáciles hasta llegar a la edad correspondiente donde el niño ha alcanzado su madurez intelectual, pero sí les dibuja para que vayan aprendiendo a retener y cuando sea el tiempo lo pongan en práctica.

8.- ¿Representa la figura de su familia y explica que están haciendo?

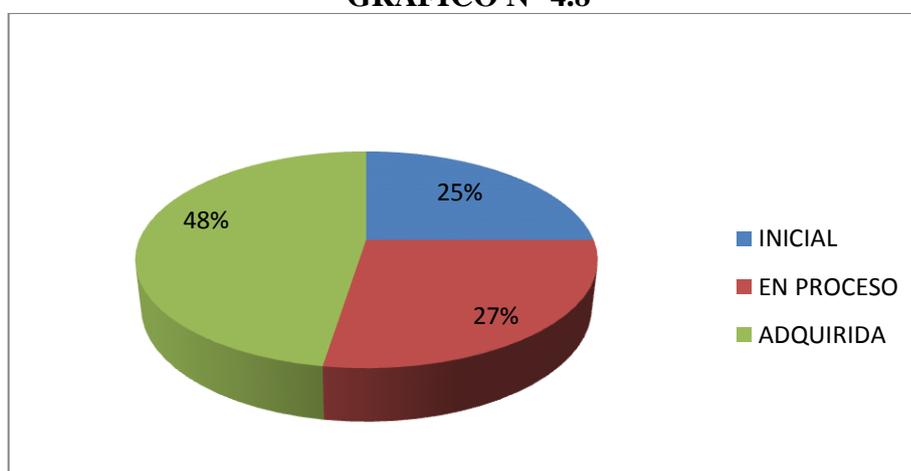
CUADRO N° 4.8

ALTERNATIVA	NÚMERO	PORCENTAJE
INICIAL	10	25%
EN PROCESO	11	27%
ADQUIRIDA	19	48%
TOTAL	40	100%

Fuente: Ficha de observación "Simón Rodríguez".

Elaborado por: Doris Parreño

GRÁFICO N° 4.8



Fuente: Cuadro N° 4.8

Elaborado por: Doris Parreño

a. Análisis: De los 40 observados se determina que 10 están en inicial que es el 25% en proceso 11 que corresponde al 27% y en adquirida 19 que significa el 48%.

b. Interpretación: La docente a más de las estrategias que utiliza con sus niños debe ampliar con otras para que el número de niños que no pueden realizar dibujos adquieran este aprendizaje, es importante que el niño pueda ubicarse primero en una hoja y seguir las reglas que la maestra da, para luego ubicarse en el patio con sus compañeros y objetos que están a su alrededor dentro del aula, de la casa y de todos los lugares donde se encuentre esta enseñanza se lograra con la participación de otras personas para alcanzar el objetivo deseado.

9.- ¿Desarrolla la capacidad para poder expresar sus movimientos y gestos espontáneos?

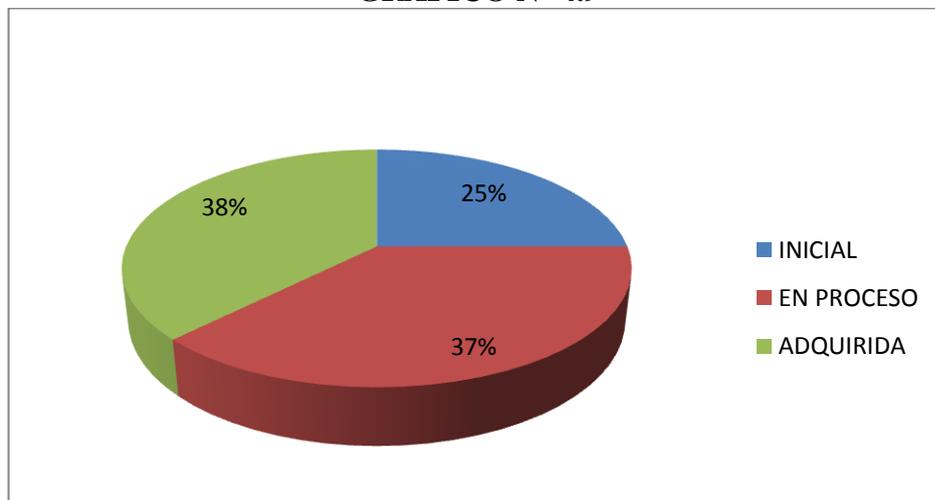
CUADRO N° 4.9

ALTERNATIVA	NÚMERO	PORCENTAJE
INICIAL	10	25%
EN PROCESO	15	37%
ADQUIRIDA	15	38%
TOTAL	40	100%

Fuente: Ficha de observación “Simón Rodríguez”.

Elaborado por: Doris Parreño

GRÁFICO N° 4.9



Fuente: Cuadro N° 4.9

Elaborado por: Doris Parreño

a. Análisis: De los 40 niños que fueron observados se determina que 10 están en inicial que corresponde al 25%, en proceso 15 que significa el 37%, y adquirida 15 que es el resultado de 38% de los observados.

b. Interpretación: Sí la docente trabaja con sus niños con más actividades de movimientos en lugares con poco espacio el niño no podrá aprender normalmente, es importante que la docente utilice estrategias adecuadas para que sus niños vayan adquiriendo la inteligencia espacial, con juegos motrices que le ayudan a desarrollar las destrezas y sus capacidades de comprender las cosas.

10.- ¿Realiza juegos de imitación y representa lo que quiere hacer?

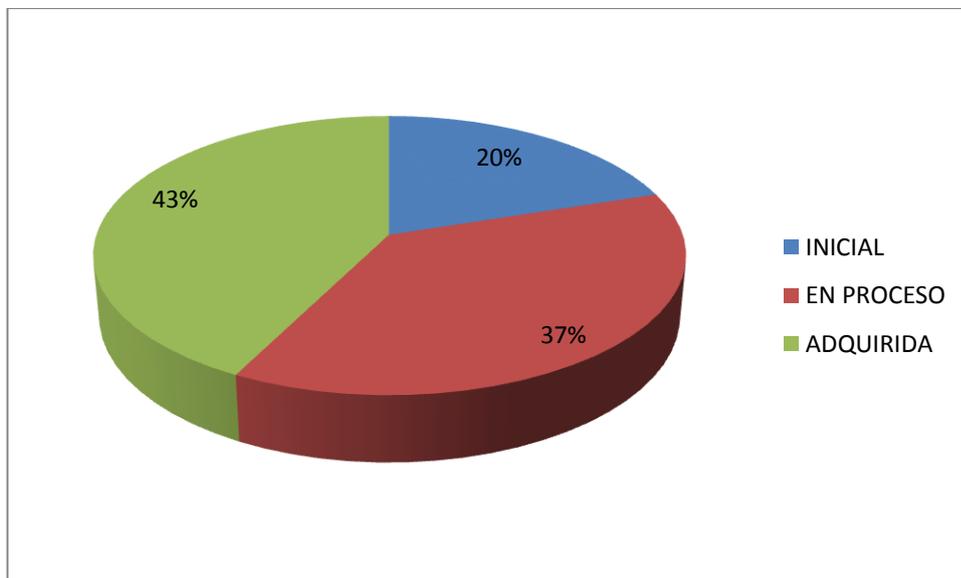
CUADRO N° 4.10

ALTERNATIVA	NÚMERO	PORCENTAJE
INICIAL	8	20%
EN PROCESO	15	37%
ADQUIRIDA	17	43%
TOTAL	40	100%

Fuente: Ficha de observación "Simón Rodríguez".

Elaborado por: Doris Parreño

GRÁFICO N° 4.10



Fuente: Cuadro N° 4.10

Elaborado por: Doris Parreño

a. Análisis: De los 40 niños observados, 8 están en inicial con el 20%, en proceso 15 que significa el 38%, y en adquirida 17 el 37%.

b. Interpretación: La docente al trabajar con sus niños en lugares abiertos, le permite conocer mejor a sus alumnos y saber cómo ellos pueden ir mejorando sus capacidades cognitivas motrices, para luego ser plasmadas al momento de trabajar en una hoja logrando con ellos que desarrollen su inteligencia espacial por medio de juegos de imitación esto le ayuda en su aprendizaje significativo.

11.--¿Controla el dominio de su cuerpo por medio de juegos sencillos?

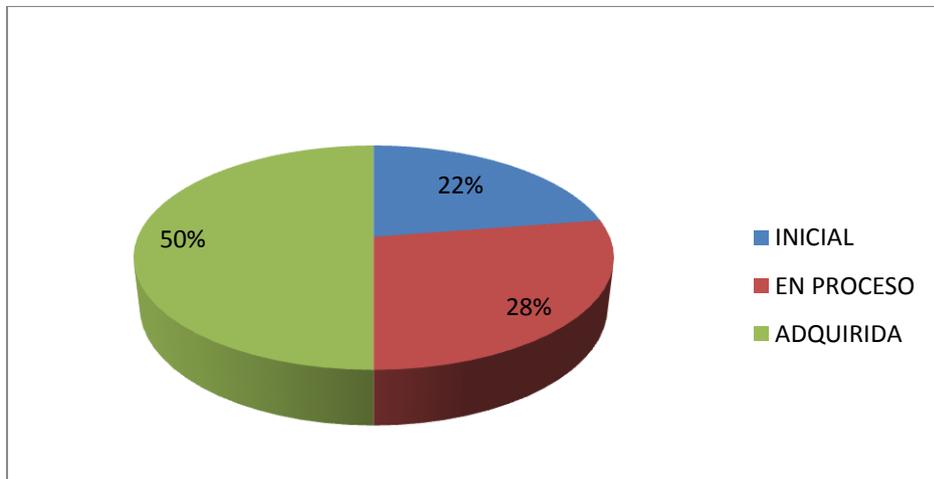
CUADRO N° 4.11

ALTERNATIVA	NÚMERO	PORCENTAJE
INICIAL	9	22%
EN PROCESO	11	28%
ADQUIRIDA	20	50%
TOTAL	40	100%

Fuente: Ficha de observación "Simón Rodríguez".

Elaborado por: Doris Parreño

GRÁFICO N° 4.11



Fuente: Cuadro N° 4.11

Elaborado por: Doris Parreño

a. Análisis: De los 40 niños observados se determinó que 9 de ellos están en inicial que corresponde al 22%, en proceso un 11 que viene a dar el 28%, y adquirida 20 que significa el 50% de los niños.

b. Interpretación: Los niños deben controlar el dominio de su cuerpo por medio de juegos sencillos, que le ayuden a ir mejorando sus capacidades motrices para desarrollar la inteligencia espacial, la docente utilizará estrategias activas, que sean fructíferas para su aprendizaje. La importancia que este tiene para los niños que adquieran es indispensable que se utilice actividades en mejora de la calidad y calidez de los niños.

12.- ¿Controla la expresión del su propio cuerpo y del movimiento como vía de comunicación de sensaciones ideas y sentimientos?

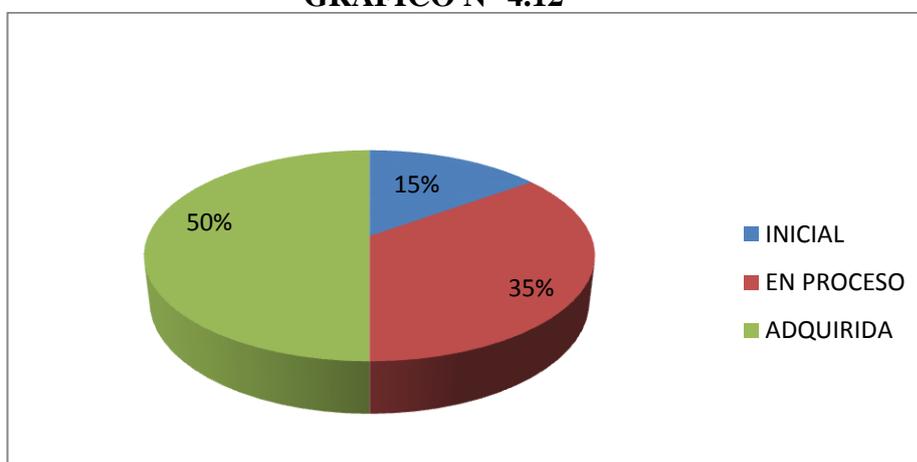
CUADRO N° 4.12

ALTERNATIVA	NÚMERO	PORCENTAJE
INICIAL	6	15%
EN PROCESO	14	35%
ADQUIRIDA	20	50%
TOTAL	40	100%

Fuente: Ficha de observación "Simón Rodríguez".

Elaborado por: Doris Parreño

GRÁFICO N° 4.12



Fuente: Cuadro N° 4.12

Elaborado por: Doris Parreño

a. Análisis: De los 40 niños observados se determinó que 6 de ellos están en inicial que corresponde al 15%, en proceso 14 que significa el 35%, y adquirida 20 de los niños que están en adquiriendo esta aprendizaje.

b. Interpretación: Controla la expresión del su propio cuerpo y del movimiento como vía de comunicación de sensaciones ideas y sentimientos que la docente ha trabajado con sus niños y que le permite ir avanzando en su enseñanza es importante que los niños que no pueden realizar hay que seguir buscando otras estrategias activas que le ayuden alcanzar este aprendizaje, en el desarrollo de la inteligencia espacial.

4.2 ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

Ficha de observación después de aplicar la guía en los niños de 3 a 4 años de la unidad educativa “Simón Rodríguez”

1.- ¿Trabajar con las imágenes favorece el entendimiento y la comunicación en los niños?

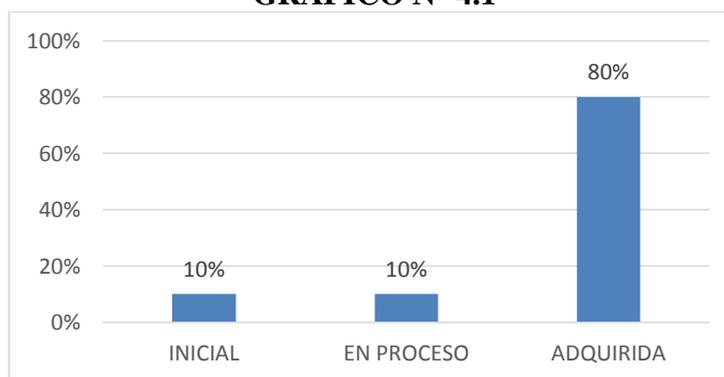
CUADRO N° 4.1

ALTERNATIVA	NÚMERO	PORCENTAJE
INICIAL	4	10%
EN PROCESO	4	10%
ADQUIRIDA	32	80%
TOTAL	40	100%

Fuente: Ficha de observación “Simón Rodríguez”.

Elaborado por: Doris Parreño

GRÁFICO N° 4.1



Fuente: Cuadro N° 4.1

Elaborado por: Doris Parreño

a. Análisis: De 40 niños que fueron observados 4 que corresponden al 10% inicial, 4 que es un 10% en proceso, y adquirida 32 que corresponde al 80% de las imágenes favorecen el entendimiento.

b. Interpretación: las metodologías activas que utiliza la docente le ayuda a que sus niños puedan desarrollar la inteligencia espacial porque les permite ir conociendo las formas y tamaño de los objetos y las cosas que están a su alrededor, expresándolas también en una hoja.

2.- ¿Es capaz de distinguir imágenes, formas, colores, detalles a través de la visualización?

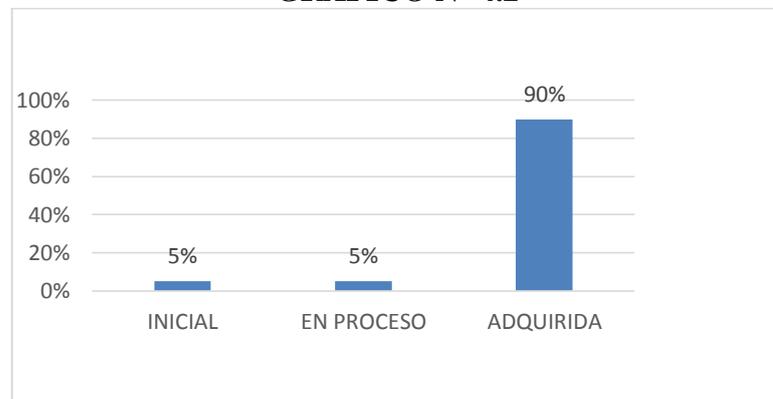
CUADRO N° 4.2

ALTERNATIVA	NÚMERO	PORCENTAJE
INICIAL	2	5%
EN PROCESO	2	5%
ADQUIRIDA	36	90%
TOTAL	40	100%

Fuente: Ficha de observación "Simón Rodríguez".

Elaborado por: Doris Parreño

GRÁFICO N° 4.2



Fuente: Cuadro N° 4.2

Elaborado por: Doris Parreño

a. Análisis: De los 40 observados se representa de la siguiente manera, inicial 2 que corresponde al 5%, en proceso 2 que es el 5%, y adquirida 36 que es el resultado de un 90% es capaz de distinguir imágenes a través de la visualización.

b. Interpretación: los niños adquieren estas destrezas mediante la aplicación de la guía didáctica la misma que intensifica el desarrollo del aprendizaje, hacerles juegos que le ayuden agilizar la mente como rompecabezas hacen que el niño despierte el interés y pueda realizar con gusto estas actividades, el juego en lugares abierto le ayudara a ubicarse mejor en el espacio circundante.

3.- ¿Sabe seleccionar o colocar las imágenes de acuerdo al relato?

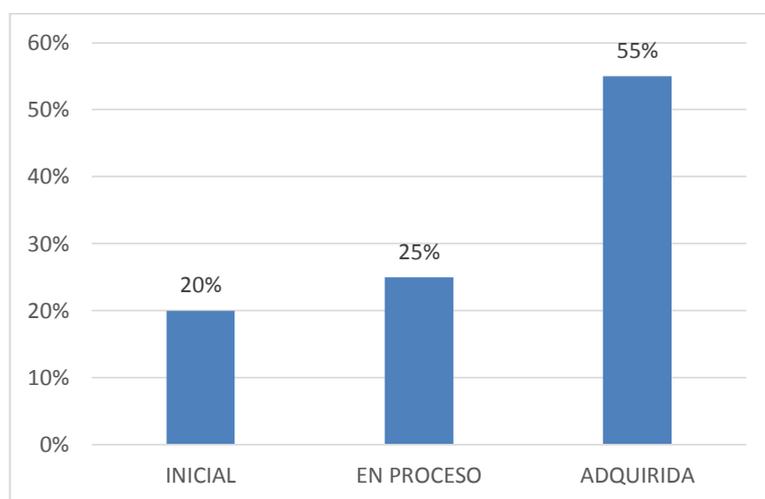
CUADRO N° 4.3

ALTERNATIVA	NÚMERO	PORCENTAJE
INICIAL	8	20%
EN PROCESO	10	25%
ADQUIRIDA	22	55%
TOTAL	40	100%

Fuente: Ficha de observación "Simón Rodríguez".

Elaborado por: Doris Parreño

GRÁFICO N° 4.3



Fuente: Cuadro N° 4.3

Elaborado por: Doris Parreño

a. Análisis: De los 40 niños se puede demostrar inicial 8 que corresponde al 20%, en proceso 10 que es el 25%, y adquirida 22 que es el resultado de 55% adquieren por completo el saber seleccionar imágenes e inventar circunstancias que se imaginen.

b. Interpretación: Para muchos niños le resulta muy fácil retener imágenes y luego ubicarlas ordenadamente, con la aplicación de la guía con actividades diarias para que ellos puedan retener y saber qué hacer, la atención es importante que la docente trabaje con ellos y de esto podrá mejorar el desarrollo de la inteligencia espacial.

4.- ¿Con el uso de imágenes incrementa su creatividad?

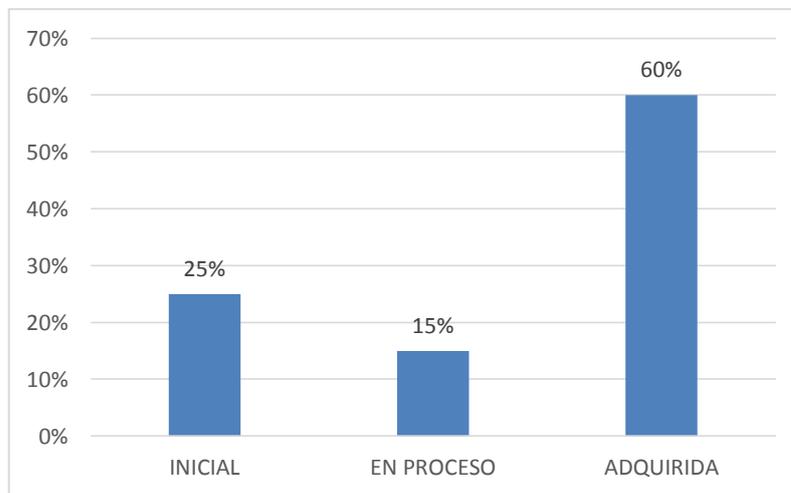
CUADRO N° 4.4

ALTERNATIVA	NÚMERO	PORCENTAJE
INICIAL	10	25%
EN PROCESO	6	15%
ADQUIRIDA	24	60%
TOTAL	40	100%

Fuente: Ficha de observación "Simón Rodríguez".

Elaborado por: Doris Parreño

GRÁFICO N° 4.4



Fuente: Cuadro N° 4.4

Elaborado por: Doris Parreño

a. Análisis: De los 40 observados 10 corresponde a inicial que viene a dar el 25%, en proceso 6 que es el 15%, y adquirida 24 que corresponde al 60% de los niños que por medio de las imágenes incrementa su creatividad.

b. Interpretación: El resultado de imágenes utilizadas como metodologías planeadas en la guía y empleadas por la docente le permite saber el nivel de sus capacidades de sus niños es así que ella deberá siempre buscar cosas novedosas que les llame la atención y les permita ir alcanzando lo que ella se ha propuesto en su labor educativa.

5.- ¿El niño sabe diferenciar una figura de otra?

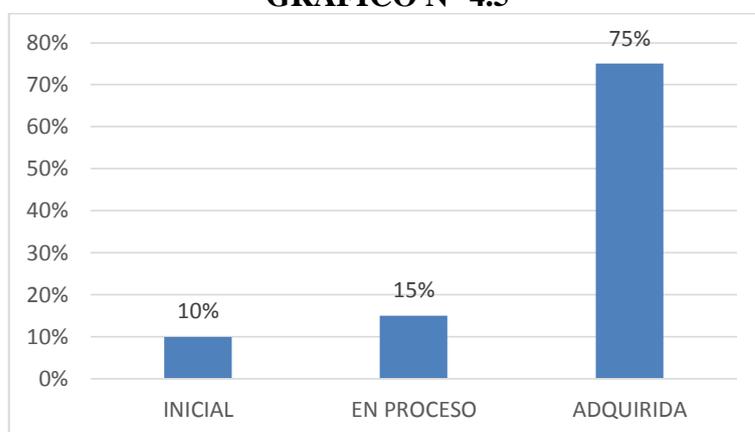
CUADRO N° 4.5

ALTERNATIVA	NÚMERO	PORCENTAJE
INICIAL	4	10%
EN PROCESO	6	15%
ADQUIRIDA	30	75%
TOTAL	40	100%

Fuente: Ficha de observación "Simón Rodríguez".

Elaborado por: Doris Parreño

GRÁFICO N° 4.5



Fuente: Cuadro N° 4.5

Elaborado por: Doris Parreño

a. Análisis: De los observados se puede determinar que 4 de los niños están en inicial que corresponde al 10%, en proceso 6 que equivale al 15%, y adquirida 30 que es el resultado total de 75%.

b. Interpretación: La docente siempre busca la forma para que sus niños adquieran una buena enseñanza, las actividades que constan en la guía y que integran las figuras son parte del proceso para que los niños puedan ir aprendiendo son dinámicas, participativas y recreativas. A los infantes les gusta estar siempre en movimiento y en lugar donde pueda expresarse con su cuerpo.

6.- ¿Ordena figuras de acuerdo a su retentiva?

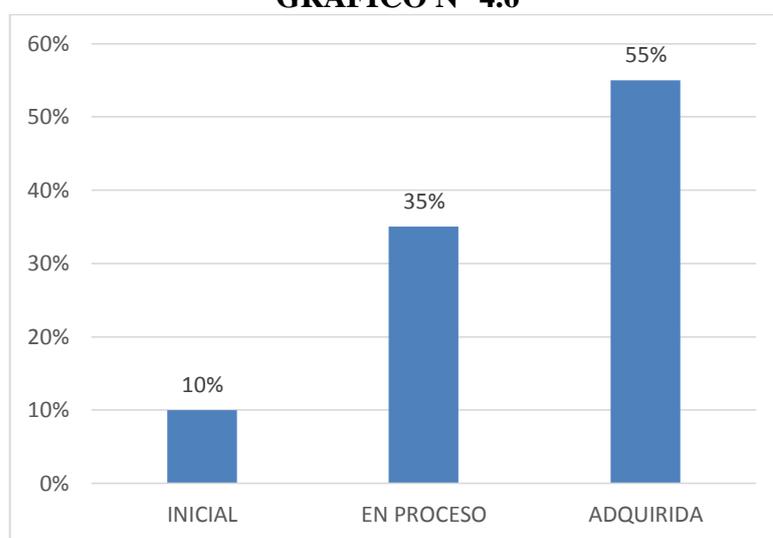
CUADRO N° 4.6

ALTERNATIVA	NÚMERO	PORCENTAJE
INICIAL	4	10%
EN PROCESO	14	35%
ADQUIRIDA	22	55%
TOTAL	40	100%

Fuente: Ficha de observación "Simón Rodríguez".

Elaborado por: Doris Parreño

GRÁFICO N° 4.6



Fuente: Cuadro N° 4.6

Elaborado por: Doris Parreño

a. Análisis: Los 40 niños observados ordenan figuras de acuerdo a su retentiva de la siguiente manera 4 en inicial, que corresponde al 10%, en proceso 14 que significa el 35%, y adquirida 22 que es el total de 55% niños.

b. Interpretación: La docente al aplicar la guía busca lo mejor para que sus niños aprendan a desarrollar la inteligencia espacial; con nuevas estrategias como ordenar figuras de acuerdo a su retentiva donde este proceso sea más divertido y fácil para ellos, los que no adquieren este conocimiento que es reducido la docente motivara con actividades de refuerzo propuestos en la guía, y que relacionen la distancia con el objeto que es parte de una enseñanza de la vida diaria.

7.- ¿Diferencia la noción de figuras geométricas a través de actividades prácticas para reforzar su conocimiento?

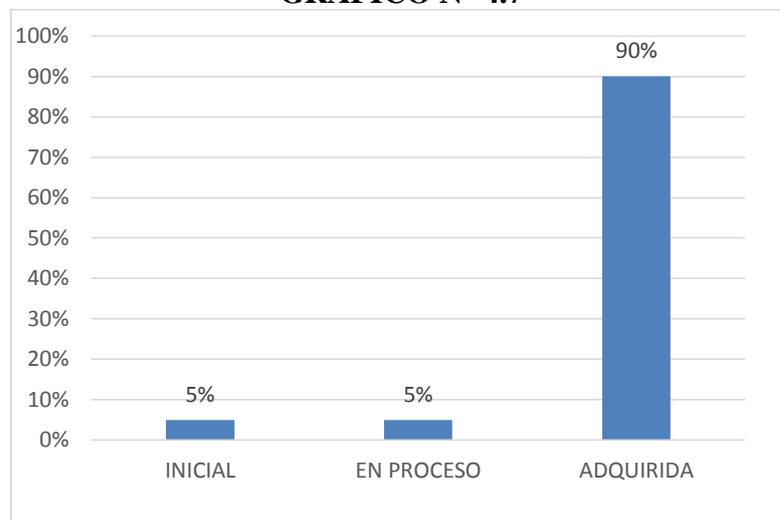
CUADRO N° 4.7

ALTERNATIVA	NÚMERO	PORCENTAJE
INICIAL	5	5%
EN PROCESO	5	5%
ADQUIRIDA	30	90%
TOTAL	40	100%

Fuente: Ficha de observación "Simón Rodríguez".

Elaborado por: Doris Parreño

GRÁFICO N° 4.7



Fuente: Cuadro N° 4.7

Elaborado por: Doris Parreño

a. Análisis: Los 40 niños observados saben hacer figuras geométricas lo que significa que en inicial están 2 que corresponde al 5%, en proceso 2 que significa el 5% y adquirida 36 que viene a dar el 90%.

b. Interpretación: Para la docente es divertido aplicar las actividades de la guía con los niños de estas edades para que puedan hacer ciertas figuras geométricas por lo que ella trabaja más con las fáciles hasta llegar a la edad correspondiente donde el niño alcanzara su madurez intelectual, pero sí les dibuja para que vayan aprendiendo a retener y cuando sea el tiempo lo pongan en práctica.

8.- ¿Representa la figura de su familia y explica que están haciendo?

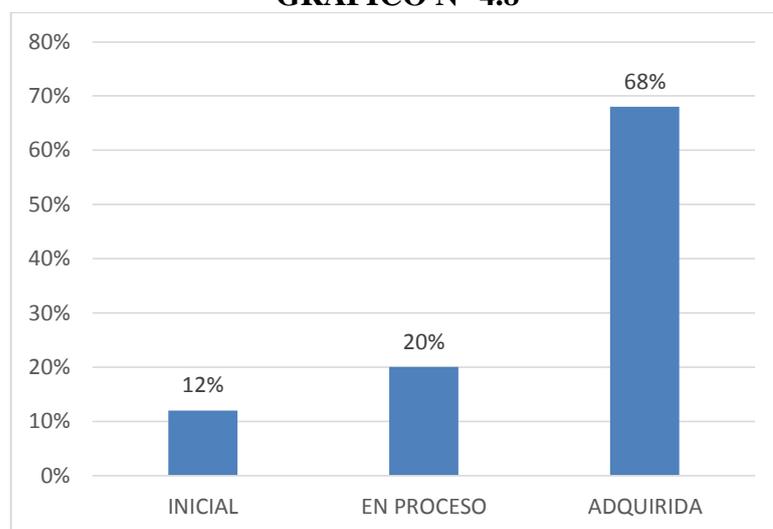
CUADRO N° 4.8

ALTERNATIVA	NÚMERO	PORCENTAJE
INICIAL	5	12%
EN PROCESO	8	20%
ADQUIRIDA	27	68%
TOTAL	40	100%

Fuente: Ficha de observación "Simón Rodríguez".

Elaborado por: Doris Parreño

GRÁFICO N° 4.8



Fuente: Cuadro N° 4.8

Elaborado por: Doris Parreño

a. Análisis: De los 40 niños observados se determina que 5 están en inicial que es el 12% en proceso 8 que corresponde al 20% y en adquirida 27 que significa el 68%.

b. Interpretación: La docente utiliza estrategias creativas con sus niños al aplicar las de la guía ampliando con las de refuerzo para que el número de niños que no pueden realizar dibujos adquieran este aprendizaje, es importante que el niño pueda ubicarse primero en una hoja y seguir las reglas que la maestra da, para luego ubicarse en el patio con sus compañeros y objetos que están a su alrededor dentro del aula, de la casa y de todos los lugares donde se encuentre esta enseñanza se lograra con la participación de otras personas para alcanzar el objetivo deseado.

9.- ¿Desarrolla la capacidad para poder expresar sus movimientos y gestos espontáneos?

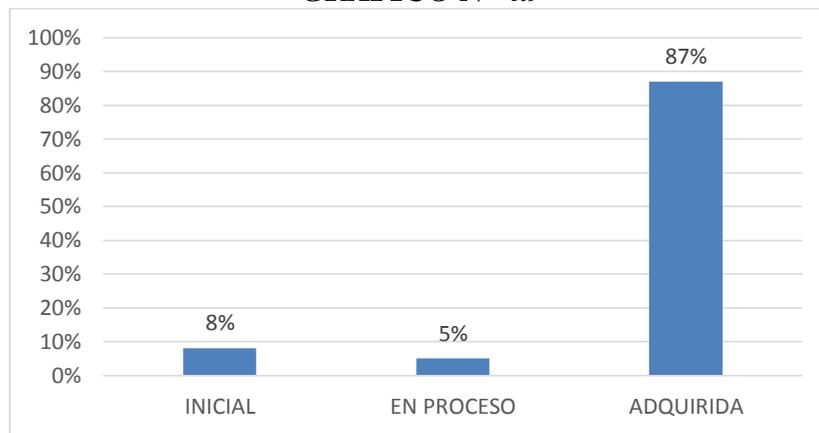
CUADRO N° 4.9

ALTERNATIVA	NÚMERO	PORCENTAJE
INICIAL	3	8%
EN PROCESO	2	5%
ADQUIRIDA	35	87%
TOTAL	40	100%

Fuente: Ficha de observación “Simón Rodríguez”.

Elaborado por: Doris Parreño

GRÁFICO N° 4.9



Fuente: Cuadro N° 4.9

Elaborado por: Doris Parreño

a. Análisis: De los 40 niños que fueron observados se determina que 3 están en inicial que corresponde al 8%, en proceso 2 que significa el 5%, y adquirida 35 que es el resultado de 87% de los observados.

b. Interpretación: Sí la docente trabaja con sus niños las actividades planificadas en la guía con actividades de movimientos en lugares, espacios el niño podrá aprender normalmente, es importante que la docente utilice estas estrategias para que sus niños vayan adquiriendo o desarrollando la inteligencia espacial con juegos motrices que le ayudan a desarrollar las destrezas y sus capacidades de comprender las cosas.

10.- ¿Realiza juegos de imitación y representa lo que quiere hacer?

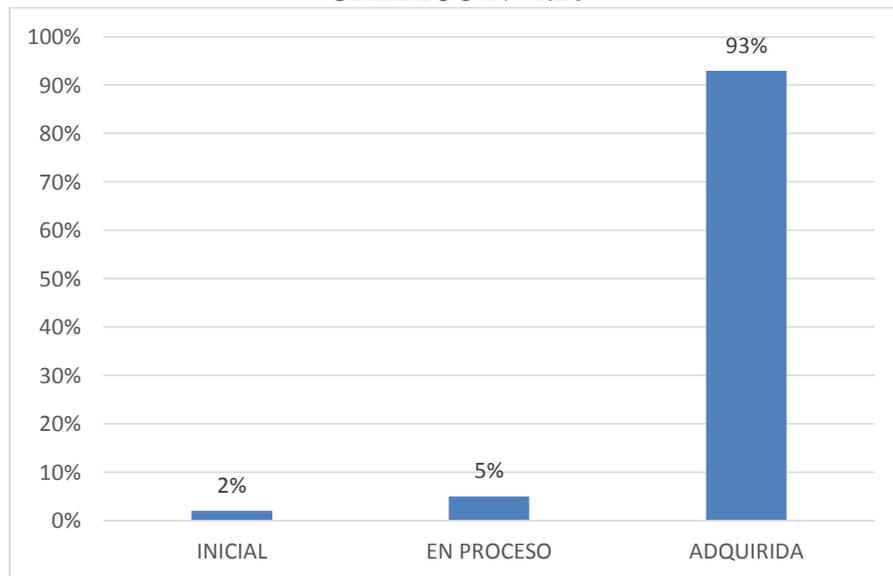
CUADRO N° 4.10

ALTERNATIVA	NÚMERO	PORCENTAJE
INICIAL	1	2%
EN PROCESO	2	5%
ADQUIRIDA	37	93%
TOTAL	40	100%

Fuente: Ficha de observación "Simón Rodríguez".

Elaborado por: Doris Parreño

GRÁFICO N° 4.10



Fuente: Cuadro N° 4.10

Elaborado por: Doris Parreño

a. Análisis: De los 40 niños observados, 1 están en inicial con el 2%, en proceso 2 que significa el 5%, y en proceso 37 el 93%.

b. Interpretación: La docente al trabajar con sus niños en lugares abiertos, le permite conocer mejor a sus alumnos y saber cómo ellos pueden ir mejorando sus capacidades cognitivas motrices, para luego ser plasmadas al momento de trabajar en una hoja logrando con ellos que desarrollen su inteligencia espacial por medio de juegos de imitación esto le ayuda en su enseñanza con un aprendizaje significativo.

11.--¿Controla el dominio de su cuerpo por medio de juegos sencillos?

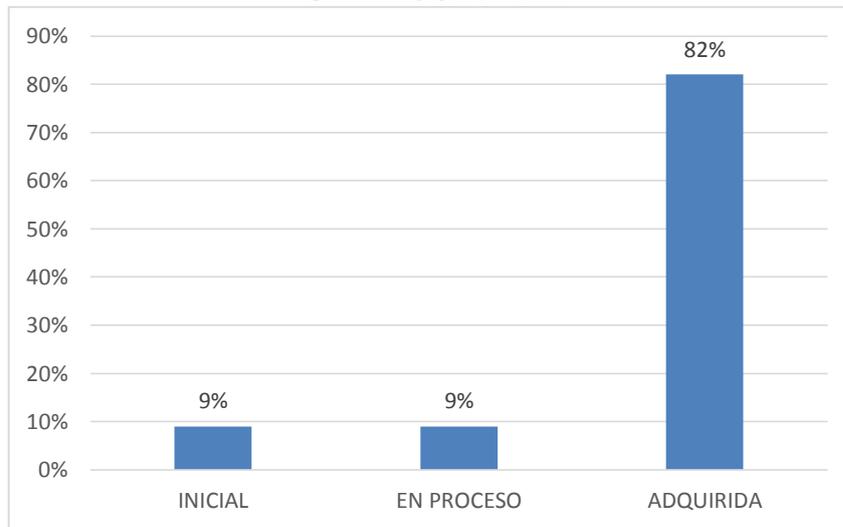
CUADRO N° 4.11

ALTERNATIVA	NÚMERO	PORCENTAJE
INICIAL	4	9%
EN PROCESO	3	9%
ADQUIRIDA	33	82%
TOTAL	40	100%

Fuente: Ficha de observación "Simón Rodríguez".

Elaborado por: Doris Parreño

GRÁFICO N° 4.11



Fuente: Cuadro N° 4.11

Elaborado por: Doris Parreño

a. Análisis: De los 40 niños observados se determinó que 4 de ellos están en inicial que corresponde al 9%, en proceso un 3 que viene a dar el 9%, y adquirida 33 que significa el 82% de los niños.

b. Interpretación: Para esto los niños deben controlar el dominio de su cuerpo a través de juegos sencillos, que le ayuden a ir mejorando sus capacidades motrices por medio de la inteligencia espacial la docente utilizará estrategias activas, que sean dinámicas, participativas y ayuden para su aprendizaje. La importancia que este tiene para que los niños adquieran es indispensable que se utilice actividades en mejora de la calidad y calidez de los niños.

12.- ¿Controla la expresión del su propio cuerpo y del movimiento como vía de comunicación de sensaciones ideas y sentimientos?

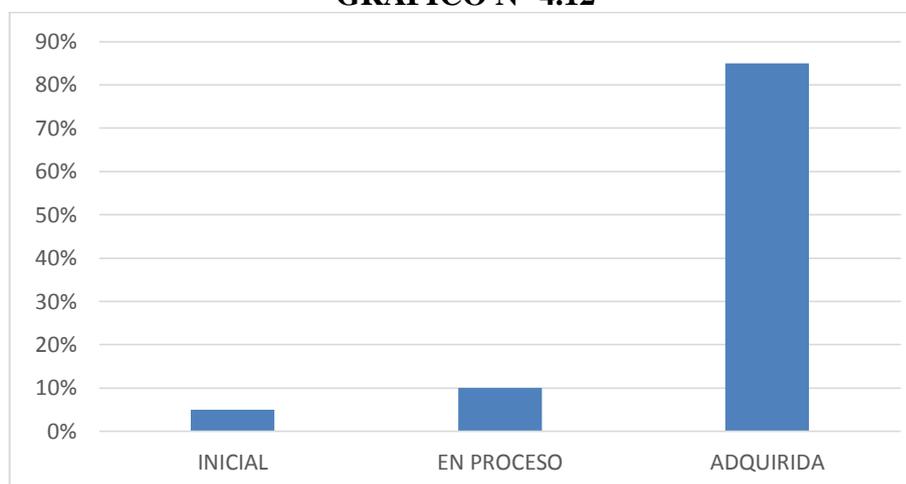
CUADRO N° 4.12

ALTERNATIVA	NÚMERO	PORCENTAJE
INICIAL	2	5%
EN PROCESO	4	10%
ADQUIRIDA	34	85%
TOTAL	40	100%

Fuente: Ficha de observación "Simón Rodríguez".

Elaborado por: Doris Parreño

GRÁFICO N° 4.12



Fuente: Cuadro N° 4.12

Elaborado por: Doris Parreño

a. Análisis: De los 40 niños observados se determinó que 2 de ellos están en inicial que corresponde al 5%, en proceso 4 que significa el 10%, y adquirida 34 que corresponde el 85 % de los niños que están en adquiriendo este aprendizaje.

b. Interpretación: Controla la expresión del su propio cuerpo y del movimiento como vía de comunicación de sensaciones ideas y sentimientos que la docente ha trabajado las actividades de la guía con sus niños y que le permite ir avanzando en su enseñanza es importante que los niños que puedan alcanzar este aprendizaje, en el desarrollo de la inteligencia espacial.

4.3 RESUMEN COMPARATIVO DE LA FICHA DE OBSERVACIÓN A LOS NIÑOS DE 3 - 4 AÑOS

N°	Descripción	ANTES			DESPUÉS		
		Iniciada	En Proceso	Adquirida	Iniciada	En Proceso	Adquirida
1	¿Trabajar con las imágenes favorece el entendimiento y la comunicación en los niños?	5	15	20	4	4	32
2	¿Es capaz de distinguir imágenes, formas, colores, detalles a través de la visualización?	6	12	22	2	2	36
3	¿Sabe seleccionar o colocar las imágenes de acuerdo al relato?	13	10	17	8	10	22
4	¿Con el uso de imágenes incrementa su creatividad?	15	5	20	10	6	24
5	¿El niño sabe diferenciar una figura de otra?	8	11	21	4	6	30
6	¿Ordena figuras de acuerdo a su retentiva?	9	7	24	4	14	22
7	¿Diferencia la noción de figuras geométricas a través de actividades prácticas para reforzar su conocimiento?	5	19	16	5	5	30
8	¿Representa la figura de su familia y explica que están haciendo?	10	11	19	5	8	27
9	¿Desarrolla la capacidad para poder expresar sus movimientos y gestos espontaneo?	10	15	15	3	2	35
10	¿Realiza juegos de imitación y representa lo que quiere hacer?	8	15	17	1	2	37
11	¿Controla el dominio de su cuerpo por medio de juegos sencillos?	9	11	20	4	3	33
12	¿Controla la expresión del su propio cuerpo y del movimiento como vía de comunicación de sensaciones ideas y sentimientos?	6	14	20	2	4	34

4.4 COMPROBACIÓN DE HIPÓTESIS

4.4.1 Comprobación de hipótesis específicas

Hipótesis 1. La elaboración y aplicación de la Guía didáctica con estrategias metodológicas activas “Aprendo a ubicarme en el espacio”, **CON EL USO DE IMÁGENES** desarrolla la inteligencia espacial, en los niños de 3 a 4 años de la Unidad Educativa “Simón Rodríguez” parroquia Licán, provincia de Chimborazo. Período 2014- 2015.

	INI-PROSC	ADQUIRIDA	TOTAL
ANTES	18 (45%)	22(55%)	40
DESPUES	4 (10%)	36(90%)	40

Fuente: Resumen comparativo de la ficha de observación de los niños del antes y después
Elaborado por: Doris Parreño

GRADOS DE LIBERTAD

(K-1)(R-1)

(2-1)(2-1)

(1) * (1)

1

Nivel de Significancia = 95%

$\alpha=0,05$

Error estándar del Porcentaje

$$Sdif = \sqrt{\frac{P(Raf) * Q(Raf)}{n(raf)} + \frac{P(Sef) * Q(Sef)}{n(Sef)}}$$

$$Sdif = \sqrt{\frac{55\% * 90\%}{40} + \frac{45\% * 10\%}{40}}$$

$$Sdif = \sqrt{123.75 + 11.25}$$

$$Sdif = 11.61\%$$

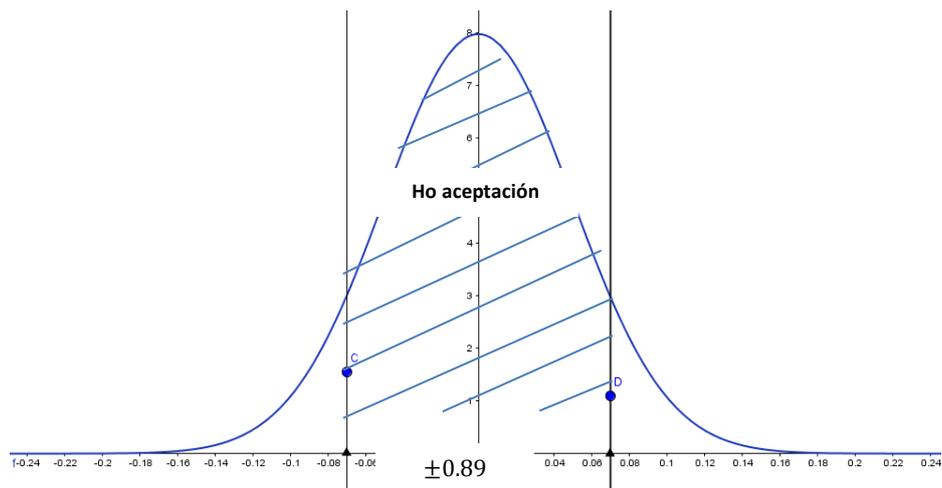
Error de desviación estándar o unidades z

$$z = \frac{P(Raf) - P(Sfe)}{Sdif}$$

$$z = \frac{55\% - 45\%}{11.19}$$

$$z = \pm 0.89$$

Se compara el valor crítico ($z=\pm 1.96$). Si el último excede al primero se rechaza el H_0 y se acepta la hipótesis. Hay una Baja probabilidad (menor a 0.05) de obtener esa diferencia a ± 0.89 unidades z



Sdif= error estándar del porcentaje

P.Raf= inicial y en proceso del antes

Q. Raf= Adquirida del después

n. Raf-nSef= total de población

Hipótesis 2. La elaboración y aplicación de la Guía didáctica con estrategias metodológicas activas “Aprendo a ubicarme en el espacio”, **MEDIANTE UTILIZACION DE FIGURAS** desarrolla la inteligencia espacial, en los niños de 3 a 4 años de la Unidad Educativa “Simón Rodríguez” parroquia Licán, Provincia de Chimborazo. Período 2014- 2015.

	INI-PROCS	ADQUIRIDA	TOTAL
ANTES	24 (60%)	16(40%)	40
DESPUES	10(25%)	30(75%)	40

Fuente: Resumen comparativo de la ficha de observación de los niños del antes y después

Elaborado por: Doris Parreño

GRADOS DE LIBERTAD

(K-1)(R-1)

(2-1)(2-1)

(1)*(1)

1

Nivel de Significancia = 95%

$\alpha=0,05$

Error estándar del Porcentaje

$$Sdif = \sqrt{\frac{P(Raf) * Q(Raf)}{n(raf)} + \frac{P(Sef) * Q(Sef)}{n(Sef)}}$$

$$Sdif = \sqrt{\frac{40\% * 75\%}{40} + \frac{60\% * 25\%}{40}}$$

$$Sdif = \sqrt{75 + 37.50}$$

$$Sdif = 10.60\%$$

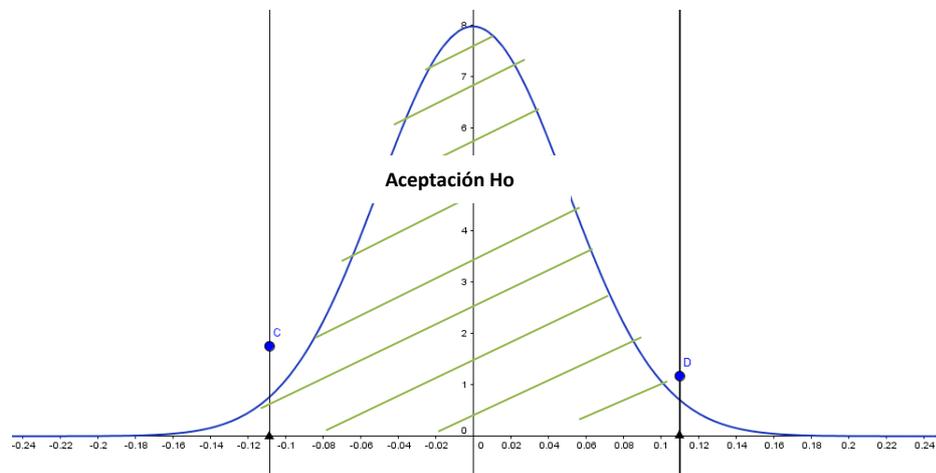
Error de desviación estándar o unidades z

$$z = \frac{P(Raf) - P(Sfe)}{Sdif}$$

$$z = \frac{40\% - 60\%}{10.60}$$

$$z = \pm 1.88$$

Se compara el valor crítico ($z=\pm 1.96$). Si el último excede al primero se rechaza la H_0 y se acepta la hipótesis. Hay una Baja probabilidad (menor a 0.05) de obtener esa diferencia a ± 1.88 unidades z



$$Z = \pm 1.88$$

Sdif= error estándar del porcentaje

P.Raf= inicial y en proceso del antes

Q. Raf= Adquirida del después

n. Raf-nSef= total de población

Hipótesis 3 .La elaboración y aplicación de la Guía didáctica con estrategias metodológicas activas “Aprendo a ubicarme en el espacio”, **POR MEDIO DE JUEGOS CORPORALES** desarrolla la inteligencia espacial, en los niños de 3 a 4 años de la Unidad Educativa “Simón Rodríguez” parroquia Licán, provincia de Chimborazo. Período 2014- 2015.

	INI-PROSC	ADQUIRIDA	TOTAL
ANTES	23(58%)	17(42%)	40
DESPUES	12(30%)	28 (70%)	40

Fuente: Resumen comparativo de la ficha de observación de los niños del antes y después

Elaborado por: Doris Parreño

GRADOS DE LIBERTAD

(K-1)(R-1)

(2-1)(2-1)

(1)*(1)

1

Nivel de Significancia = 95%

$\alpha=0,05$

Error estándar del Porcentaje

$$Sdif = \sqrt{\frac{P(Raf) * Q(Raf)}{n(raf)} + \frac{P(Sef) * Q(Sef)}{n(Sef)}}$$

$$Sdif = \sqrt{\frac{42\% * 70\%}{40} + \frac{58\% * 30\%}{40}}$$

$$Sdif = \sqrt{73.50 + 43.50}$$

$$Sdif = 10.81\%$$

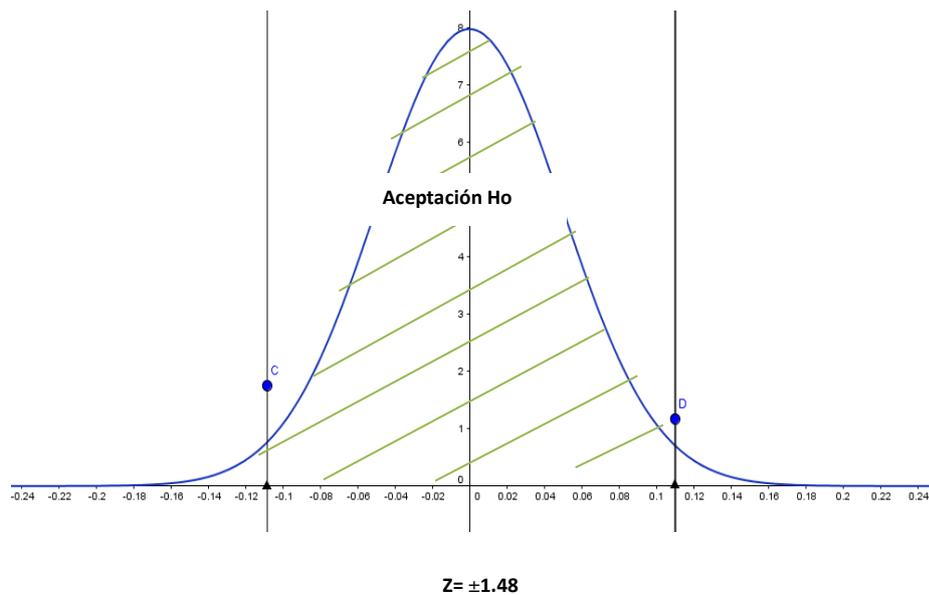
Error de desviación estándar o unidades z

$$z = \frac{P(Raf) - P(Sfe)}{Sdif}$$

$$z = \frac{42\% - 58\%}{10.81}$$

$$z = \pm 1.48$$

Se compara el valor crítico ($z=\pm 1.96$). Si el último excede al primero se rechaza la H_0 y se acepta la hipótesis. Hay una Baja probabilidad (menor a 0.05) de obtener esa diferencia a ± 1.48 unidades z



Sdif= error estándar del porcentaje

P.Raf= inicial y en proceso del antes

Q. Raf= Adquirida del después

n. Raf-nSef= total de población

4.3.1 Comprobación de la hipótesis general

La aplicación de una guía didáctica con estrategias metodológicas activas “APRENDO A UBICARME EN EL ESPACIO”, para desarrollar la inteligencia espacial en los niños de 3 a 4 años de la Unidad Educativa “Simón Rodríguez” parroquia Licán, provincia de Chimborazo. Período 2014- 2015.

Luego de realizar la tabulación de las preguntas de la observación a los niños en lo referente al desarrollo de la inteligencia espacial se obtuvo los siguientes resultados:

La investigación que se aplicó es de tipo cualitativo descriptivo por lo que se realizó la estadística porcentual, lo que se concluye que con la aplicación de una guía didáctica con estrategias metodológicas activas “APRENDO A UBICARME EN EL ESPACIO”, mediante el uso de imágenes, elaboración de figuras y por medio de juegos corporales influye en el desarrollo de la inteligencia espacial en los niños de 3 a 4 años de la Unidad Educativa “Simón Rodríguez” parroquia Licán, provincia de Chimborazo. Período 2014- 2015.

CAPÍTULO V

5. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

5.1 CONCLUSIONES

- La elaboración y aplicación de la guía con estrategias metodológicas activas Aprendo a Ubicarme en el espacio, con el uso de imágenes mejora la inteligencia espacial, por lo que permite al niño valorar las habilidades reconocer imágenes de su entorno en los niños de 3 a 4 años de la Unidad Educativa Simón Rodríguez Parroquia Licán Provincia Chimborazo.
- La elaboración y aplicación de la guía con estrategias metodológicas activas Aprendo a Ubicarme en el espacio, mediante la utilización de figuras, mejora la inteligencia espacial, permitiendo la capacidad de ser creativo, tomen decisiones, realicen acciones autónomas de acuerdo a sus potencialidades en los niños de 3 a 4 años de la Unidad Educativa Simón Rodríguez Parroquia Licán Provincia Chimborazo.
- La elaboración y aplicación de la guía con estrategias metodológicas activas Aprendo a Ubicarme en el espacio, por medio de juegos corporales desarrolla la inteligencia espacial; lo que motiva a expresar situaciones de la vida cotidiana, con juegos corporales o interactivos en los niños de 3 a 4 años de la Unidad Educativa Simón Rodríguez Parroquia Licán Provincia Chimborazo.

5.2. RECOMENDACIONES

- Se recomienda que los docentes deben ejecutar las estrategias metodológicas activas planteadas en la guía, con el objetivo de desarrollar en los niños de 3 a 4 años, con el uso de imágenes, donde el niño vivencie dinamismo que brinden las posibilidades del conocimiento de la inteligencia espacial.
- Es importante que se motive a los niños a realizar acciones en forma voluntaria e independiente, que expresen sus sentimientos e ideas de manera espontánea; con la finalidad que ellos adquieran las representaciones de diferentes figuras como la humana, lo que les brindará seguridad y confianza en su futuro.
- Se sugiere desarrollar las competencias por medio de juegos corporales en los niños de 3 a 4 años a través de actividades lúdicas, para promover el bienestar personal y de los grupos, donde ellos participan diariamente, aportando las emociones positivas y practicando valores personales adecuados.

BIBLIOGRAFÍA

- Aguilar, R. (2011). Universidad Técnica de Loja. Loja: Ed. UTPL.
- Ajuria Guerra, J. (1980). La escritura del niño. Volumen I. Barcelona: Laia.
- Alegría, L., & Barragán, L. (2002). Bases psicopedagógicas del proceso docente. Guaranda.
- Arteaga, E. (2013). Recomendaciones metodológicas para la educación a distancia. Cuba Pinar del Rio: Ed. Centro de Estudios y Ciencias de la Educación Superior.
- Arteaga, M. y. (1997). Desarrollo de la expresividad corporal . Barcelona: iNDE.
- Armstrong, T. (2000). Inteligencia Múltiples como descubrirlas y estimularlas en sus hijos. Colombia: Ed. Norma.
- Aucouuturier, B. (2007). Los fantasmas de acción y la práctica psicomotriz, Serie didáctica de la expresión corporal. España: Ed. GRAÓ de IRF, S.L.
- Bandura. (1986). Fundamentos sociales de pensamiento y acción. España Madrid: Ed. Paidós.
- Beltran, J. (2007). Estrategias de aprendizaje. Madrid: Revista de Educación N° 332.
- Berbard, M. (1987). El cuerpo.
- Camerino, C. y. (1991). La educación física en la enseñanza primaria. Barcelona: Ed. Inde
- Castañer, M. (2000). Expresión Corporal y danza. Barcelona: Ed. Inde.
- Coplan, J. (1987). Deafines Ever Heard of it Delayed recognition of permanent hearing loss Pediatrics.
- Cueto, A. (1995). Desarrollo personal social. Perú: Ed. Brasa.
- Driver. (2001). La danza y sus movimientos.
- Educación, M. d. (2010). Pedagogía y Didáctica. Ecuador Quito.
- Educación, M. d. (2012). Marco legal educativo. Quito: Editogram S.A.
- Fernández, M. (1999). Taller de danza y coreografía. Madrid: Ed. CCS.
- Fuentes, A. (2006). El valor pedagógico de la danza. Valencia.
- Gairín Sallán, J. (2001). La pre escritura.
- Gonzalez Moreyra, R. (1980). Psicología del Aprendizaje. Lima- Perú: SED Universo. S.A.
- González, M. (1994). La danza en la escuela. Sevilla.
- Gorritz, B. (2009). Inteligencias Múltiples. Buenos Aires Argentina: Ed. El Cid.
- Graham. (1992). La Danza.

- Hasselbach, B. (1978). *Danza educación*. London.
- Hernández, R. M. (2011). *Algunas Estrategias para trabaar en el aula*. Barcelona: Ed. Andujar.
- Horkheimer, M. (1974). *Teorías Críticas: estrategias didácticas*. Buenos Aires.
- Idalgo Matos, B. (2002). *Metodologías de enseñanza aprendizaje*. Perú: Ed. INADEP.
- Jaramillo, L. G. (2002). *L a danza comunicación y educación*. Educación física y deportes.
- Kraus, R. (1969). *Historia de la danza en el arte de la educación*. New Jersy: Prentice Hall.
- Laban, R. (1978). *Danza educativa moderna*. Buenos Aires: Paidós.
- Lapierre, A. y. (1977). *Simbología del movimiento*. Barcelona: Ed. Científico- médica.
- Le Boulch, J. (1976). *La educación por el moviiento en la edad escolar*. Buenos Aires: Ed. Paidos.
- Le Boulch, J. (1997). *Hacia una ciencia de movimiento humano*.
- Martín. (2005). *El cuerpoy la música*.
- Martínez Estrada, A. (2001). *Relaciones humanas*. Colombia: Maya Ediciones C. Ltda.
- Maturana, A. (1994). *Adaptación y Conocimiento*.
- Ministerio de Educación. (2012). *Marco legal educativo*. Quito: Editogram S.A.
- MINISTERIO, E. (2013- 2017). *Buen vivir, Plan Nacional*. Quito Ecuador: Ed. Senplades.
- Moore, T. (2000). *Introducción a la teoría de la educación*. Madrid: Alianza Editores.
- Morìn, E. (2004). *Los siete saberes*. España.
- Nassif, R. (1999). *Pedagogía general*. Madrid: Kapelusz S.A.
- Navarro, D. (2006). *La teoria de ls inteligencias múltiples y la programación, ejecución y evaluación en la enseñanza y aprendizaje*. México: Ed. Pensamiento Actual.
- Néricsi, I. G. (2000). *Hacia una didáctica general dinámica*. Buenos Aires: Kapelusz.
- Nieto, M., & otros, Y. (2001). *Prelectura y preescritura. La etapa escolar*. Barcelona: Gatep.
- Ortega, E. y. (1982). *La actividad motriz en el niño 6 a 8 años*. Madrid: Ed. Cincel.
- Ortega, E. y. (1982). *La actividad motriz en el niño de 6 a 8 años*. Madrid: Ed. Cincel.
- Ossona, P. (1984). *La educación por la danza*. Barcelona: Paidos.
- Panchi Vanegas, V. (1999). *Dirección de Educación a Distancia*. México: Ed. Area de materiales didácticos.
- Paz Zuluaga, M. (2006). *Sociología de la educación*. Quito: Gráficas Ruiz.

- Pestalozzi, J. (1746). Cartas sobre educación infantil.
- Probst. (2008). Taller de movimiento y danza.
- Rigal, R. (1987). Motricidad humana. Madrid: Ed. Pila Teleña.
- Robinson, J. (1986). La danza y su formación en la educación.
- Robinson, J. (1992). El niño y la danza . Barcelona: Mirador.
- Ruyer, R. (1969). La filosofía del valor. México: Fondo de Cultura Económica.
- Sánchez Carlessi, H. (1986). Metodología y diseño de la investigación científica. Perú:
Talleres de Repro-Offset.
- Saussure, I. (1999). Curso de lingüística general. Buenos Aires: Losada.
- Scheker, M. A. (2005). Estrategias para promover el aprendizaje inicial de la lectura y la
escritura. Santo Domingo: Ed: Carripio.
- Serra, E. (1985). Apuntes de educación física de base. Granada: Ed. INEF.
- Silva, L. y. (2006). Psicomotricidad intelecto y afectividad.
- SIRVIERO, G. (1991). Formación y desarrollo de las capacidades intelectuales. La
Habana: Ed. Simientes.
- Skinner. (1954). La conducta humana como principio de formación.
- Spejo Renjifo, J. (2001). Educación con amor y límites. Perú: Ed. San Marcos.
- Suchodolsky. (1984). La danza y el cerebro.
- Torrents. (2008). El efecto del modelo docente y la interacción en la habilidades
motrices creativas de la danza.
- Van Dalen, D. B. (1973). La educación física y la supervivencia del hombre primitivo.
Cittius Altrius Fortius.
- Vásquez, T. G. (2000). Estrategias Integrales de Aprendizaje. Quito.
- Vayer, P. (1986). El dialogo corporal .Barcelona: Ed. Científico médico.

ANEXOS



UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO

VICERRECTORADO DE POSGRADO E INVESTIGACIÓN INSTITUTO DE POSGRADO

**PROGRAMA DE MAESTRÍA EN EDUCACIÓN PARVULARIA MENCIÓN
JUEGO, ARTE Y APRENDIZAJE.**

TEMA:

ELABORACIÓN Y APLICACIÓN DE UNA GUÍA DIDÁCTICA CON ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS ACTIVAS “APRENDO A UBICARME EN EL ESPACIO”, PARA DESARROLLAR LA INTELIGENCIA ESPACIAL EN LOS NIÑOS DE 3 A 4 AÑOS DE LA UNIDAD EDUCATIVA “SIMÓN RODRÍGUEZ” PARROQUIA LICÁN, PROVINCIA DE CHIMBORAZO PERÍODO 2014- 2015.

PROPONENTE:

PARREÑO RUIZ DORIS FABIOLA

RIOBAMBA – ECUADOR

2015

1. TEMA

ELABORACIÓN Y APLICACIÓN DE UNA GUÍA DIDÁCTICA CON ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS ACTIVAS “APRENDO A UBICARME EN EL ESPACIO”, PARA DESARROLLAR LA INTELIGENCIA ESPACIAL EN LOS NIÑOS DE 3 A 4 AÑOS DE LA UNIDAD EDUCATIVA “SIMÓN RODRÍGUEZ” PARROQUIA LICÁN, PROVINCIA DE CHIMBORAZO. PERÍODO 2014- 2015.

2. PROBLEMATIZACIÓN

2.1 Ubicación del sector

La presente investigación se desarrollará en la Unidad Educativa “Simón Rodríguez”, que se encuentra ubicada en la parroquia Licán, cantón Riobamba, provincia de Chimborazo.

2.2 Situación problemática

En 1983, según la Teoría de la Inteligencias Múltiples, está incursionando en el campo de la Educación Inicial, su autor Howard Gardner plantea la inteligencia como el conjunto de habilidades, talentos y capacidades mentales que posibilitan el aprendizaje, y que el ser humano posee 8 tipos de inteligencias, de ahí radica la gran importancia de aplicar esta teoría sobre la Inteligencia Espacial, para estimular el desarrollo de la misma, aplicando diferentes estrategias metodológicas considerado como un medio novedoso, sobre todo en la educación actualmente ayudará para una mejor formación integral del niño.

Gardner define la inteligencia como una habilidad, para mejorar las capacidades intelectuales de los niños. Hasta hace muy poco tiempo la inteligencia se consideraba algo solamente innato. Se nacía inteligente o no, y la educación no podía cambiar ese hecho (en el sentido de aprovechar más o menos la parte innata), que los niños tenían.

En el Ecuador se está trabajando mucho en las instituciones donde se educan a los niños dándoles una formación integral, de su aprendizaje con el medio donde se desenvuelve

esta actividad se logra mediante la realización de todas sus capacidades expresivas, el juego, es un medio de comunicación que utilizan los niños para hacerse entender, y este se logra con aprendizaje de los infantes y que este logre alcanzar el desarrollo madurativo el docente utiliza habilidades donde él pueda hacer uso de este aprendizaje mejorando en ellos sus destrezas, sus conocimientos que adquieren con la práctica del medio donde se desenvuelven. Logrando en ellos que esta inteligencia sea utilizada al máximo en su enseñanza, es aquí donde radica el aprendizaje posterior del niño con todas las cosas del medio.

Hay que tomar en cuenta que esta inteligencia espacial, es una habilidad de pensar y percibir el mundo en imágenes. Se piensa en imágenes tri-dimensionales y se transforma la experiencia visual a través de la imaginación. La persona con alta inteligencia visual puede transformar temas en imágenes, tal como se expresa en el arte gráfico, el niño que aprende a desarrollar esta inteligencia decimos que ha adquirido una destreza para procesar la información, el niño con esta habilidad o destreza tiene bien marcada esta inteligencia por lo que puede realizar o ejecutar actividades tendientes a pensar en imágenes visualizarlas diseñarlas o dibujarlas para un niño que ha logrado alcanzar esta inteligencia su aprendizaje será muy fácil ya que no necesita de mucha ayuda por parte del docente la orientación del pedagógico será de ver que este aprendizaje sea utilizado adecuadamente en su desarrollo cognitivo.

Se debe tomar muy en cuenta que el desarrollo de las habilidades de los niños juega un papel significativo en el proceso de inter aprendizaje y lo que es más en el proceso donde se despierte el interés y la motivación, por esta razón se considera que este tema es de vital importancia ya que será uno de los pilares para lograr capacidades cognitivas auténticas. Toda institución educativa atraviesa diversas dificultades y en ellas están inmersos los diferentes tipos de problemas que existen, es importante priorizar el tema “La elaboración y aplicación de una guía didáctica con estrategias metodológicas activas para desarrollar la inteligencia espacial”.

En el Centro de Educación Inicial “Simón Rodríguez”, se han producido ciertos cambios en la utilización de estrategias metodológicas activas para el desarrollo de la inteligencia espacial ya que los niños de 3 a 4 años por lo general necesitan que se les enseñe correctamente como ubicarse en el espacio, percibir la realidad, apreciando el

tamaño forma direcciones y relaciones espaciales, y reproducir mentalmente objetos que han observado, que le permitan ir desarrollando estas capacidades que todo niño posee, el docente va enseñando a medida que aprenden con juegos donde el interés del niño le despierte estas habilidades, destrezas, y emociones por aprender con ello se va desarrollando la inteligencia espacial, que será de gran ayuda en el proceso de la enseñanza aprendizaje. El desarrollo de la inteligencia espacial en los niños es la capacidad de formarse una idea mental para reconocer y manipular, maniobrar cada objeto, esta inteligencia influye la sensibilidad al color, la orientación, la línea, la forma, el espacio y las relaciones que existen entre otros objetos o elementos, incluye la capacidad de visualizar de representar de manera gráfica las ideas visuales o espaciales que los niños expresan al momento de hablar o de comunicarse por medio de esta.

Para lo cual se crea la guía didáctica con estrategias metodológicas activas; que le permitirán al docente utilizar todas sus habilidades en la aplicación de este instrumento, el niño aprenderá a desarrollar la inteligencia espacial, dominar este aprendizaje que es importante como: organizar los juguetes, cajas, identificar los lugares y diferentes posiciones, describir coincidencias o similitudes entre objetos, reconocer objetos por su posición tamaño o distancia, orientarse en los desplazamientos, es capaz de interpretar y de asociar símbolos, con la guía el docente podrá ir realizando paso a paso estas actividades que serán fáciles y divertidas para su ejecución con los niños, utilizando los espacios de la institución donde será un aprendizaje significativo en el niño.

2.3 Formulación del problema

¿Cómo la elaboración y aplicación de una guía didáctica con estrategias metodológicas activas “Aprendo a ubicarme en el espacio “ desarrolla la inteligencia espacial en niños de 3 a 4 años de la unidad educativa “Simón Rodríguez” parroquia Licán, provincia de Chimborazo. Período 2014-2015?.

2.4 Problemas derivados

¿Cómo la elaboración y aplicación de una guía didáctica con estrategias metodológicas activas “Aprendo a ubicarme en el espacio” con el uso de imágenes desarrolla la

inteligencia espacial en los niños de 3 a 4 años de la unidad educativa “Simón Rodríguez” parroquia Licán, provincia de Chimborazo. Período 2014-2015?

¿Cómo la elaboración y aplicación de una guía didáctica con estrategias metodológicas activas “Aprendo a ubicarme en el espacio”, mediante la utilización de figuras desarrolla la inteligencia espacial, en los niños de 3 a 4 años de la Unidad Educativa “Simón Rodríguez” parroquia Licán, provincia de Chimborazo. Período 2014- 2015?

¿Cómo la elaboración y aplicación de una guía didáctica con estrategias metodológicas activas “Aprendo a ubicarme en el espacio”, por medio de juegos corporales desarrolla la inteligencia espacial, en los niños de 3 a 4 años de la Unidad Educativa “Simón Rodríguez” parroquia Licán, provincia de Chimborazo. Período 2014- 2015?

3.- JUSTIFICACIÓN

La inadecuada utilización de estrategias metodológicas activas provoca en los niños la falta de motivación e interés por aprender y lograr eficientemente el desarrollo de la inteligencia espacial que es el punto clave para desarrollar el intelecto del niño. Las estrategias metodológicas activas se convierten en instrumentos indispensables para los aprendizajes porque son herramientas ineludibles en los procesos de enseñanza aprendizaje para que el niño pueda manipular y poner en juego la imaginación y la fantasía propia de la edad.

El presente trabajo de investigación reúne una importancia trascendental porque la utilización de las estrategias metodológicas activas en el desarrollo de la inteligencia espacial, constituye un instrumento primordial para generar aprendizajes significativos y funcionales, razones más que suficientes para ofrecer este trabajo de investigación el mismo que servirá como una fuente de consulta.

El maestro mediante la utilización de las diferentes estrategias metodológicas activas mejorará la inteligencia espacial en los niños contribuyendo para que el estudiante vivencie su propio aprendizaje porque lo realizará a través de la manipulación, la misma que permitirá potenciar su imaginación y creatividad, incentivando desde tiernas edades el gusto por las habilidades creativas.

Todos estos conocimientos lo interiorizan para hacerlos suyos y compartirlos con los demás, cada niño es un mundo diferente, por tanto cada uno tiene variadas experiencias y vivencias.

De esta manera podrá asimilar los conocimientos previos y los adquiridos en el transcurso de su desarrollo y estos deben ser los constructores de su propio aprendizaje.

El docente se constituye en el principal apoyo para la formación de los niños como individuos críticos, con razonamientos, proyección de solución a problemas, capaces de tomar decisiones importantes y enfrentar los riesgos y consecuencias de las mismas, que estén preparados para desenvolverse con los avances tecnológicos que día a día se van renovando.

Se considera que el tema en estudio es de actualidad porque el fin de la educación infantil es el desarrollo integral del niño, tomando en cuenta las necesidades básicas que le permitan formar su personalidad y autonomía, el desarrollo de su pensamiento, habilidades, destrezas y así satisfacer los requerimientos de la educación basado con ello su formación integral de los niños.

El presente proyecto se justifica porque es necesario buscar alternativas de solución, con la elaboración y aplicación de una guía metodológica que permita el uso de estrategias que permitan que el niño desarrolle su inteligencia espacial, fomentando los aprendizajes significativos por medio de las actividades o juegos que realizan.

La investigación es factible por cuanto se tiene la predisposición de las autoridades y maestras de la institución educativa y cuenta con la fundamentación teórica recopilada de varias obras y autores con un bagaje de conocimientos los mismos que contribuyen a una mejor comprensión, además el factor económico es asumido por la investigadora.

Los beneficiarios directos de este trabajo de investigación y la capacitación serán los niños, autoridades, maestras y padres de familia de la unidad educativa "Simón Rodríguez". Los beneficiarios indirectos serán todos los niños de los Centros de Educación Inicial, las maestras porque la investigación servirá de fuente de consulta y

apoyo para lograr aprendizajes significativos y funcionales en cada una de las instituciones educativas.

4.-OBJETIVOS

4.1 Objetivo General

Determinar cómo la elaboración y aplicación de la guía didáctica con estrategias metodológicas activas “Aprendo a ubicarme en el espacio” desarrolla la inteligencia espacial en los niños de 3 a 4 años de la unidad educativa “Simón Rodríguez” parroquia Licán, provincia de Chimborazo. Período 2014-2015.

4.2 Objetivos Específicos

- Demostrar cómo la elaboración y aplicación de la Guía didáctica con estrategias metodológicas activas “Aprendo a ubicarme en el espacio”, con el uso de imágenes desarrolla la inteligencia espacial en los niños de 3 a 4 años de la Unidad Educativa “Simón Rodríguez” parroquia Licán, provincia de Chimborazo. Período 2014-2015.
- Comprobar cómo la elaboración y aplicación de la Guía didáctica con estrategias metodológicas activas “Aprendo a ubicarme en el espacio”, mediante la utilización de figuras desarrolla la inteligencia espacial, en los niños de 3 a 4 años de la Unidad Educativa “Simón Rodríguez” parroquia Licán, provincia de Chimborazo. Período 2014- 2015.
- Verificar cómo la elaboración y aplicación de la Guía didáctica con estrategias metodológicas activas “Aprendo a ubicarme en el espacio”, por medio de juegos corporales desarrolla la inteligencia espacial, en los niños de 3 a 4 años de la Unidad Educativa “Simón Rodríguez” parroquia Licán, provincia de Chimborazo. Período 2014- 2015.

5. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

5.1 Antecedentes de investigaciones anteriores

Revisada la información en los archivos de la Biblioteca de la Facultad de Ciencias de la Educación, Humanas y Tecnologías de la Universidad Nacional de Chimborazo no se conocen trabajos en relación a este tema, pero el que se asemeja es:

TEMA: Estrategia didácticas y aprendizaje de los niños de primer año de educación básica del Jardín de Infantes UNE de Chimborazo de la ciudad de Riobamba en el año lectivo 2011-2012.

AUTORAS: PIRCA P. VELASTEGUI, Y.

AÑO: 2013.

La importancia que este tema tiene en relación con el aprendizaje de los niños lleva a que estas tesis sirvan de base para la realización de la investigación y la ejecución de la misma, porque se tomará lo esencial y significativo de sus variables, ya que permitirá ampliar con otras investigaciones, siendo lo primordial la realización del tema con lo que se ampliará la investigación en base a los resultados obtenidos en la información que se recabe en la institución, con la ficha de observación que se realizará en base a la guía que se tomará como resultado de la investigación.

5.2 Fundamentación científica

La Educación Inicial constituye el pilar fundamental para lograr nuevos aprendizajes, es por esta razón que el presente proyecto se vincula con el desarrollo integral, buscando proporcionar al niño aprendizajes significativos y funcionales, utilizando estrategias metodológicas activas para desarrollar la inteligencia espacial.

5.2.1- Fundamentación Filosófica

Intenta explicar cómo se origina el conocimiento, en el ser humano buscando sus causas.

“Aceptar que las estructuras mentales no son innatas, es decir la mente no viene programada desde el nacimiento hasta la adolescencia. Por ello se dice que el niño no es un adulto en "miniatura" sino un constructor de su vida mental” (Sánchez Carlessi, 1986).

Referente a la cita textual dice: que el niño adquiere destrezas en cuanto a su coordinación espacial y esto le permite un desarrollo completo de las funciones, para poder realizar las actividades tanto escolares como su adaptación al espacio, al tiempo y por supuesto al ritmo produciéndose estos componentes el niño está ubicado en su estructura cognitiva completamente para satisfacer sus propias necesidades. En el niño se desarrolla esta capacidad de aprendizaje mediante actividades recreadoras que le permitan incorporar en su aprendizaje, habilidades y estrategias que se producen en el desarrollo cognitivo, el docente busca como ampliar en el niño su inteligencia que le permita ir avanzado en aprendizaje, es importante que a los niños de estas edades (3 a 4 años) se les enseñe correctamente para no presentar dificultades más tarde, él aprende mediante actividades juegos recreativos e imaginativos.

5.2.2.-Fundamentación Epistemológica

El aprendizaje debe unirse al del desarrollo para explicar cómo la mente del niño parte de estructuras elementales como esquemas motrices y sensoriales y gracias a la experiencia logra construir nociones de clasificación, relación, número, espacio, tiempo, velocidad o ritmo, entre otros.

“Los esquemas son producto de la actividad (sujeto – objeto) que reorganiza y construye los conocimientos y la inteligencia” (Sánchez Carlessi, 1986)

Las estrategias metodológicas que el docente utilice para que sus educandos adquieran esta destreza, significa que cada estudiante tiene su propio ritmo de capacidad y de aprendizaje, los espacios también son importantes cuando un niño comienza a ubicarse en su propio espacio, lo que significa que está listo para realizar las tareas escolares. Este proceso que el niño de 3 a 4 años emprende en su formación intelectual permite ir organizando y estructurando sus capacidades intelectuales, el docente le ayuda a formar su desarrollo intelectual en base a sus capacidades habilidades y destrezas para realizar

las tareas por medio de juegos recreativos, educacionales el niño aprende y socializa mediante actividades que han sido incorporadas en sus habilidades.

5.2.3.-Fundamentación Pedagógica

Dentro del proceso de diversificación curricular, los profesores participan en el análisis de la realidad educativa, como marco orientador del proceso de educación y en la formulación del proyecto curricular de aula o programación de aula, que es la fase más concreta de dicho proceso. Luego, formulamos los planes de las actividades de aprendizaje significativo, a partir del proyecto curricular de aula.

“Y teniendo en cuenta las necesidades, intereses y problemas de los estudiantes” (Idalgo **Matos**, 2002)

Al saber las necesidades de sus estudiantes el docente utiliza sus metodologías aplica también otras formas de enseñanza donde el afecto el cariño responde a un estímulo donde el niño aprenderá a utilizar como algo que le servirá en su desarrollo del aprendizaje, la inteligencia espacial determinará también el coeficiente intelectual para que un proceso tenga éxito. El docente da las herramientas a sus alumnos el recibe este conocimiento y lo demuestra al momento de realizar las mismas con sus compañeros, para el niño de 3 a 4 años para el juego o cualquier ejercicios que se le dé aprenderá con facilidad y destreza de que este conocimiento ha sido aprendido y ejecutado con otros niños demostrado su capacidad para aprender.

5.2.4.-Fundamentación Psicológica

“Que privilegia los procesos internos como el pensamiento, la memoria la percepción, la atención en la formación de la actividad mental y la formación del conocimiento. Desde la perspectiva del cognitivismo el aprendizaje estudia la actividad mental humana y su producto: el conocimiento” (**Gonzalez Moreyra, 1980**)

En psicología como es importante que el docente conozca también como ingresa su educando para tener en cuenta el aprendizaje y utilizar una metodología que le permita aprender y desenvolverse en cualquier situación, el desarrollo de la inteligencia espacial

es también visual porque el niño tiene que observar donde se ubica y situarse en un lugar determinado lo que implica que sus esquemas mentales tienen la función de ampliar y de reconocer cada objeto o situación del medio.

Para el docente que trabaja con niños es importante que conozca el grupo de educando que tiene para educar y dar nuevos conocimientos, observar la habilidad de sus estudiantes y enseñar mediante juegos recreativos, el niño de 3 a 4 años despierta el interés por seguir aprendiendo pero infante que presenta alguna dificultad el docente buscará la forma cómo ayudar a que este niño adquiera este aprendizaje mediante juegos que le ayudan a ampliar y despertar su interés y así lograr un aprendizaje integral.

5.2.5.-Fundamentación Axiológica

“Aparte de la familia, la escuela se convierte en el punto de convergencia y fuente de valores en el que el currículo cumple un papel de procesador de aquello que los alumnos deben asimilar. En este contexto, el maestro cumple un papel fundamental en la planificación, ejecución y evaluación curricular” (Spejo Renjifo, 2001)

La metodología activa permite la sucesión de procesos reguladores entre sí para conducir al niño por el camino de la exploración, la autoevaluación, pero para que eso suceda es necesario contar con un educador que demuestre actitud de escuchar y muestre respeto frente al deseo y la necesidad que tiene el niño. La metodología activa, tiene por objetivo promover la recuperación de saberes, participación activa del niño, ambiente de aprendizajes, rol facilitador y guía docente. Por eso, hablar de metodología activa es referirse a la actividad conjunta del educador y educando. Implica relacionarla con experiencias de aprendizajes que conllevan a plantear actividades significativas que deben dar lugar a aprendizajes significativos. Los valores como la solidaridad y el compartir que adquiere el niño de 3 a 4 años son importantes y esto se logrará a través de los juegos el niño desarrolla su inteligencia espacial ubicarse en tiempo y en el espacio, respetar y escuchar le ayudará a su formación, para ello el docente inculcara también en ellos los valores que son fundamentales en la educación infantil.

5.2.6.-Fundamentación Cultural

Los métodos activos son procesos característicos de la educación de nuestro tiempo, han surgido como reacción contra el memorismo exagerado de la escuela tradicional. Característica fundamental de la escuela tradicional era precisamente la pasividad de los estudiantes, el dogmatismo asfixiante y la ausencia de toda libertad de acción de los educandos.

“El aprendizaje del hombre primitivo fue activo. Sin embargo en la escuela antigua se tomó a menos dicha actividad. Debido a las reacciones de los pedagogos lo que se ha hecho es revalorarlos y darles un mayor y mejor enfoque científico educativo” (Cueto, 1995)

El principio de actividad que lo sustenta es antiquísimo y constituye una de las más viejas novedades de la educación de hoy. El precursor de este método es Juan Jacobo Rousseau. La actividad ha sido explicada y aplicada por grandes pedagogos. La actividad es inseparable de los contenidos culturales que propicia la educación; parte de las necesidades, intereses y aspiraciones de los alumnos. En efecto no hay que confundir el advenimiento de los métodos activos con la actividad en la educación. La actividad en el aprendizaje siempre ha existido.

El niño de 3 a 4 años se desarrolla en una cultura que se basa en juegos de aprendizaje su mundo está rodeado de juegos de aprendizaje que serán utilizados los que se encuentra en el lugar donde se desarrolla normalmente, la sociedad le impone ciertos juegos o actividades que le permitirán ir incorporándolos en su desarrollo, el niño adquiere un aprendizaje significativo ya que la sociedad le da esa herramienta de aprender con el medio donde se desenvuelve.

5.2.7.-Fundamentación Legal

Este trabajo tiene sustento legal porque así lo exige la Universidad Nacional de Chimborazo, para graduarse se debe cumplir con el requisito de elaborar la guía que servirá como base del trabajo que se plantea en la tesis, y al mismo tiempo tiene validez para su aplicación con los niños que presentan dificultad en el desarrollo de su

inteligencia espacial, la misma que cuenta con su propio sustento, esto beneficiará a los infantes y a los docentes del área.

El objetivo 4 del Plan Nacional del Buen Vivir expresa: “Fortalecer las capacidades y potencialidades de la ciudadanía”.

La Constitución marcó un hito importante al considerar la educación y la formación como procesos integrales para mejorar las capacidades de la población e incrementar sus oportunidades de movilidad social: “La educación es un derecho de las personas a lo largo de su vida y un deber ineludible e inexcusable del Estado. Constituye un área prioritaria de la política pública y de la inversión estatal, garantía de la igualdad e inclusión social y condición indispensable para el Buen Vivir. Las personas, las familias y la sociedad tienen el derecho y la responsabilidad de participar en el proceso educativo” (art. 26) (MINISTERIO, 2013- 2017)

Referente a la cita textual dice que todas las personas tienen derecho a la educación a lo largo de toda su vida, de ahí la importancia de elaborar una guía con estrategias metodológicas activas para desarrollar la inteligencia espacial en niños de 3 a 4 años, en esta edad es cuando se debe desarrollar las potenciales y capacidades de los infantes para que no tengan problemas en su futuro.

5.3 Fundamentación teórica

5.3.1 Guía Didáctica

“Es la propuesta metodológica que ayuda al docente a estudiar el material, incluye el planteamiento de los objetivos específicos o particulares, así como el desarrollo de todos los componentes de aprendizaje incorporados por cada por tema, apartado, capítulo o unidad.” (PANCHI Vanegas, 1999)

“Es el material educativo que deja de ser auxiliar, para convertirse en herramienta valiosa de motivación y apoyo; pieza clave para el desarrollo del proceso de enseñanza a distancia, porque promueve el aprendizaje autónomo al aproximar el material de estudio al alumno (texto convencional y otras fuentes de información), a través de

diversos recursos didácticos (explicaciones, ejemplos, comentarios, esquemas y otras acciones similares a la que realiza el profesor en clase).”(AGUILAR, 2011)

“Es el instrumento básico que orienta al estudiante cómo realizar el estudio independiente a lo largo del desarrollo de la asignatura. Debe indicar, de manera precisa, qué tiene que aprender, cómo puede aprenderlo y cuándo lo habrá aprendido. Ha de ser un material único, organizado por temas teniendo en cuenta, además, todos los medios disponibles, tales como; materiales impresos, TV, vídeos, software y otros recursos.”(ARTEAGA, 2013)

5.3.2 Estrategias Metodológicas

Las estrategias permiten identificar principios, criterios y procedimientos que configuran la forma de actuar del docente en relación con la programación, implementación y evaluación del proceso de enseñanza aprendizaje. El conocimiento de las estrategias de aprendizaje empleadas y la medida en que favorecen el rendimiento de las diferentes disciplinas permitirá también el entendimiento de las estrategias en aquellos sujetos que no las desarrollen o que no las aplican de forma efectiva, mejorando así sus posibilidades de trabajo y estudio.

Es la programación del proceso de enseñanza aprendizaje para la cual el pedagogo elige técnicas activas y actividades que puede utilizar a fin de alcanzar las intenciones educativas en los niños, constituye un conjunto de directrices a seguir en cada una de las fases del proceso de enseñanza-aprendizaje.

Pero es de gran importancia que los educadores y educadoras tengan presente que ellos son los responsables de facilitar los procesos de enseñanza y aprendizaje, dinamizando la actividad de los y las estudiantes, los padres, las madres y los miembros de la comunidad.(HORKHEIMER, 1974)

5.3.2.- Tipos de Estrategias Metodológicas

Hay diferentes estrategias metodológicas que el docente plantea en su trabajo, para poder lograr un aprendizaje significativo.

- **Estrategias personalizadoras**

Pretenden desarrollar la personalidad (autoconciencia, comprensión, autonomía, autoevaluación) Incrementa la creatividad, la solución de problemas, la responsabilidad personal profesor-guía, animador, orientador alumno (libre, responsable)

- **Estrategias por descubrimiento**

El método del descubrimiento constituye la principal técnica para la transmisión de contenido de las materias de estudio” **BRUNER**

- **Estrategias creativas**

“Entre los niños, la creatividad es algo universal; entre los adultos es casi inexistente. La gran cuestión es esta: ¿Qué ha ocurrido con esta capacidad humana, inmensa y universal?”

Anderson, 1959. Algunas actividades creativas en grupo: Fluidez verbo conceptual
Formación de palabras. Completar un dibujo Fórmula anti proverbios.

- **Estrategias de apoyo**

Se ubican en el plano afectivo-motivacional y permiten al aprendiz mantener un estado propicio para el aprendizaje. Pueden optimizar la concentración, reducir la ansiedad ante situaciones de aprendizaje y evaluación, dirigir la atención, organizar las actividades y tiempo de estudio entre otras.

- **Estrategias de aprendizaje o inducidas**

Procedimientos y habilidades que el niño posee y emplea en forma flexible para aprender y recordar la información, afectando los procesos de adquisición, almacenamiento y utilización de la información.

- **Estrategias mitológicas lúdicas.**

Según Yadesko (1990,226) en la vida de los niños preescolares son muy importantes los juegos con juguetes didácticos, Los niños dedican al juego una actividad infatigable pueden jugar hasta quedar exhaustos, el gran poeta alemán Friedrich seller (1759-1805), quien en sus cartas sobre la educación estética formuló la teoría que el juego sirve para gastar la energía.

El juego es una estrategia que permite a los niños que asisten a un centro de educación infantil desarrollar de manera integral en todas las áreas del desarrollo como: psicomotora, cognitiva, socio afectivo, lenguaje y creatividad. .

Es de suma importancia destacar que esta estrategia metodológica es la actividad rectora de todo niño. El juego puede ser utilizado para enseñar conceptos, hábitos de cortesía e higiene, un sermón a contar en secuencia lógica.

Como piensan hoy día la mayoría de los educadores nos parece que la infancia no es un simple paso a la edad adulta, sino que tiene valor por sí misma. Actualmente se sabe que se encuentran allí las claves de lo que será el hombre del mañana.

Juegos de simulación: son estrategias de enseñanza que permiten potenciar y acercar los conocimientos a la vida cotidiana.

Las experiencias que dejan los juegos en la educación preescolar son muy enriquecedoras, dinámicas y sencillas. El juego permite que el niño interactúe con otros niños, la cotidianidad, contenidos a través de escenificaciones, actividades, participaciones compromiso.

Los roles de simulación cobran un sentido espacial de esta manera pueden ser instrumentales o más emocionales; su carácter dependerá de las consignas del juego, que se hayan previamente dispuestos, y de aquello que haya de simular.

Según Barone, Luís R. E tal (171) El juego de roles, juegos de empatía simulación social y los ejercicios de simulación para la solución de problemas, para el entrenamiento o para simular problemas naturales éstas son posibles formas de enseñanza no tradicional.

El juego de roles:

No solo se refiere a la actuación sino también a la interacción grupal. Barone, Luís R. E tal (2005-Pág. 66) las estrategias que se plantean en el juego de roles es la modificar actitudes y comportamientos en los niños en cualquiera que fuese la situación los niños deben ser capaces de adoptar cualquier rol y de comportarse representando las actitudes y comportamientos de los personajes que representan.

En estos casos los niños usan mucho de la empatía. La empatía según el diccionario enciclopédico ilustrado, es la capacidad de sentir y comprender las emociones ajenas como propias. Los juegos de roles ayudan al niño a demostrar sentimientos de empatía por sus demás compañeros. Otra estrategia de enseñanza son los ejercicios de simulación son útiles para enmarcar diferentes tipos de tareas

- **Estrategias de enseñanza**

Consisten en realizar manipulaciones o modificaciones en el contenido o estructura de los materiales de aprendizaje, o por extensión dentro de un curso o una clase, con el objeto de facilitar el aprendizaje y comprensión de los alumnos. Son planeadas por el agente de enseñanza (docente, diseñador de materiales o software educativo) y deben utilizarse en forma inteligente y creativa. (BELTRAN, 2007).

5.3.3.- Importancia de las estrategias

Las estrategias didácticas son fundamentales dentro del proceso de enseñanza aprendizaje y es un vehículo por medio del cual el alumno descubre nuevas experiencias y fortalece los conocimientos que le ayudarán a desarrollarse de manera integral.

Funciones de las estrategias didácticas

Según Yadeshko VI et al(1991,221) son las siguientes:

6. Organización de los contenidos, cada estrategia metodológica se debe usar de acuerdo al contenido en desarrollo.
- d. Exposición de los contenidos.
- e. Acciones de los alumnos, puede ser que en algún momento de la clase la estrategia que se seleccionó no funcione en el momento preciso, se debe buscar otra estrategia que conlleva cumplir con el objetivo o logro propuesto.

5.4.- Inteligencia Espacial

Se relaciona con la capacidad que tiene el individuo frente a aspectos como color, línea, forma, figura, espacio, y la relación que existe entre ellos. Es además la capacidad que tiene una persona para procesar información en tres dimensiones. Las personas con marcada tendencia espacial tienden a pensar en imágenes y fotografías, visualizarlas, diseñarlas o dibujarlas.

Es la capacidad para formarse un modelo mental de un mundo espacial, maniobrar y operar usando este modelo. Esta inteligencia incluye la sensibilidad al color, la orientación, la línea, la forma, el espacio y las relaciones que existen entre estos elementos. Incluye la capacidad de visualizar, de representar de manera gráfica ideas visuales o espaciales. Permite pensar en tres dimensiones, visualizando las formas desde sus distintos ángulos, esto le permite reconocer una figura por sus formas con independencia de la perspectiva tomada.

Es muy útil en determinados trabajos y deportes. Por ejemplo, un futbolista debe calcular la velocidad de sus adversarios y la de sus compañeros para trazar un pase al delantero entre líneas. Un tenista debe calcular el momento de impacto de la pelota en su raqueta y orientar ésta de tal forma que se dirija a la zona del campo que quiere.

5.4.1.- Características de la inteligencia espacial

- Percibir la realidad, apreciando tamaños, direcciones y relaciones espaciales.
- Reproducir mentalmente objetos que se han observado.

-Reconocer el mismo objeto en diferentes circunstancias, la imagen queda tan fija que el individuo es capaz de identificarla, independientemente del lugar, posición o situación en que el objeto se encuentre.

-Anticiparse a las consecuencias de cambios espaciales, y adelantarse e imaginar o suponer cómo puede variar un objeto que sufre algún tipo de cambio.

-Describir coincidencias o similitudes entre objetos que lucen distintos, identificar aspectos comunes o diferencias en los objetos que se encuentran alrededor de un individuo

5.4.2.- Importancia de la inteligencia espacial versus visual

La inteligencia visual - espacial consiste en la habilidad de pensar y percibir el mundo en imágenes. Se piensa en imágenes tri-dimensionales y se transforma la experiencia visual a través de la imaginación. La persona con alta inteligencia visual puede transformar temas en imágenes, tal como se expresa en el arte gráfico.

- Uso de las imágenes mentales.
- Crear diseños, pinturas y dibujos.
- Habilidad para construir diagramas y construir cosas.
- Habilidad para inventar cosas.

Definición La inteligencia visual-espacial comprende una serie de habilidades como: reconocimiento y elaboración de imágenes visuales, distinguir a través de la vista rasgos específicos de los objetos, creación de imágenes mentales, razonamiento acerca del espacio y sus dimensiones, manejo y reproducción de imágenes internas o externas. Algunas de estas habilidades o todas ellas pueden manifestarse en una misma persona.

Presentación Las imágenes visuales constituyen un medio de conocer y representar el mundo más antiguo que la escritura. No olvidemos que la vista se desarrolla antes que el lenguaje, y esto sucede tanto en la evolución humana como a lo largo del desarrollo particular de cada niño.

Las pinturas rupestres incluidas las de Altamira, donde se representan bisontes en pleno movimiento son prueba del desarrollo visual de nuestros antepasados. El lenguaje

escrito evolucionó a partir de los dibujos, jeroglíficos y pictogramas y fue organizándose en signos cada vez más abstractos, capaces de expresar conceptos que fueron evolucionando hacia una mayor complejidad.

No debe confundirse la inteligencia visual-espacial con la vista, en el sentido de que puede haber personas con defectos como astigmatismo, miopía e incluso ceguera y, sin embargo, poseer una inteligencia de este tipo, que abarca aspectos referidos al espacio y la percepción de sus dimensiones.

Actualmente la utilización de los medios de comunicación como el video y la televisión, así como las tecnologías con un alto componente visual, favorecen en mucho la respuesta del aprendizaje de las personas con este tipo de inteligencia, pues los contenidos están organizados a través de imágenes, formas, contextos espaciales y colores.

Porque más allá de la observación, del lenguaje oral y el escrito, también puede promoverse el aprendizaje por medio de herramientas visuales como la realización de obras artesanales, el uso de microscopios, la utilización de plantillas y elementos artísticos y la creación de esquemas y bocetos, para lo cual se debe agudizar la mirada. Además, estas herramientas proporcionan a las personas con capacidades en este tipo de inteligencia la posibilidad de encontrar soluciones propias y no convencionales, con las que pueden expresarse en el “idioma visual”.

La imagen y las expresiones gráficas ayudan a tener una mejor recepción de la información y proporcionan a los niños y jóvenes motivación para hacer sus trabajos, ilustrarlos y realizar sus propias historietas.

El pensamiento visual es inherente a todo ser humano y no un patrimonio exclusivo de los artistas, que son los que lo llevan a grados excelsos. Suelen poseerlo también cirujanos, ingenieros, arquitectos, carpinteros, mecánicos, personas que visualizan historias, críticos de arte y aquellos que sueñan despiertos.

Las personas con esta inteligencia pueden ser hábiles en la pintura, la construcción de modelos tridimensionales y realizadores de materiales audiovisuales con diversas técnicas.

Este tipo de inteligencia está también en el juego de ajedrez, la decoración de cada hogar, la lectura, la planificación de mapas e infinidad de actividades humanas.(GORRIZ, 2009)

5.4.3 Características de la inteligencia espacial

Muchos adultos y niños aprenden mejor cuando, además de la letra impresa y la lección hablada, se les muestran elementos visuales como: mapas, esquemas, gráficos y en la actualidad las innumerables posibilidades que ofrecen los medios de comunicación y las nuevas tecnologías.

Es común la frase que dice que “una imagen vale por mil palabras” y aquella de que “de la vista nace el amor”, pues se reconoce que la implicación de más sentidos en el aprendizaje, ayuda a integrar el conocimiento en forma más eficaz.

Las representaciones gráficas de la información, cumplen valiosas funciones educativas: sirven para presentar, definir, interpretar, manipular, sintetizar y demostrar datos. Los materiales visuales enriquecen la enseñanza y permiten clarificar los conceptos que se están explicando.

Estos conceptos son válidos para todas las personas; sin embargo, aquellas que poseen este tipo de inteligencia visual más desarrollada desde la infancia pueden presentar alguna(s) de estas características:

Aprenden mejor por medio de la vista y la observación. Reconocen con facilidad caras, objetos, formas, colores, detalles y escenas.

- Pueden desplazarse y transportar objetos en el espacio de manera eficaz, por ejemplo, para atravesar laberintos, para encontrar el camino en un bosque donde no haya senderos, para conducir en medio del tránsito o remar por un río.

- Perciben y producen imágenes mentales, piensan en términos gráficos y visualizan detalles.
- Utilizan imágenes visuales como recurso para recordar información.
- Decodifican gráficos, tablas, mapas y diagramas. Aprenden por medio de la representación gráfica o los medios visuales.
- Disfrutan construyendo productos tridimensionales como figuras de origami, modelos de puentes, casas o recipientes.
- Pueden ver un objeto de diferentes maneras o “nuevas perspectivas”, como por ejemplo el espacio negativo alrededor de una figura, la percepción del fondo y la figura y detectar una forma “escondida” en otra.
- Diseñan representaciones concretas o visuales para la información.
- Demuestran dominio para el diseño.
- Manifiestan interés y condiciones para convertirse en artistas plásticos, fotógrafos, ingenieros, diseñadores, cineastas, arquitectos, críticos de arte o estudiantes de carreras con características visuales.
- Crean nuevas formas de medios visuales-espaciales u obras de arte originales.

Este tipo de inteligencia espacial está presente en toda actividad humana y es difícil limitarla a una lista de cualidades o características.(GORRIZ, 2009)

5.4.4 Sugerencia de actividades

Muchas personas, desde que son niños, no se atreven a utilizar los recursos visuales porque sienten que no son hábiles para el dibujo o la presentación estética de los objetos; pero es importante animarlos para que puedan encontrar sus propias formas expresivas y educar su mirada, no sólo para aprender sino para disfrutar de los goces que este tipo de capacidad visual puede proporcionar al sujeto.

Algunos recursos visuales que pueden ser empleados para ayudar a agudizar su visión y abrirse al conocimiento visual son:

-Los diferentes materiales, tamaños y colores, con lo cual se enriquece la posibilidad visual de representación. Incluso si los contenidos lo ameritan se pueden elaborar por medio de sus dibujos y lo expresan a su manera.

-Hacer y elaborar los cuadernos escolares con subrayados y dibujos, utilizando diferentes colores para los conceptos, ilustrarlos por el propio niño los hace más agradables a la vista y permiten que los sienta más suyos.

La visualización, que es la capacidad para construir o evocar imágenes visuales mentalmente, es un gran recurso para fomentar la creatividad. ¿Cuántas veces un gran invento, un diseño, un descubrimiento comienza por una visualización? Recordemos el rayo de luz en el que viajó Albert Einstein para su Teoría de la relatividad; también el químico alemán Fredrich August Kekule, mientras contemplaba el fuego de su chimenea, imaginó unas serpientes y cómo al retorcerse se mordían la cola: con ello se le reveló la estructura molecular del benceno y así, ayudando a nuestros educandos a imaginar cosas paralelas y luego dándoles forma práctica, pueden hacerse ejercicios de imaginación que estimulen a jóvenes y niños.

Estimularlos a que produzcan sus propias imágenes mentales e imaginar mundos fantásticos y virtuales, con nuevos escenarios para sus películas de superhéroes, utilizar la fantasía que les proporciona la televisión, el cine y las nuevas tecnologías, para que posteriormente ellos inventen cómo harían un programa, una película o un Castillo de Hogwarts diferente, para convertirlo en una nueva escuela de magia. Invitarlos a hacer su colección de imágenes de futbol, carreras, artistas, motos, y otros, que creen sus propios modelos dibujos o colecciones de símbolos y con personas mayores o adolescentes que inventen su propia simbología para expresarse por medio de signos visuales y simbólicos propios. Jugar memoria con cartas o juegos de tablero y baraja.(**NAVARRO, 2006**)

Los recursos visuales son de gran utilidad para niños con problemas para memorizar, se pueden idear formas variadas para que escriban los contenidos que deben aprender con distintos colores, o colocando las palabras sobre dibujos, alargando ciertas letras para que puedan ser recordadas por su deformación, subrayarlas o introducirlas en cuadros.

Uno de los grandes campos profesionales donde se pueden encontrar personas con este tipo de inteligencia es la arquitectura, por lo que cualquier juego de construcción de madera u otro material puede ser un gran aliado de los padres para que los niños desarrollen este tipo de inteligencia, ya que deben visualizar lo que van a construir ya

sea un edificio, carretera, circo, gimnasio o cualquier objeto y luego utilizar las maderas u otros materiales para realizarlos, enseñarles a “pensar como un arquitecto” y pedirles que inventen restaurantes, parques de diversiones, zoológicos o canchas para juegos, según la edad e intereses de los pequeños.

Las burbujas de jabón pueden ser de mucha utilidad para observar su trayectoria, seguiría con la mirada y posteriormente tratar de plasmarla en un papel a través de una línea.

Indiscutiblemente, el fomento de las artes visuales como la pintura, el dibujo, la escultura, el collage, el diseño, la creación de títeres, son actividades que ayudan a desarrollar este tipo de inteligencia.

Ni qué decir de las imágenes audiovisuales, que proporcionan los medios de comunicación y las nuevas tecnologías de la información, pues son una fuente casi inagotable de actividades que los padres pueden realizar con sus hijos y todos los adultos interesados en mejorar sus conocimientos de tipo visual.

Las imágenes audiovisuales nos acompañan constantemente en nuestra vida cotidiana: las encontramos en los anuncios publicitarios, los medios de comunicación, el dinero con el que pagamos, las estampillas de correo y mucho más. Las imágenes nos sorprenden con sus infinitas posibilidades comunicativas.

Se puede definir una imagen como un conjunto de estímulos visuales que se organizan de manera intencional para provocar en los sujetos una serie de percepciones y reacciones, que no se lograrían si estos estímulos se presentaran por separado.

La imagen puede representar objetos, personas o cosas, que correspondan a la vida real o sean una creación abstracta. La imagen supone una organización (mejor o peor lograda) que nos transmite una idea, un sentimiento, un mensaje que puede evocar algo inexistente o fantástico, invitar a una reflexión o facilitar un aprendizaje.

Sobre las posibilidades didácticas que ofrecen las imágenes, padres y maestros que deseen utilizarlas en forma constructiva, aprovechando el interés que tienen en ellas niños y jóvenes, pueden tener presentes las siguientes funciones:

-Función de traducción: La imagen puede transformar palabras e ideas en símbolos visuales y viceversa. Las imágenes visuales pueden ser una fuente de reflexión verbal. Una actividad que puede sugerirse es que los chicos hagan historias de alguna imagen o presentarles un poema, un fragmento de música o una frase publicitaria y pedirles que lo ilustren con las formas y colores que éstos le sugieren.

-Función comunicativa: La imagen tiene la posibilidad de transmitir sentimientos y actitudes incluso mejor que la palabra. Una posible actividad es provocar la reflexión acerca de los múltiples mensajes que una sola imagen puede aportar a diferentes personas, ya sea un anuncio publicitario, imagen religiosa u obra de arte.

-Función demostradora de procesos: Las imágenes permiten estudiar distintos momentos de un proceso, captando los más significativos, como las fases de producción de un objeto, el crecimiento de un niño, de una planta o un animal. Existen muchos materiales, como diapositivas o videos, que apoyan los temas curriculares donde se presentan procesos históricos, biológicos o físicos, y que pueden ser un gran apoyo para la enseñanza.

Es importante también que los niños produzcan sus propios materiales, grabando, fotografiando, dibujando o recortando imágenes. Para ello se puede recurrir a la sensibilidad de las nuevas generaciones en el manejo de estos lenguajes, que pueden enriquecerse a través de la alfabetización audiovisual.

-Función de observación: Hay muchos datos de la realidad que no son posibles ver a simple vista. Con ello la imagen ofrece la posibilidad de conocer formas, estilos, hechos, detalles. Asimismo pueden estimularse las posibilidades cognitivas de las nuevas generaciones si se les ofrecen actividades dirigidas a registrar con grabadoras, fotografía o video la historia oral de su comunidad, entrevistando a las personas mayores, así como ilustrar los lugares de interés histórico y cultural, entre otras

actividades donde se combine la observación y el uso de los medios y nuevas tecnologías.(**NAVARRO, 2006**)

-Función simplificadora: La imagen visual simplifica realidades complejas, ahorrando explicaciones a través de esquemas y diagramas. Es tal vez la función más ampliamente conocida de las imágenes: los libros de texto tienen varios ejemplos de ello. Para que los niños y jóvenes puedan aprovechar al máximo estas posibilidades se les puede pedir que los analicen y después hagan su propio esquema, que ilustren con colores y formas sus cuadros sinópticos.

-Función comparativa: Es útil para conocer aspectos diferentes de una realidad, ya que se pueden comparar contrastes y semejanzas. Las imágenes, ya sea en fotografía o video, son un recurso insustituible para mostrar las diferentes culturas, las diferencias tribales, las costumbres y ritos de otros pueblos

-Función de acceso al pasado: Está compuesta por documentos visuales que constituyen una memoria histórica de la sociedad. Padres y maestros tienen en el ámbito cinematográfico uno de los recursos audiovisuales más ricos y pertinentes para mostrar épocas, ambientes, paisajes, relatos, acontecimientos históricos entre otros. Aún con producciones cuya temática es ajena al tema curricular, el material audiovisual puede utilizarse como recurso si se enseña a observar construcciones, lenguaje y costumbres, comparar y transferir conocimientos.

-Función de acceso a aspectos inaccesibles o extraterrestres: Estas funciones se refieren a las imágenes que pueden ser vistas con microscopios, telescopios, rayos láser o fotografía Killian. Este tipo de información resulta siempre interesante y puede despertar el interés de los niños en los diversos temas, utilizando la imagen como invitación para buscar y profundizar más en los libros. Cualquier imagen que vemos nos impacta de alguna manera, unas nos gustan, otras no, esta respuesta personal tiene mucho que ver con la composición de dicha imagen, es decir, con el número de objetos y la distribución espacial en la que son presentados y a esto agreguemos de qué color son, cómo están iluminados, cuál es su escala o tamaño, el encuadre y el ángulo desde el cual fueron tomados.

La composición es un paso muy importante en la resolución del problema visual, comprende una serie de decisiones por parte del hacedor de la imagen que impactan el propósito y el significado. Con ella se combina un diseño, colores y contornos, tonos y proporciones relativas y este proceso de creación ofrece significados similares a la mayoría de las personas en mayor o menor grado.

La composición es un factor clave en el análisis y lectura de una imagen, se debe pensar que todos los elementos que la conforman fueron decididos por el realizador de la imagen, el cual quiso expresar una idea, un sentimiento o un hecho, con el que trata de motivar, inducir o impactar a otros. El análisis de estos elementos que conforman la imagen es lo que nos ayuda a "leer" el o los mensajes que nos transmite.

Algunos de los principales elementos que se deben observar en el estudio de la composición de una imagen son el punto y la línea.

El punto es la unidad más simple de la comunicación visual y ejerce una gran fuerza sobre el ojo. La distribución de los puntos sobre una superficie forman maneras de percibir las imágenes que responden a las leyes de la Gestalt, (ejemplificar) así los puntos colocados en determinada posición y cercanía forman configuraciones, yuxtaposiciones y perspectivas, pero sobretodo determinan un foco de atracción.

En cada imagen esta zona de mayor impacto, donde el ojo se fija más intensamente y logra ser el foco de mayor atención, suele contener la esencia de la imagen o la concentración más importante del mensaje, esta propiedad de atracción es muy utilizada sobre todo por los publicistas con el fin de enviar un mensaje y posicionar su marca.

La línea puede definirse como un punto en movimiento, es una gran fuente de energía dentro de las artes visuales. Con ella se determina la direccionalidad de la mirada y en muchos casos la personalidad del autor y su intención artística.

Las líneas describen los tres contornos básicos: el cuadrado, el círculo y el triángulo equilátero, con cada uno de ellos se determina una dirección, con el cuadrado las direcciones van hacia lo horizontal y lo vertical, los lados del triángulo determinan la diagonal y el círculo las curvaturas, todas estas formas pueden identificarse en cada

imagen siendo algunas de ellas características de algunos artistas y de creativos de la publicidad.

Las líneas pueden ser rectas, curvas, quebradas, onduladas y mixtas, conjugadas en combinaciones infinitas, cada una de las direcciones visuales tiene un fuerte significado y es muy útil para confeccionar imágenes y otorgarles simbolismos. Simplemente por el predominio de ciertas líneas en una composición se despiertan algunas sensaciones, que desde luego esta correspondencia no es absoluta.

Así tenemos que el predominio de la línea horizontal provocan: calma, sosiego, tranquilidad, entre otras:

- Predominio vertical: elevación, fortaleza, grandeza.
- Predominio diagonal: dinamismo, sugestión, alejamiento.
- Predominio de oblicuas abiertas hacia arriba: exaltación, expansión.
- Predominio de oblicuas abiertas hacia abajo: depresión, pesadez.
- Predominio de circulares entrecruzadas con verticales y horizontales: complejidad, confusión.

En una composición aquello que rompe con la regularidad sirve para atraer con mayor fuerza la atención del espectador. Existen reglas que pueden ayudar a la persona que está creando trabajos de composición. Por ejemplo para seleccionar un centro óptico desde el cual puedan fijar la línea del horizonte, conviene situarla en el comienzo del tercio superior o del tercio inferior, pero no hacerlo justo en medio porque se pierde fuerza para percibir el objeto.

Gran parte del juego de la composición, consiste en hacer percibir al espectador la figura y el fondo y con ello definir lo que es importante en esa determinada imagen y ofrecer un mensaje visual implícito o explícito que él debe comprender.

Uno de los elementos de las imágenes que ejerce mayor atracción desde que somos niños es el color. Desde pequeños percibimos y aprendemos de las formas, los colores, las emociones y las sensaciones, antes de que éstos se vuelvan palabras. El color acompaña a los niños en sus juegos. En la escuela le enseñan sus nombres: pronto logra

identificarlos y aplica ese conocimiento a sus juguetes y objetos de su ambiente, e incluso una de sus actividades formación educativa y artística

El color es el reflejo de la luz, es una experiencia sensorial que depende de la longitud de onda y la cantidad de luz que se refleja en los objetos; por eso en distintas horas del día o con luces de distinta intensidad puede variar la percepción de los colores de los objetos de nuestro entorno, creando además sombras y claroscuros. En la percepción de los colores se debe identificar el nivel de tonalidad, que depende de la luz que ilumina el objeto y es el estímulo que permite diferenciar un color de otro, por ejemplo el rojo del amarillo y es muy utilizado para crear atmósferas en diferentes películas y aplicado por artistas para provocar emociones.

Lugares en distintas latitudes, bañados con diversas intensidades de luz solar, reflejan en sus ambientes y en sus riquezas naturales una profusión de colores característicos de ese país, que van formando parte de la cultura de un pueblo. Por ello diversos artistas logran plasmar en sus pinturas ambientes sombríos o luminosos o llenos de contrastes, como son muchos de los cuadros de artistas mexicanos cuyas obras están pletóricas de color, acorde con la variedad de pájaros, plumas, flores, árboles, peces, mercados mexicanos, pueblos con casas multicolores, muy del gusto e idiosincrasia de las comunidades indígenas.

- **Negro:** Muerte, feo, noche, profundo, odio, pesado, miedo.
- **Blanco:** Paz, ligero, virtud, inocencia, bondad, salud.
- **Rojo:** Inquietud, amor, caliente, placer, fuerte, agresivo.
- **Gris:** Tristeza, fatiga. Azul: Felicidad, masculino.
- **Rosa:** Femenino.
- **Verde:** Esperanza

El color aun sin palabras promueve emociones, sensaciones, ideas e incluso estados de ánimo, y actualmente con la proliferación de medios de comunicación y nuevas tecnologías a través del color son enviados muchos mensajes que impactan y que no nos detenemos a desentrañar. La alfabetización audiovisual considera que es aprendiendo de nuevo a mirarlos, en relación con otros elementos y en la forma en que son utilizados, como podemos leer la imagen y descubrirlos con toda su capacidad comunicativa.

La inteligencia Visual-Espacial varía de manera dramática de individuo a individuo. Algunos no podemos crear imágenes mentales realistas y otros pueden hacerlo con detalles vívidos.

Pensamos y expresamos esta inteligencia a través de dibujos, pinturas, esculturas, el arreglar objetos y navegar por el espacio. A los que son fuertes en esta inteligencia les gusta dibujar, diseñar, combinar colores, arreglar objetos y por lo general tienen buen sentido de orientación. Algunas formas de esta inteligencia incluyen la interpretación y creación de mapas, la decoración, diseño de páginas y creación de collages. Algunas personas que podríamos considerar “modelos” de esta inteligencia son:

Gary Kasparov (campeón de ajedrez) Euclideo (geómetra) Cristóbal Colón (navegante) Leonardo DaVinci (Pintor) Agustín Rodin (escultor) Richard E. Byrd (Explorador)

La inteligencia Visual-Espacial no solamente es útil en las clases de arte, también se utiliza en la geografía, en las matemáticas (por ejemplo en el área de geometría), en las ciencias, entre otras. Los estudiantes “fuertes” en esta inteligencia aprenden y recuerdan a través de la vista con material como gráficos, modelos, dibujos, fotografías, animaciones, películas y videos. Se benefician de las oportunidades que se les da para expresarse o crear reportes en formatos visuales y con la creación de íconos que representen contenido por lo que disfrutan de la creación de mapas conceptuales. Desarrollamos esta inteligencia si hacemos que los estudiantes creen mapas, diagramas, tablas, modelos de dos y tres dimensiones, dibujos, y videos. Para desarrollarla exploramos elementos del arte incluyendo el color, la luz y las sombras, las líneas y formas, los patrones y diseños, la textura. También desarrollamos esta inteligencia a través de otras inteligencias por ejemplo haciendo que los estudiantes creen ritmos correspondientes a patrones, escriban sobre arte o usen la naturaleza como tema. Se pueden emplear estas estrategias para ayudar a sus hijos o alumnos a desarrollar su inteligencia Visual-Espacial:

-Estrategias de Relación Espacial: A través del uso de dibujos con los cuales se va a mostrar de manera visual la interrelación de información. Por ejemplo se pueden emplear las láminas, dibujos que le ayudan al niño a ver mejor la información de

manera visual son las líneas de tiempo, para lo cual los alumnos arreglan eventos en una línea de tiempo para ayudarlos a ver la relación que existe entre sus fechas.

-Estrategias para introducir datos de manera visual: Algunos ejemplos son las gráficas y tablas, en las que los estudiantes cuantifican y simbolizan los datos de manera visual. Por ejemplo crear un dibujo en la que se vea el número de niños en el salón. El modelar y demostrar algo, generalmente instrucciones, es muy útil ya que los estudiantes que no comprenden una descripción pueden ver qué es lo que se desea. Por último, también se puede usar una amplia variedad de apoyos visuales para llegar a los estudiantes “visuales”. Cosas como películas, multimedia, televisión, Internet y hasta el pizarrón.

-Estrategias de imágenes visuales: Un ejemplo: Los estudiantes cierran sus ojos y visualizan lo que les está describiendo su profesor. Las escenas deben ser muy vivas. Esta estrategia puede ser muy buena para antes de dibujar. Otro ejemplo es cuando los estudiantes cierran sus ojos y se visualizan realizando alguna actuación y mentalmente van corrigiendo los errores y mejorando. Esto ya forma parte regular del entrenamiento de atletas, bailarines y actores. (NAVARRO, 2006)

6. HIPÓTESIS

6.1 Hipótesis General

La elaboración y aplicación de una guía didáctica con estrategias metodológicas activas “Aprendo a ubicarme en el espacio”, desarrolla la inteligencia espacial en los niños de 3 a 4 años de la Unidad Educativa “Simón Rodríguez” parroquia Licán, provincia de Chimborazo. Período 2014- 2015.

6.2 Hipótesis Específicas

La elaboración y aplicación de la guía didáctica con estrategias metodológicas activas “Aprendo a ubicarme en el espacio”, con el uso de imágenes desarrolla la inteligencia espacial, en los niños de 3 a 4 años de la Unidad Educativa “Simón Rodríguez” parroquia Licán, provincia de Chimborazo. Período 2014- 2015.

La elaboración y aplicación de la guía didáctica con estrategias metodológicas activas “Aprendo a ubicarme en el espacio”, mediante la utilización de figuras desarrolla la inteligencia espacial, en los niños de 3 a 4 años de la Unidad Educativa “Simón Rodríguez” parroquia Licán, provincia de Chimborazo. Período 2014- 2015.

La elaboración y aplicación de la guía didáctica con estrategias metodológicas activas “Aprendo a ubicarme en el espacio”, por medio de juegos corporales desarrolla la inteligencia espacial, en los niños de 3 a 4 años de la Unidad Educativa “Simón Rodríguez” parroquia Licán, provincia de Chimborazo. Período 2014- 2015.

7. OPERACIONALIZACIÓN DE LAS HIPÓTESIS

7.1 Operacionalización de la Hipótesis de Graduación específica 1.

La elaboración y aplicación de la guía didáctica con estrategias metodológicas activas “Aprendo a ubicarme en el espacio”, con el uso **imágenes** desarrolla la inteligencia espacial, en los niños de 3 a 4 años de la Unidad Educativa “Simón Rodríguez” parroquia Licán, provincia de Chimborazo. Período 2014- 2015.

VARIABLES INDEPENDIENTE	CONCEPTO	CATEGORÍA	INDICADOR	TÉCNICA E INSTRUMENTO
Estrategias metodológicas	Proceso de enseñanza aprendizaje para la cual el pedagogo elige técnicas activas y actividades que puede utilizar a fin de alcanzar las intenciones.	Técnicas activas. Actividades. Pedagogo	Utiliza con un fin de aprendizaje. Mejorar el aprovechamiento. Demuestra capacidad para reproducir la información.	Ficha de Observación

VARIABLES DEPENDIENTE	CONCEPTO	CATEGORÍA	INDICADOR	TÉCNICA E INSTRUMENTO
Imágenes	Es una representación visual, que manifiesta la apariencia visual de un objeto real o imaginario.	Representación Visual. Objeto.	Satisfacción por alcanzar una meta. Capacidad de ubicar en el espacio. Interpreta con suficiente seguridad las imágenes.	Ficha de Observación

Fuente: Proyecto de tesis

Elaborado por: Doris Parreño.

Operacionalización de la Hipótesis de Graduación específica 2

La elaboración y aplicación de la guía didáctica con estrategias metodológicas activas “Aprendo a ubicarme en el espacio”, mediante la utilización de **figuras** desarrolla la inteligencia espacial, en los niños de 3 a 4 años de la Unidad Educativa “Simón Rodríguez” parroquia Licán, provincia de Chimborazo. Período 2014- 2015

VARIABLES INDEPENDIENTE	CONCEPTO	CATEGORÍA	INDICADOR	TÉCNICA E INSTRUMENTO
Estrategias metodológicas	Proceso de enseñanza aprendizaje para la cual el pedagogo elige técnicas activas y actividades que puede utilizar a fin de alcanzar las intenciones.	Proceso Pedagogo Actividades	Aprende paulatinamente las actividades. Comprende el nivel de la situación que pasan los niños Utiliza con un fin de aprendizaje.	Ficha de Observación

VARIABLES DEPENDIENTE	CONCEPTO	CATEGORÍA	INDICADOR	TÉCNICA E INSTRUMENTO
Figuras	Es un conjunto no vacío cuyos elementos son puntos. Las figuras geométricas son el objeto de estudio de la geometría, rama de las matemáticas que se dedica a analizar las propiedades y medidas de las figuras en el espacio o en el plano.	Conjunto Elementos Propiedades	Satisfacción por alcanzar una meta. Asocia y domina los elementos sencillos. Conoce conjuntos de cantidades pequeñas en su aprendizaje.	Ficha de Observación

Fuente: Proyecto de tesis

Elaborado por: Doris Parreño.

Operacionalización de la Hipótesis de Graduación específica 3

La elaboración y aplicación de la guía didáctica con estrategias metodológicas activas “Aprendo a ubicarme en el espacio”, por medio de **juegos corporales** desarrolla la inteligencia espacial, en los niños de 3 a 4 años de la Unidad Educativa “Simón Rodríguez” parroquia Licán, provincia de Chimborazo. Período 2014- 2015.

VARIABLES INDEPENDIENTE	CONCEPTO	CATEGORÍA	INDICADOR	TÉCNICA E INSTRUMENTO
Estrategias metodológicas	Proceso de enseñanza aprendizaje para la cual el pedagogo elige técnicas activas y actividades que puede utilizar a fin de alcanzar las intenciones.	Enseñanza. Activas. Alcanzar.	Adquiere destrezas para aprender. Utiliza con un fin de aprendizaje. Habilidad para comprender las tareas.	Ficha de Observación

VARIABLES DEPENDIENTE	CONCEPTO	CATEGORÍA	INDICADOR	TÉCNICA E INSTRUMENTO
Juegos corporales	Es una disciplina que partiendo de lo físico conecta con los procesos internos de la persona, canalizando sus posibilidades expresivas hacia un lenguaje gestual creativo.	Disciplina. Procesos. Internos. Lenguaje gestual.	Satisfacción por alcanzar una meta. Capacidad de ubicar en el espacio. Demuestra persistencia en realizar las actividades. Realiza los ejercicios con facilidad y los ejecuta.	Ficha de Observación

Fuente: Proyecto de tesis

Elaborado por: Doris Parreño.

8. METODOLOGIA

8.1 Tipo de investigación

El tipo de **investigación es cualitativa**, porque estudia, cómo se debe explorar, si la didáctica con estrategias metodológicas activas “Aprendo a ubicarme en el espacio”, desarrolla la inteligencia espacial, en los niños de 3 a 4 años en la Unidad Educativa “Simón Rodríguez” de la parroquia Licán, provincia de Chimborazo, permitirá que los niños desarrollen al máximo todas sus habilidades con la ayuda de los docentes quienes son parte de su formación.

Es **Investigación Aplicada**: Porque se ejecutarán técnicas prácticas relacionadas a las estrategias metodológicas activas con la finalidad de mejorar la inteligencia espacial para beneficiar a los estudiantes de Educación Inicial de la Unidad Educativa “Simón Rodríguez”.

Investigación de campo: Porque se ejecutará en el lugar de los hechos y fenómenos, esto es en la Unidad Educativa Simón Rodríguez y también es transversal porque se trabajará durante un período determinado que es 2014 -2015.

Investigación Bibliográfica: Porque se recurrirá a archivos de la Universidad así como también a los libros, folletos, revistas educativas, artículos de prensa para el sustento teórico de cada una de las variables de investigación.

8.2 Diseño de la investigación

Cuasi experimental: La presente investigación no se centra en un proceso experimental por lo contrario permitirá realizar el seguimiento a los niños en su desenvolvimiento respecto a la aplicación de la guía con estrategias metodológicas activas para desarrollar la inteligencia especial.

Correlacional. Porque permitirá relacionar las dos variables en el proceso del aprendizaje de los niños.

8.3 Población y muestra

Cuadro N° 1.1

Estrato	Niños	Porcentaje
Niños	40	100%
TOTAL	40	100%

Fuente: Unidad Educativa Simón Rodríguez

Elaborado: Doris Parreño

8.4 Muestra

La muestra será la misma población de investigación por ser pequeña, se trabajará con todos los niños de 3 a 4 años en su totalidad de la Unidad Educativa “Simón Rodríguez”, Cantón Riobamba, Provincia de Chimborazo.

8.5 Métodos de investigación

Método Hipotético Deductivo: Este método permitirá seguir esquemáticamente el proceso de la investigación para analizar y detallar el problema, partiendo de la definición de las hipótesis para llegar al procesamiento estadístico de los datos recogidos y definir las conclusiones y recomendaciones como parte de la solución al problema encontrado.

8.6 Técnicas e instrumentos de recolección de datos

Se utilizará la siguiente técnica de recolección de datos en la investigación.

a) La Observación: está designada a los niños quienes son el estudio del caso. Su instrumento será la ficha de observación grupal para recopilar información sobre las variables.

8.7 Técnicas y procedimientos para el análisis de resultados

Se tabularán los resultados de las preguntas.

Se tabularán los resultados de los indicadores.

Se presentará la información procesada mediante cuadros estadísticos y gráficos que darán los resultados finales.

El análisis de las preguntas es porcentual.

9. RECURSOS HUMANOS Y FINANCIEROS

9.1 Recursos humanos

Estudiante investigadora.

Tutor – asesor.

Autoridades Educativas.

Personal docente de la Unidad Educativa

Niños de la Unidad Educativa.

9.2 Recursos financieros

No.	DESCRIPCIÓN	VALORES
1.	Papel bond	\$ 100
2.	Marcadores	\$ 20
3.	Lápices y esferográficos	\$ 20
4.	Transcripción y encuadernación del proyecto de investigación	\$ 200
5.	Bibliografía	\$ 200
6.	Fotocopias	\$ 100
7.	Cámara	\$ 60
8.	Transporte	\$ 50
9.	Internet	\$ 50
10.	Empastados de tesis	\$ 190
11.	Imprevistos	\$ 100
TOTAL		\$ 1.140

10. CRONOGRAMA

Nº	ACTIVIDADES / TIEMPO	AGOSTO	SEPTIEMBRE	OCTUBRE	NOVIEMBRE	DICIEMBRE	ENERO
1	Diseño y Aprobación del Proyecto.						
2	Elaboración del Marco Teórico.						
3	Elaboración de los instrumentos.						
4	Aplicación de los Instrumentos.						
5	Procesamiento y Análisis de los datos.						
6	Elaboración del Borrador del Informe.						
7	Redacción Final y Aprobación del Informe.						
8	Presentación del informe definitivo.						
9	Defensa Privada.						
10	Sugerencias del tribunal.						
11	Defensa pública						
12	Tutorías.	1	2	3	4	5	6

11.- MATRIZ LÓGICA

FORMULACIÓN DEL PROBLEMA	OBJETIVO GENERAL	HIPÓTESIS GENERAL
<p>¿Cómo la elaboración y aplicación de una guía didáctica con estrategias metodológicas activas “Aprendo a ubicarme en el espacio” desarrolla la inteligencia espacial en niños de 3 a 4 años de la Unidad Educativa “Simón Rodríguez” parroquia Licán, provincia de Chimborazo. Período 2014-2015?</p>	<p>Demostrar como la elaboración y aplicación de una guía didáctica con estrategias metodológicas activas “Aprendo a ubicarme en el espacio” desarrolla la inteligencia espacial en los niños de 3 a 4 años de la Unidad Educativa “Simón Rodríguez” parroquia Licán, provincia de Chimborazo. Período 2014-2015</p>	<p>La elaboración y aplicación de una guía didáctica con estrategias metodológicas activas “Aprendo a ubicarme en el espacio”, desarrolla la inteligencia espacial en los niños de 3 a 4 años de la Unidad Educativa “Simón Rodríguez” parroquia Licán, provincia de Chimborazo. Período 2014- 2015.</p>
PROBLEMAS DERIVADOS	OBJETIVOS ESPECÍFICOS	HIPÓTESIS ESPECÍFICA
<p>¿Cómo la elaboración y aplicación de una guía didáctica con estrategias metodológicas activas “Aprendo a ubicarme en el espacio” con el uso de imágenes desarrolla la inteligencia espacial en los niños de 3 a 4 años de la Unidad Educativa “Simón Rodríguez” parroquia Licán, provincia de Chimborazo. Período 2014-2015?</p>	<p>Demostrar cómo la elaboración y aplicación de la guía didáctica con estrategias metodológicas activas “Aprendo a ubicarme en el espacio”, con el uso de imágenes desarrolla la inteligencia espacial, en los niños de 3 a 4 años de la Unidad Educativa “Simón Rodríguez” parroquia Licán, provincia de Chimborazo. Período 2014- 2015.</p>	<p>La elaboración y aplicación de la guía didáctica con estrategias metodológicas activas “Aprendo a ubicarme en el espacio” con el uso de imágenes desarrolla la inteligencia espacial, en los niños de 3 a 4 años de la Unidad Educativa “Simón Rodríguez” parroquia Licán, provincia de Chimborazo. Período 2014- 2015.</p>

<p>¿Cómo la elaboración y aplicación de una guía didáctica con estrategias metodológicas activas “Aprendo a ubicarme en el espacio”, mediante la utilización de figuras desarrolla la inteligencia espacial, en los niños de 3 a 4 años de la Unidad Educativa “Simón Rodríguez” parroquia Licán, provincia de Chimborazo. Período 2014- 2015?</p>	<p>Comprobar cómo la elaboración y aplicación de la guía con estrategias metodológicas activas “Aprendo a ubicarme en el espacio”, mediante la utilización de figuras desarrolla la inteligencia espacial, en los niños de 3 a 4 años de la Unidad Educativa “Simón Rodríguez” parroquia Licán, provincia de Chimborazo Período 2014- 2015.</p>	<p>La elaboración y aplicación de la guía didáctica con estrategias metodológicas activas “Aprendo a ubicarme en el espacio”, mediante la utilización de figuras desarrolla la inteligencia espacial, en los niños de 3 a 4 años de la Unidad Educativa “Simón Rodríguez” parroquia Licán, provincia de Chimborazo. Período 2014- 2015.</p>
<p>¿Cómo la elaboración y aplicación de una guía didáctica con estrategias metodológicas activas “Aprendo a ubicarme en el espacio”, por medio de juegos corporales desarrolla la inteligencia espacial, en los niños de 3 a 4 años de la Unidad Educativa “Simón Rodríguez” parroquia Licán, provincia de Chimborazo. Período 2014- 2015?</p>	<p>Verificar cómo la elaboración y aplicación de la guía didáctica con estrategias metodológicas activas “Aprendo a ubicarme en el espacio”, por medio de juegos corporales desarrolla la inteligencia espacial, en los niños de 3 a 4 años de la Unidad Educativa “Simón Rodríguez” parroquia Licán, provincia de Chimborazo Período 2014- 2015.</p>	<p>La elaboración y aplicación de la guía didáctica con estrategias metodológicas activas “Aprendo a ubicarme en el espacio”, por medio de juegos corporales desarrolla la inteligencia espacial, en los niños de 3 a 4 años de la Unidad Educativa “Simón Rodríguez” parroquia Licán, provincia de Chimborazo. Período 2014- 2015.</p>

BIBLIOGRAFÍA

- AGUILAR, R. (2011). Universidad Técnica de Loja. Loja: Ed. UTPL.
- ALEGRÍA, L., & Barragán, L. (2002). Bases psicopedagógicas del proceso docente. Guaranda.
- ARTEAGA, E. (2013). Recomendaciones metodologicas para la educación a distancia. Cuba Pinar del Rio: Ed. Centro de Estudios y Ciencias de la Educación Superior.
- BELTRAN, J. (2007). Estrategias de aprendizaje. Madrid: Revista de Educación N° 332.
- BELTRAN, J. (2007). Estrategias de aprendizaje. Madrid: Revista de educación.
- CUETO, A. (1995). Desarrollo personal social. Perú: Ed. Brasa.
- Educación, M. d. (2010). Pedagogía y Didáctica. Ecuador Quito.
- Educación, M. d. (2012). Marco legal educativo. Quito: Editogram S.A.
- GONZALEZ MOREYRA, R. (1980). Psicología del Aprendizaje. Lima- Perú: SED Universo.
- GORRIZ, B. (2009). Inteligencias Múltiples. Buenos Aires Argentina: Ed. El Cid.
- HORKHEIMER, M. (1974). Teorías Críticas: estrategias didácticas. Buenos Aires.
- IDALGO MATOs, B. (2002). Metodologías de enseñanza aprendizaje. Perú: Ed. INADEP.
- Ministerio de Educación. (2012). Marco legal educativo. Quito: Editogram S.A.
- Ministerio, E. (2013- 2017). Buen vivir, Plan Nacional. Quito Ecuador: Ed. Senplades.
- NASSIF, R. (1999). Pedagogía general. Madrid: Kapelusz S.A.
- NAVARRO, D. (2006). La teoria de ls inteligencias múltiples y la programación, ejecución y evaluación en la enseñanza y aprendizaje. México: Ed. Pensamiento Actual.
- VÁSCONEZ, T. G. (2000). Estrategias Integrales de Aprendizaje. Quito.



FICHA DE OBSERVACIÓN DEL ANTES DE APLICAR LA GUIA EN LOS NIÑOS DE 3 A 4 AÑOS DE LA UNIDAD EDUCATIVA “SIMÓN RODRÍGUEZ”

INSTRUCCIONES: Marque con una cruz la respuesta que más se acerque a su criterio

- 1. ¿Trabajar con las imágenes favorece el entendimiento y la comunicación en los niños?**

INICIADA **EN PROCESO** **ADQUIRIDA**

- 2. ¿- Es capaz de distinguir imágenes, formas, colores, detalles a través de la visualización??**

INICIADA **EN PROCESO** **ADQUIRIDA**

- 3. ¿- Sabe seleccionar o colocar las imágenes de acuerdo al relato?**

INICIADA **EN PROCESO** **ADQUIRIDA**

- 4. ¿- Con el uso de imágenes incrementa su creatividad?**

INICIADA **EN PROCESO** **ADQUIRIDA**

- 5. ¿- El niño sabe diferenciar una figura de otra?**

INICIADA **EN PROCESO** **ADQUIRIDA**

- 6. ¿- Ordena figuras de acuerdo a su retentiva?**

INICIADA **EN PROCESO** **ADQUIRIDA**

7. ¿- Diferencia la noción de figuras geométricas a través de actividades prácticas para reforzar su conocimiento?

INICIADA EN PROCESO ADQUIRIDA

8. ¿- Representa la figura de su familia y explica que están haciendo?

INICIADA EN PROCESO ADQUIRIDA

9. ¿- Desarrolla la capacidad para poder expresar sus movimientos y gestos espontáneos?

INICIADA EN PROCESO ADQUIRIDA

10. ¿- Realiza juegos de imitación y representa lo que quiere hacer?

INICIADA EN PROCESO ADQUIRIDA

11. ¿- Controla el dominio de su cuerpo por medio de juegos sencillos?

INICIADA EN PROCESO ADQUIRIDA

12. ¿- Controla la expresión de su propio cuerpo y del movimiento como vía de comunicación de sensaciones ideas y sentimientos?

INICIADA EN PROCESO ADQUIRIDA



FICHA DE OBSERVACIÓN DEL DESPUÉS DE APLICAR LA GUIA EN LOS NIÑOS DE 3 A 4 AÑOS DE LA UNIDAD EDUCATIVA “SIMÓN RODRÍGUEZ”

INSTRUCCIONES: Marque con una cruz la respuesta que más se acerque a su criterio

1. ¿Trabajar con las imágenes favorece el entendimiento y la comunicación en los niños?

INICIADA EN PROCESO ADQUIRIDA

2. ¿- Es capaz de distinguir imágenes, formas, colores, detalles a través de la visualización??

INICIADA EN PROCESO ADQUIRIDA

3. ¿- Sabe seleccionar o colocar las imágenes de acuerdo al relato?

INICIADA EN PROCESO ADQUIRIDA

4. ¿- Con el uso de imágenes incrementa su creatividad?

INICIADA EN PROCESO ADQUIRIDA

5. ¿- El niño sabe diferenciar una figura de otra?

INICIADA EN PROCESO ADQUIRIDA

6. ¿- Ordena figuras de acuerdo a su retentiva?

INICIADA EN PROCESO ADQUIRIDA

7. ¿- Diferencia la noción de figuras geométricas a través de actividades prácticas para reforzar su conocimiento?

INICIADA EN PROCESO ADQUIRIDA

8. ¿- Representa la figura de su familia y explica que están haciendo?

INICIADA EN PROCESO ADQUIRIDA

9. ¿- Desarrolla la capacidad para poder expresar sus movimientos y gestos espontáneos?

INICIADA EN PROCESO ADQUIRIDA

10. ¿- Realiza juegos de imitación y representa lo que quiere hacer?

INICIADA EN PROCESO ADQUIRIDA

11. ¿- Controla el dominio de su cuerpo por medio de juegos sencillos?

INICIADA EN PROCESO ADQUIRIDA

12. ¿- Controla la expresión de su propio cuerpo y del movimiento como vía de comunicación de sensaciones ideas y sentimientos?

INICIADA EN PROCESO ADQUIRIDA