



UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO

**VICERRECTORADO DE POSGRADO E INVESTIGACIÓN
INSTITUTO DE POSGRADO**

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

TEMA:

**ESTRATÉGIAS LÚDICAS E INTELIGENCIA NATURALISTA. ESTUDIO EN
NIÑOS Y NIÑAS DEL NIVEL INICIAL DE LA “UNIDAD EDUCATIVA
AMBATO”, AMBATO, PERÍODO 2016”**

AUTORA:

HIPATIA EUGENIA LEMA SANTAMARIA

TUTORA:

MG. DOLORES BERTHILA GAVILANES CAPELO

RIOBAMBA –ECUADOR

2017

CERTIFICACIÓN

Certifico que el presente trabajo de investigación previo a la obtención del Grado de Magíster en educación parvularia, mención juego arte y aprendizaje, con el tema: **ESTRATÉGIAS LÚDICAS E INTELIGENCIA NATURALISTA. ESTUDIO EN NIÑOS Y NIÑAS DEL NIVEL INICIAL DE LA “UNIDAD EDUCATIVA AMBATO”, AMBATO, PERÍODO 2016**” Fue elaborado en su totalidad por **HIPATIA EUGENIA LEMA SANTAMARIA** con el asesoramiento permanente de mi persona en calidad de tutora, por lo que certifico que se encuentra apta para su presentación y defensa respectiva.

Es todo cuanto puedo informar en honor a la verdad



Mg. Dolores Berthila Gavilanes Capelo

TUTORA

AUTORÍA

Yo, HIPATIA EUGENIA LEMA SANTAMARIA con cédula de identidad N° 1804030409 soy responsable de las ideas, doctrinas, resultados y lineamientos alternativos realizados en la presente investigación y el patrimonio intelectual del trabajo investigativo pertenece a la Universidad Nacional de Chimborazo.



HIPATIA EUGENIA LEMA SANTAMARIA

C.I. 1804030409

AGRADECIMIENTO

Mediante el presente documento exteriorizo un agradecimiento infinito a Dios Todopoderoso por bendecirme con grandes oportunidades en la vida, a mi familia quienes han sido pilar fundamental y apoyo incondicional en el cumplimiento de mis metas y objetivos.

De manera especial el agradecimiento a las únicas personas que me amaran siempre sin condiciones y que han estado y estarán conmigo en todos los momentos sean buenos o malos, porque siempre han sido incondicionales: **mi mami Mercedes Santamaría** y mi **papi Alfredo Lema** quienes me apoyaron con lo más valioso: su amor, y por haberme inculcado su valentía, humildad, esfuerzo, y positivismo para enfrentar la vida.

HIPATIA EUGENIA LEMA SANTAMARÍA

DEDICATORIA

El presente trabajo de investigación está dedicado a la mujer más maravillosa y virtuosa a aquella mujer que compartió conmigo el esfuerzo, sacrificio de tiempo y paciencia que este trabajo requirió, a quien también le dedico mi amor y admiración por ser única y especial, a quien dio siempre lo mejor de sí en favor de verme realizada, a la mujer valiosa que siempre admirare y amare a mi mamita bella Mercedes Santamaría

HIPATIA EUGENIA LEMA SANTAMARÍA

ÍNDICE GENERAL

CONTENIDO	Pág.
PORTADA	i
CERTIFICACIÓN	ii
AUTORÍA	iii
AGRADECIMIENTO	iv
DEDICATORIA	v
ÍNDICE GENERAL	vi
ÍNDICE DE CUADROS	vi
ÍNDICE DE GRÁFICOS	vi
RESUMEN	x
ABSTRACT	xiii
INTRODUCCIÓN	xiv
CAPÍTULO I	1
1. MARCO TEÓRICO	1
1.1 ANTECEDENTES	1
1.2. FUNDAMENTACIÓN CIENTÍFICA	30
1.2.1 Fundamentación Filosófica	30
1.2.2 Fundamentación Epistemológica	4
1.2.3. Fundamentación Pedagógica	4
1.2.4. Fundamentación Psicológica	5
1.2.5. Fundamentación Legal	5
1.2.5.1 Constitución de la República del Ecuador	5
1.2.5.2 Código de la Niñez y Adolescencia	6
1.2.5.3 Ley Orgánica de Educación Intercultural	7
1.3. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA	8
1.3.1 Estrategias	8
1.3.2. Lúdica	10
1.3.3 Estrategias Lúdicas	12
1.3.3.1 Importancia de las Estrategias Lúdicas	13
1.3.3.2 Tipo de Estrategias Lúdicas	14

1.3.3.3	Aporte de las Estrategias Lúdicas	15
1.3.4	Actividad Lúdica y Aprendizaje	18
1.3.4.1	Importancia del Juego	19
1.3.4.2	El juego en el Nivel Inicial	20
1.3.5	Inteligencia	23
1.3.6	Naturalista	25
1.3.7	Inteligencia Naturalista	26
1.3.7.1	Características de la Inteligencia Naturalista	27
1.3.7.2	Hemisferio e Inteligencia Naturalista	28

CAPÍTULO II

2	METODOLOGÍA	30
2.1	DISEÑO DE INVESTIGACIÓN	30
2.2	TIPO DE INVESTIGACIÓN	30
2.3	MÉTODO DE INVESTIGACIÓN	31
2.4	TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS	32
2.4.1	Técnicas	32
2.4.2	Instrumentos	32
2.5.	POBLACIÓN Y MUESTRA	32
2.5.1	Población	32
2.5.2	Muestra	32
2.6	TECNICAS Y PROCEDIMIENTOS PARA EL ANÁLISIS DE RESULTADOS	33
2.7.	HIPÓTESIS	33
2.7. 1	Hipótesis General	33
2.7. 2	Hipótesis Específica	33
2.8.	OPERACIONALIZACIÓN DE LA HIPOTESIS	35
2.8.1	Operacionalización de la hipótesis I	35
2.8.2	Operacionalización de la hipótesis II	37
2.8.3	Operacionalización de la hipótesis III	39

CAPÍTULO III

3	LINEAMIENTOS ALTERNATIVOS	41
3.1	Tema: Estrategias Lúdicas e Inteligencia Naturalista	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.	Eje del descubrimiento del mundo natural y cultural	43
3.4.2.	Momentos para desarrollar la inteligencia Naturalista	45
3.4.3.	Metodología Juego trabajo	45
3.4.4	Juego en Rincones	46
3.4.5	Juegos sensoperceptivos	47
3.4.6	Juegos al aire libre	47
3.4.7	Juegos Simbólicos	47
3.4.8	Proceso metodológico del juego	48
3.5	CONTENIDOS	49
3.5.1	Juegos Infantiles (0 a 3 años)	49
3.5.2	Juegos al aire libre	50
3.5.3	Juegos Simbólicos	50
3.6	OPERATIVIDAD	51

CAPÍTULO IV

4	EXPOSICIÓN Y DISCUSIÓN DE RESULTADOS	53
4.1	ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS DE LA OBSERVACIÓN REALIZADA A LOS NIÑOS Y NIÑAS ANTES Y DESPUES DE LA APLICACIÓN DE LAS ESTRATEGIAS LÚDICAS	53
4.1.1	Síntesis de los resultados	69
4.2	COMPROBACIÓN DE LA HIPÓTESIS	73
4.2.1	Comprobación de la Hipótesis específica 1	73
4.2.2	Comprobación de la Hipótesis específica 2	76
4.2.3	Comprobación de la Hipótesis específica 3	80
4.2.4	Comprobación de la Hipótesis general	84

CAPÍTULO V

5	CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	85
5.1	CONCLUSIONES	85
5.2	RECOMENDACIONES	86
BIBLIOGRAFIA		87
ANEXOS		91

ÍNDICE DE CUADROS

CONTENIDOS

CUADRO 2.1.	Población	33
CUADRO 2.2.	Operacionalización de la hipótesis específica I	35
CUADRO 2.3.	Operacionalización de la hipótesis específica II	37
CUADRO 2.4.	Operacionalización de la hipótesis específica III	39
CUADRO 3.1.	Operatividad	51
CUADRO 4.1.	El Gato y el ratón	53
CUADRO 4.2	Lobito	54
CUADRO 4.3.	El mar	55
CUADRO 4.4.	El Gusano	56
CUADRO 4.5.	La Barca y los peces	57
CUADRO 4.6.	Rey y Reina de la Naturaleza	58
CUADRO 4.7.	El zoológico	59
CUADRO 4.8.	Conejos a su madriguera	60
CUADRO 4.9	Paleta de otoño	61
CUADRO 4.10.	Una Piedra Ligera	62
CUADRO 4.11.	Una Orquesta Natural	63
CUADRO 4.12.	El Juego de la granja	64
CUADRO 4.13.	Cebollitas	65
CUADRO 4.14.	La Gallina y el Gavilán	66
CUADRO 4.15.	Pato Pato Ganso	67
CUADRO 4.16.	Perros y venados	68
CUADRO 4.17.	Resultados antes y después de la aplicación de las guía	69
CUADRO 4.18.	Juegos sensoriales	74
CUADRO 4.19.	Tabla de frecuencias	75
CUADRO 4.20.	Juegos al aire libre	78
CUADRO 4.21.	Tabla de frecuencias	79
CUADRO 4.22.	Juegos simbólicos	82
CUADRO 4.23.	Tabla de frecuencias	83

ÍNDICE DE GRÁFICOS

CONTENIDOS

GRÁFICO 4.1.	El Gato y el ratón	53
GRÁFICO 4.2.	Lobito	54
GRÁFICO 4.3.	El mar	55
GRÁFICO 4.4.	El Gusanito	56
GRÁFICO 4.5.	La Barca y los peces	57
GRÁFICO 4.6.	Rey y Reina de la Naturaleza	58
GRÁFICO 4.7.	El zoológico	59
GRÁFICO 4.8.	Conejos a su madriguera	60
GRÁFICO 4.9.	Paleta de otoño	61
GRÁFICO 4.10.	Una piedra ligera	62
GRÁFICO 4.11.	Una Orquesta Natural	63
GRÁFICO 4.12.	El Juego de la granja	64
GRÁFICO 4.13.	Cebollitas	65
GRÁFICO 4.14.	La Gallina y el Gavilán	66
GRÁFICO 4.15.	Pato Pato Ganso	67
GRÁFICO 4.16.	Perros y venados	68
GRÁFICO 4.17.	Resultados antes y después de la aplicación de las guía	72
GRÁFICO 4.18.	Zona de aceptación de la hipótesis 1	76
GRÁFICO 4.19.	Zona de aceptación de la hipótesis 2	80
GRÁFICO 4.20.	Zona de aceptación de la hipótesis 3	84

RESUMEN

En el presente trabajo de investigación Estrategias lúdicas e inteligencia naturalista. Estudio en niños y niñas del nivel inicial de la “Unidad Educativa Ambato”, Ambato, período 2016 tiene la finalidad de desarrollar la inteligencia naturalista, a través de estrategias lúdicas en los educandos.

Por lo cual la investigación se basó en la fundamentación Filosófica, fundamentación Epistemológica, fundamentación Pedagógica, fundamentación Psicológica, fundamentación Legal, continuando con la Fundamentación teórica en base a los conceptos de varios autores que hablan sobre estrategias lúdicas y desarrollo de la inteligencia naturalista , también en esta fundamentación se investigó temas y subtemas que abarcan la conceptualización tanto de la variable dependiente e independiente, la metodología aplicada fue el Método Analítico que ayudo a desglosar la información, descomponerla en sus partes, logrando la comprensión amplia del problema el método científico con el cual se aplicó un proceso ordenado coherente y sistemático durante de la investigación, el método inductivo para la elaboración del marco teórico y el análisis de resultados del diagnóstico, el método descriptivo, para tener una visualización real del problema y el método estadístico para llegar al análisis cuantitativo y porcentual de la información recogida..

La técnica aplicada fue la observación que permitió conocer si las estrategias lúdicas inciden en el desarrollo de la inteligencia naturalista, una vez recolectada la información en el cuarto capítulo se realizó la tabulación de los datos y se representó gráficamente con su respectivo análisis e interpretación.

Finalmente se concluyó que la ejecución de estrategias lúdicas mediante la realización de juegos infantiles fue muy productiva y que la aplicación de diferentes juegos al aire libre motivo a los niños a seguir conociendo acerca del cuidado, respeto, y valoración del medio ambiente.

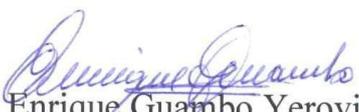
Abstract

In the present research work “Playful strategies for the development of naturalistic intelligence in boys and girls of the initial level group of 3 years parallel” A “was carried out with normality in the Educational Unit Ambato, located in La Merced Parish, Canton Ambato, Tungurahua province, during the period 2016, with the purpose of developing naturalistic intelligence, through playful strategies in the students.

So the research was based on the Philosophical foundation, Epistemological foundation, Pedagogical foundation, Psychological foundation, Legal foundation, continuing with the theoretical foundation, based on the concepts of several authors who talk about playful strategies and naturalistic intelligence development, also in this foundation we investigated topics and sub-topics that encompass the conceptualization of both the independent and dependent variable. The applied methodology was the Analytical Method that helped to detach the information, breakdown it into its parts, achieving a broad understanding of the problem, the scientific method with which it was applied a coherent and systematic orderly process during the research, the inductive method for the development of the theoretical framework and the analysis of results of the diagnosis, the descriptive method, to have a real visualization of the problem and the statistical method to reach at the quantitative and percentage analysis Of the information collected ..

The applied technique was the observation that allowed to know if the playful strategies influence the development of naturalistic intelligence. Once the information was collected in the fourth chapter, the data was tabulated and graphically represented with its respective analysis and interpretation.

Finally, it was concluded that the execution of playful strategies through the realization of children’s games was very productive and that the application of different outdoor games cause children to continue to know about the care, respect, and valuation of the environment.

Reviewed by  Enrique Guamba Yero
Language Center Teacher



INTRODUCCIÓN

El presente trabajo de investigación hace referencia a la aplicación de una guía con estrategias lúdicas en los niños y niñas del nivel Inicial con el objetivo de desarrollar su inteligencia naturalista para poder involucrarlos en el cuidado y protección del medio ambiente.

Las estrategias lúdicas es una metodología que actualmente ha tomado relevancia en el nivel inicial ya que el currículo de este nivel lo destaca como la metodología que se debe usar para propiciar en los alumnos una experiencia de aprendizaje, y que debe ser aprovechada por los docentes para llegar un objetivo.

El presente informe final de investigación se realizó según la siguiente estructura:

En el **Capítulo I**, se hace referencia al **Marco Teórico**, con los antecedentes de la Investigación, las fundamentaciones científicas, centrada en los Filosófico, Epistemológico, Psicológico, Pedagógico y Legal. El desarrollo de la fundamentación teórica se centra en temas, subtemas, conceptualizaciones y contenidos científicos extraídos de citas bibliográficas de diferentes autores, aquello corresponde a la variable independiente que es las estrategias lúdicas y la variable dependiente es el desarrollo de la inteligencia naturalista

En el **Capítulo II**, se encuentra **La Metodología** de la investigación, donde se encuentra el diseño, tipo y métodos en que se desarrolló en el trabajo de investigación, la técnica de la observación y el instrumento que es la ficha de observación, la cual fue empleada para la recolección de información, la población y muestra.

En el **Capítulo III**, se expone los **Lineamientos Alternativos**, que corresponde a la propuesta planteada para las docentes del nivel inicial la cual es producto de la investigación, la cual beneficia el desarrollo de la inteligencia naturalista.

En el **Capítulo IV**, se refiere al **Análisis e Interpretación de Resultados**, los cuales fueron conseguidos mediante la investigación de campo y con la utilización de la

ficha de observación, lo que luego fue tabulado para plasmar la información en cuadros y gráficos estadísticos y así proceder al análisis e interpretación y concluir con la comprobación de las hipótesis específicas a través de Chi Cuadrado.

En el **Capítulo V**, corresponde a las **Conclusiones y Recomendaciones**, lo cual se obtiene de los resultados de la investigación de campo con la finalidad de expresar los alcances obtenidos con la aplicación de las estrategias lúdicas como juegos sensorperceptivos, juegos al aire libre, juegos simbólicos, aquí es donde se realiza una síntesis de los primordiales resultados proponiendo algunas recomendaciones que mejorara el nivel de la inteligencia naturalista en los estudiantes

Por último se expone la **Bibliografía** consultada, así como los **Anexos** con elementos que sirvieron de apoyo al desarrollo de la investigación y su propuesta pedagógica.

CAPÍTULO I

1. MARCO TEÓRICO

1.1. ANTECEDENTES

La inteligencia naturalista en los niños y niñas de 3 años es un campo el cual debe ser desarrollado ampliamente ya que en esta edad podemos sembrar en ellos el amor hacia la naturaleza y la mejor manera de poder hacerlo es mediante estrategias lúdicas.

El Ministerio de Educación resalta la importancia del juego aprendizaje considerando el juego como una estrategia metodológica para el desarrollo de aprendizajes, partiendo de esto se puede considerar que los niños aprenden de mejor manera y cimientan más un conocimiento cuando se lo realiza con una estrategia lúdica.

Luego de haber investigado acerca de esta tema en el repositorio de la Universidad Nacional de Chimborazo de la ciudad de Riobamba se logró ubicar algunos trabajos de investigación que coinciden o tienen alguna similitud con algunas de las variables, a pesar de esto se considera que este trabajo de investigación no tiene una similitud total ya que el contexto en donde se realiza la investigación es totalmente diferente.

Los trabajos que coinciden de alguna manera con las variables son los siguientes:

Universidad: Universidad Nacional de Chimborazo

Autora: Zambrano Barros Frecia Crisálida

Tema: “Elaboración y aplicación de la guía didáctica “Natura” a través de estrategias didácticas para el desarrollo de la inteligencia naturalista en los estudiantes del segundo año de bachillerato del colegio nacional Alausí parroquia matriz, Cantón Alausí Provincia de Chimborazo, período 2013- 2014”

Tutor: Dr. Jesús Estrada

Conclusión: La aplicación de la Guía Didáctica “Natura” ayudó a los estudiantes a transformar el aprendizaje de aula en un proceso personal y de investigación a través de

las diferentes estrategias didácticas mejorando notablemente el desarrollo de la inteligencia naturalista de los estudiantes de segundo año de bachillerato del colegio Nacional Alausí.

El desarrollo de la Inteligencia Naturalista en los estudiantes que se dio al aplicar la guía didáctica “Natura” fue considerablemente notorio por lo que se puede deducir que si se puede despertar el interés en la naturaleza, y que incluso se puede transformar el aprendizaje haciéndolo más investigativo e interesante.

Universidad: Universidad Nacional de Chimborazo

Autora: Valdivieso Vimos Verónica Cecilia

Tema: Elaboración y aplicación de la guía juegos al aire libre, “La naturaleza en acción”, para el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños/as de 4 y 5 años del centro de educación inicial Lic. Alfonso Chávez, cantón Riobamba, provincia de Chimborazo, en el periodo lectivo 2013- 2014

Tutora: Mgs. Martha Avalos

Conclusión: La Guía “Naturaleza en Acción”, determina que los juegos con objetos son considerados como un medio de expresión y como un factor de socialización y de regulación, los cuales mejoran las condiciones del desarrollo motriz en los niños de 4 a 5 años , específicamente, en las habilidades del equilibrio, las nociones temporo – espaciales y la conciencia corporal. Además, mediante los juegos con objetos, los/las niños/as se conocen a sí mismo, descubren su cuerpo frente a los objetos de su interés, manifiestan sensaciones, emociones y la relación de sus impulsos con el medio que lo rodea.

Según se lee en la guía “Naturaleza en Acción” la parte lúdica en los niños mejora muchos aspectos como el de su personalidad y el de su relación con el entorno beneficiando de esta manera su desarrollo personal y social, por lo cual se puede manifestar que los juegos son un gran aporte en cualquier individuo y de manera especial en los niños menores de cinco años.

Al investigar más profundamente en algunos repositorios de varias universidades del país se pudo encontrar una tesis que coincide con las dos variables existentes en el

presente trabajo de investigación sin querer decir con esto que sean iguales o similares ya que hay algunos parámetros de investigación que las diferencian.

Universidad: Universidad Técnica del Norte (Ibarra)

Autora: Castro Orbe Martha Verónica, Guamán Ramírez Doris Janeth

Tema: Estrategias para desarrollar la inteligencia naturalista en los niños de primer año de educación básica de la Unidad Educativa “Dos de Marzo”, de la ciudad de Atuntaqui, Cantón Antonio Ante, año lectivo 2011-2012

Tutora: Dr. Gabriel Echeverría

Conclusión: El diseño de una guía didáctica con juegos, talleres de plástica, canciones, rondas, técnicas grafo plásticas con productos de reciclaje promueven el desarrollo de la Inteligencia Naturalista y hacen de este un instrumento de aprendizaje que potencializa el desarrollo de actitudes positivas y valores, permitiendo al niño crecer como ser humano a través del conocimiento y cuidado del ambiente.

Según se puede observar en el mencionado trabajo de investigación el juego como metodología del aprendizaje promueve actitudes y mejora los niveles en los valores de los estudiantes, permitiendo de esta manera que el amor y el respeto hacia el medio ambiente crezca en un gran porcentaje y la utilización de estrategias que resultan ser divertidas para los estudiantes, haciendo que el tema no sea aburrido o cansado como normalmente sucede sino que por el contrario se convierta mediante una actividad lúdica en algo de mayor interés

1.2. FUNDAMENTACIÓN CIENTÍFICA

1.2.1. Fundamentación Filosófica

(NERICI, 2000) Dentro del progreso de la educación del individuo se enmarca el desarrollo lúdico que permite la victoria sobre sí mismo, teniendo como fundamento el bien común en una tarea de colaboración con todos, así como la perfección de sus habilidades hasta los límites de sus posibilidades con un sentido social, para que su acción trascienda también en la comunidad.

La presente investigación se encuentra basado en el paradigma critico-propositivo con la finalidad de analizar la influencia de las estrategias lúdicas en el desarrollo de la inteligencia naturalista de la misma manera busca plantear una alternativa de solución a la problemática para que los niños y niñas del nivel inicial para que desarrollen el amor y respeto hacia la naturaleza, convirtiéndose en personas reflexivos, y consecuentes de sus acciones. De esta manera forjar un mundo en donde podamos recuperar nuestro entorno natural despertando el sentido de conservación de la naturaleza en cada uno de los estudiantes que más adelante serán adultos comprometidos con el cuidado de nuestro entorno.

1.2.2. Fundamentación Epistemológica

Esta fundamentación se basa en la epistemología genética de **Jean Piaget**, conocida como la investigación de las capacidades cognoscitivas y del origen del pensamiento, el autor de esta teoría habla acerca de cómo la inteligencia y la capacidad cognitiva dependen en gran manera del medio social y físico en el cual se desenvuelva el individuo.

Es por esto que mientras los estudiantes se encuentren rodeados de compañeros que muestren interés en la naturaleza podrán asimilar el conocimiento con mayor facilidad, y si a esto aplicamos un aprendizaje que tengan como base lo que a ellos les atrae (el juego) lograremos que su aprendizaje sea cimentado con mayor rapidez.

1.2.3. Fundamentación Pedagógica

El presente proyecto tiene una fundamentación Pedagógica ya que tiene como base la teoría del filósofo y psicólogo Karl Groos (1902), quien indica que el juego en los niños es un adiestramiento para la adultez, y que mediante las actividades lúdicas se desarrollan ciertas funciones y capacidades que el niño aplicara cuando llegue a ser adulto.

Por lo tanto se puede decir que al aplicar el juego de manera pedagógica vamos a preparar a los niños para que mientras van creciendo vayan desarrollando su inteligencia naturalista lo que ayudara a que en la etapa adulta sean personas responsables con nuestro entorno.

1.2.4. Fundamentación Psicológica

La presente fundamentación se apoya en lo dicho por **Lev Semyónovich Vigotsky (1924)**, para quien el juego nace de una necesidad de lograr contacto con las demás personas además menciona que la génesis del juego es un fenómeno de tipo social, y que mediante el juego se da la integración y organización.

Por ello si se aplican las actividades lúdicas lograremos una cooperación en el grupo escolar y cada estudiante podrá alcanzar un rol para sentirse comprometido con la naturaleza

1.2.5. Fundamentación Legal

Es importante realizar una base y una orientación legal que tenga un vínculo con las leyes de nuestro país, ya que la presente investigación debe tener un fundamento reglamentario en el cual consten artículos que se relacionen con el tema a tratar.

1.2.5.1. Constitución Política de la República del Ecuador

Título II. Derechos

Capítulo II

Derechos del buen vivir.

Sección Quinta Educación

Art. 26.- 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. 27.- La educación se centrará en el ser humano y garantizará su desarrollo holístico, en el marco del respeto a los derechos humanos, al medio ambiente sustentable y a la democracia; será participativa, obligatoria, intercultural, democrática, incluyente y diversa, de calidad y calidez; impulsará la equidad de género, la justicia, la

solidaridad y la paz; estimulará el sentido crítico, el arte y la cultura física, la iniciativa individual y comunitaria, y el desarrollo de competencias y capacidades para crear y trabajar. La educación es indispensable para el conocimiento, el ejercicio de los derechos y la construcción de un país soberano, y constituye un eje estratégico para el desarrollo nacional.

Capítulo II

Derechos del buen vivir

Sección II ambiente sano

Art. 14 Se reconoce el derecho de la población a vivir en un ambiente sano y ecológicamente equilibrado que garantice la sostenibilidad y el buen vivir, *sumak kawsay*. Se declara de interés público la preservación del ambiente, la conservación de los ecosistemas, la biodiversidad y la integridad del patrimonio genético del país, la prevención del daño ambiental y la recuperación de los espacios naturales degradados.

Capítulo VI

Derechos de Libertad

Art.66. El derecho a una vida digna, que asegure la salud, alimentación y nutrición, agua potable, vivienda, saneamiento ambiental, educación, trabajo, empleo, descanso y ocio, cultura física, vestido, seguridad social y otros servicios sociales necesarios.

1.2.5.2. Código de la niñez y adolescencia

Capítulo III

Derechos relacionados con el desarrollo

Art. 37.- Derecho a la educación.- Los niños, niñas y adolescentes tienen derecho a una educación de calidad. Este derecho demanda de un sistema educativo que:

- 1.- Garantice el acceso y permanencia de todo niño y niña a la educación básica, así como del adolescente hasta el bachillerato o su equivalente;
- 2.- Respete las culturas y especificidades de cada región y lugar;

3.- Contemple propuestas educacionales flexibles y alternativas para atender las necesidades de todos los niños, niñas y adolescentes, con prioridad de quienes tienen discapacidad, trabajan o viven una situación que requiera mayores oportunidades para aprender;

4.- Garantice que los niños, niñas y adolescentes cuenten con docentes, materiales didácticos, laboratorios, locales, instalaciones y recursos adecuados y gocen de un ambiente favorable para el aprendizaje. Este derecho incluye el acceso efectivo a la educación inicial de cero a cinco años, y por lo tanto se desarrollarán programas y proyectos flexibles y abiertos, adecuados a las necesidades culturales de los educandos; y,

5.- Que respete las convicciones éticas, morales y religiosas de los padres y de los mismos niños, niñas y adolescentes.

La educación pública es laica en todos sus niveles, obligatoria hasta el décimo año de educación básica y gratuita hasta el bachillerato o su equivalencia.

El Estado y los organismos pertinentes asegurarán que los planteles educativos ofrezcan servicios con equidad, calidad y oportunidad y que se garantice también el derecho de los progenitores a elegir la educación que más convenga a sus hijos y a sus hijas.

1.2.5.3. Ley Orgánica de Educación Intercultural

Título I

De los principios generales

Capítulo único

Del ámbito, principios y fines

Art. 2.- Principios.- La actividad educativa se desarrolla atendiendo a los siguientes principios generales, que son los fundamentos filosóficos, conceptuales y constitucionales que sustentan, definen y rigen las decisiones y actividades en el ámbito educativo:

a. Universalidad.- La educación es un derecho humano fundamental y es deber ineludible e inexcusable del Estado garantizar el acceso, permanencia y calidad de la

educación para toda la población sin ningún tipo de discriminación. Está articulada a los instrumentos internacionales de derechos humanos;

b. Educación para el cambio.- La educación constituye instrumento de transformación de la sociedad; contribuye a la construcción del país, de los proyectos de vida y de la libertad de sus habitantes, pueblos y nacionalidades; reconoce a las y los seres humanos, en particular a las niñas, niños y adolescentes, como centro del proceso de aprendizajes y sujetos de derecho; y se organiza sobre la base de los principios constitucionales.

Literal a : Calidad y calidez.- Garantiza el derecho de las personas a una educación de calidad y calidez, pertinente, adecuada, contextualizada, actualizada y articulada en todo el proceso educativo, en sus sistemas, niveles, subniveles o modalidades; y que incluya evaluaciones permanentes. Así mismo, garantiza la concepción del educando como el centro del proceso educativo, con una flexibilidad y propiedad de contenidos, procesos y metodologías que se adapte a sus necesidades y realidades fundamentales. Promueve condiciones adecuadas de respeto, tolerancia y afecto, que generen un clima escolar propicio en el proceso de aprendizajes.

1.3. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

1.3.1 Estrategias

(GONZALEZ, 2003) Sobre las estrategias “El término estrategia tiene su origen en el medio militar, en el que se entiende como “el arte de proyectar y dirigir grandes movimientos militares; así una acción estratégica consiste en proyectar, ordenar y dirigir las operaciones militares de tal manera que se consiga el objetivo propuesto” (pág. 2)

Si bien es cierto el término estrategia proviene de un ambiente militar, su concepto no está alejado de la realidad educativa, ya que los docentes diariamente buscan y plantean diferentes acciones estratégicas las cuales deben ser analizadas y planeadas metódicamente con el fin de llegar a los objetivos planteados al inicio de cada año lectivo.

(URIA, 2001) Acerca de las estrategias dice “Aplicando su significación al campo didáctico-organizativo, cabe concluir que se refiere a una serie organizada y secuenciada de acciones, que tienen como meta la solución de un problema o un conjunto de ellos en el ámbito que nos ocupa” **(pág. 13)**

Las estrategias son por lo tanto un camino viable para encontrar soluciones a los diferentes problemas que se pueden presentar en el aula de clases, y de la misma manera nos ayudan a mejorar los conflictos educativos que encontramos en la labor diaria.

De la misma manera **(URIA, 2001)** menciona que: “Las estrategias deben estar fundamentadas en cada centro educativo: en su propia filosofía, en su Proyecto Educativo y por consiguiente en los demás documentos de planificación general de la institución, así como en las circunstancias personales y ambientales existentes” **(pág. 14)**

Las estrategias deben ser analizadas y aplicadas según el medio, el entorno y el contexto en el cual nos encontremos se debe además hacer constar estas estrategias en todos los documentos con los cuales se apoya la institución y los docentes, ya que deben tener una coherencia para poder aplicarlas.

Hay que tener en cuenta que en ningún caso la realidad será la misma puede tener cierta similitud pero jamás podrán ser exactamente igual por lo cual no se puede aplicar las mismas estrategias en tal o cual lugar siempre será necesario realizar algunos cambios para de esta manera poder cubrir las necesidades de los educandos.

(GONZALEZ, 2003) “Las estrategias de aprendizaje se entiende como un conjunto interrelacionado de funciones y recursos. Capaces de generar esquemas de acción que hacen posible que el alumno se enfrente de una manera más eficaz a situaciones generales y específicas de su aprendizaje; que le permite incorporar y organizar selectivamente la nueva información para solucionar problemas de diverso orden.” **(pág. 3)**

Las estrategias son herramientas que los docentes brindan a los estudiantes para que a través de estas los educandos sean capaces de convertirse en seres autónomos los mismos que como resultado se encontraran en capacidad de resolver problemas, además mediante este conjunto de estrategias los alumnos tendrán la facilidad de concentrar la información recibida de una manera más factible, lo que hará que su proceso de aprendizaje sea más efectivo.

(FRANCO, 2004) “El termino estrategia puede ser entendido como una competencia que, de un modo general y sistemático, permite el logro de determinados fines.” **(pág. 4)**

Las Estrategias son el conjunto de habilidades que de manera ordenada y constante permitirá que los estudiantes lleguen a una meta planteada, con la guía y ayuda del docente quien será el que brinde las herramientas necesarias para que el estudiante llegue a su fin.

1.3.2 Lúdica

(JIMENEZ Velez, 2005) “La Lúdica como experiencia cultural es una actitud, una predisposición del ser frente a la cotidianidad, es una forma de estar en la vida de relacionarse con ella en espacios y ambientes en los que se produce interacción, entretenimiento disfrute goce y felicidad.” **(pág. 17)**

La lúdica es una cualidad que ayuda a las personas a salir de la rutina cambiándolos de actitud y estado de ánimo además benéfica en la interrelación y se aprovecha al máximo espacios y el entorno en el cual se encuentra el individuo, es una actividad que además de ser un buen canal para la interacción con otros proporciona alegría, animación, bienestar y tranquilidad, por lo cual resulta muy beneficiosa para los niños ya que en esta edad se debe aprovechar estas sensaciones para producir mayor conexiones neuronales, y a partir de esto buscar experiencias de aprendizaje.

(DIAZ Mejia, 2008) “Para comprender la naturaleza de la lúdica en su origen es necesario remitirse a las manifestaciones de la emocionalidad, a su expresión en el símbolo, el movimiento y la alteridad, fundamentalmente.” **(pág. 33)**

El origen de la lúdica se da a partir de las expresiones de las emociones mediante diferentes movimientos, mediante los cuales se fueron creando ciertos parámetros y al ir estableciendo reglas y normas se transformó en juego convirtiéndose en una actividad placentera y distractora para el ser humano.

(LANDEROS, 2012) “La lúdica fomenta el desarrollo psicosocial, la conformación de la personalidad, evidencia valores, puede orientarse a la adquisición de saberes, encerrando una amplia gama de actividades donde interactúan el placer, el gozo, la creatividad y el conocimiento.” **(pág. 43)**

La lúdica ayuda al desarrollo psicosocial del ser humano y mucho más en la etapa preescolar en donde los niños empiezan a adquirir hábitos de convivencia además de las reglas y valores, es una actividad que favorece la interacción entre estudiantes y de donde se puede extraer una experiencia de aprendizaje y a partir de ello llegar al conocimiento, la actividad lúdica siempre deberá proporcionar sensaciones agradables a los estudiantes para que se convierta en una actividad que quieran repetir y de la cual podremos desarrollar la creatividad.

(PRIETO Rodríguez, NARANJO, & GARCIA, 2005) “La Lúdica es una dimensión del ser humano ligada en su devenir histórico a otras dimensiones como la cognitiva, la sexual, la comunicativa, la ética, etc.” **(pág. 310)**

La lúdica no es una actividad que se desarrolle individualmente más bien es una dimensión holística que desarrolla otras ramas como el área cognitiva en donde mediante la lúdica podemos desarrollar la inteligencia de los estudiantes, además a través de la parte lúdica podemos trabajar el área de la sexualidad en los estudiantes, se logra mejorar notablemente el área del lenguaje en los niños y la ética entre otras.

(NUNES DE ALMEIDA, 2002) “Desde Claparede y Dewey Wallon y Piaget, está bastante claro que la actividad Lúdica es la cuna forzosa de las actividades intelectuales y sociales superiores y por ello mismo, indispensable en la práctica educativa”. **(pág. 20)**

Claparede, Wallon y Piaget ya habían estudiado la lúdica y sus beneficios y según sus afirmaciones se sabe que la lúdica es la actividad de donde se desprenden habilidades que corresponden al intelecto y como ya se ha dicho anteriormente favorece el área social y que por ende sirve como una herramienta educativa que fácilmente puede ser implementada en el área de estudios con los niños y niñas los cuales son los primeros beneficiados con esta actividad.

1.3.3 Estrategias Lúdicas

(GARCIA A. , 1999) “Por último la estrategia Lúdica pretende trasladar mentalmente al visitante a un espacio imaginario en el que él se convierte en actor” **(pág. 63)**

Según el autor menciona, las estrategias lúdicas pueden desarrollar la creatividad de tal manera que al ingresar en estas actividades los niños pueden llegarse a tomar muy en serio sus papeles y verse tan inmersos en ello que la estrategia lúdica deja de ser un simple juego para llegar a ser algo importante llevando consigo el conocimiento.

(MELENDRES, 2010) “Asumir el juego desde el punto de vista didáctico, implica que este sea utilizado en muchos casos para manipular y controlar a los niños, dentro de ambientes escolares en los cuales se aprende jugando; violando de esta forma la esencia y las características del juego como experiencia cultural y como experiencia ligada a la vida. Bajo este punto de vista el juego en el espacio libre-cotidiano es muy diferente al juego dentro de un espacio normado e institucionalizado como es la escuela.” **(pág. 15)**

El juego puede llegar a ser utilizado como una estrategia de aprendizaje en donde el docente puede llegar a su objetivo de aprendizaje consiguiendo al niño para que desarrolle todas sus áreas, para que de esta manera el conocimiento llegue mediante las estrategias lúdicas, esto puede hacer que se pierda la esencia del juego que un inicio era la de la recreación.

Además se considera que existen diferencias entre los juegos espontáneos que se dan fuera del área de clases el cual es libre y sin mayor normativa y el juego que se da dentro del aula el cual ya tiene ciertos parámetros a cumplir además cuenta con un objetivo claro que es llegar al conocimiento.

(BOLIVAR & CASTRILLON , 2005) “La aplicación de las estrategias lúdicas, priorizan el trabajo docente de cualquier nivel educativo como aporte a la variedad metodológica” **(pág. 6)**

Al utilizar las estrategias lúdicas como una metodología de trabajo el docente y los alumnos resultan beneficiados. El docente porque puede dar mayor realce a su trabajo y puede lograr más con estas estrategias y el alumno porque llega al conocimiento de una manera agradable la cual a más de esto le produce placer.

(GARCIA J. , 2004) “La situación de aprendizaje se acompaña de estrategias lúdicas para que el estudiantado se sienta participe y responsable de su desarrollo y culminación” **(pág. 80)**

En la experiencia de aprendizaje que es utilizada para empezar un conocimiento nuevo con los estudiantes debe estar presente la estrategia lúdica la misma que permitirá que el educando se sienta más comprometido en el proceso de enseñanza aprendizaje y así tenga una mayor responsabilidad, esto con el fin de trabajar en su personalidad y formar en valores.

1.3.3.1 Importancia de las Estrategias Lúdicas

(CONDE , MARTIN, & VICIANA , 2002) “Si realizamos un análisis exhaustivo de los diseños curriculares para Educación Infantil y Primaria, llegamos a la conclusión de la importancia que se le confiere a las estrategias lúdicas basadas en la motivación y los intereses de los niños, aconsejando la acción como elemento básico del aprendizaje; y la globalización como metodología más adecuada” **(pág. 17)**

Las autoras del libro al analizar la importancia de las estrategias lúdicas en Educación infantil llegan a la conclusión de que este tipo de estrategias promueven la estimulación en los estudiantes y genera una expectativa mayor en los educandos frente a los temas de clase, por lo cual la metodología del juego aprendizaje es recomendada siendo reconocida como la metodología más adecuada para trabajar con los niños.

(SCHELEMENSON & MITJANS, 2014) “La vinculación de la imaginación al juego, y consecuentemente, a la educación infantil se justifica por el reconocimiento de la importancia de las actividades lúdicas para el desarrollo del niño en los primeros años de vida, actividades en las que la imaginación se desarrolla y ocupa un lugar destacado.”
(pág. 32)

La imaginación se encuentra estrechamente ligada a las actividades lúdicas sobre todo en educación inicial ya que llega a ser un aporte muy valioso para el desarrollo de diferentes capacidades las cuales se logran en los primeros años de vida, durante este periodo se expande en gran manera la creatividad en los niños por lo cual se puede decir que las estrategias lúdicas son las más adecuadas para trabajar con niños en la etapa preescolar.

1.3.3.2 Tipos de Estrategias Lúdicas

(MC.PUGMIRE, 2005) Según Piaget “habría tres categorías básicas de juego: práctico (funcional), simbólico y juego con reglas. Con frecuencia se utilizan estas categorías para referirse a las etapas del juego a medida que el niño crece” **(pág. 31)**

Desde el nacimiento del infante el juego está inmerso en sus actividades diarias pero no todos los juegos son iguales, ya que cada etapa de vida tiene un tipo de juego que se distingue por las características propias de cada edad y según Piaget lo clasificó en tres etapas como el funcional, simbólico y el de reglas.

(GALICIA, 2006) “Clasificar el juego desde el punto de vista social requiere hacer mención a la propuesta que Parten realizó en el año 1932. Se trata de una clasificación que tiene plena vigencia en nuestros días y que analiza el juego desde una perspectiva tanto cuantitativa como cualitativa de la relación social, es decir, tiene en cuenta el número de participantes y la relación que se mantiene entre ellos. En concreto se describe los siguientes tipos de juego: 0 a 2 años juego de espectador, de 2-4 años juego paralelo, de 4-6 años juego asociativo de 6 años en adelante juego cooperativo”
(pág. 295)

Mientras tanto Galicia basándose en la perspectiva que dio Parten indica que la clasificación de las estrategias lúdicas debe ser tanto de cantidad y de calidad dentro del aspecto social, según este autor se debe analizar cuantos participantes existen en el momento lúdico pero no solo sino que además se debe analizar cómo es la interacción social entre ellos.

Para este autor se dan tres tipos de juego que según la edad van desde los 0 años hasta más de los 6 así tenemos el de espectador, paralelo, asociativo, y el cooperativo.

(GAMBOA, 2007) “Es difícil hacer una clasificación, por eso hemos preferido algo simple, pero orientador Solo, de grupo, en familia, al aire libre, de patio, de salón, dinámico, tranquilo, espontáneos, organizados.” **(pág. 21)**

Para Gamboa la clasificación de la lúdica se da más por el lugar en donde se desarrolla y por la característica del juego clasificándolo así: Solo, de grupo, en familia, al aire libre, de patio, de salón, dinámico, tranquilo, espontáneos, organizados, siendo está la categorización del juego no existe edad ni características según la edad.

(GARCIA & LLULL, 2009) “Según Boch Marín y Boch de la Peña dividen a los juegos en: juegos terapéuticos, juego para el desarrollo de las capacidades prácticas, juego para el desarrollo de las capacidades expresivas, juego para el desarrollo de la capacidad de relación.” **(pág. 89)**

Al criterio de estos autores los juegos podrían tener otro tipo de clasificación como por la ayuda o el beneficio que proporcionan y el tipo de desarrollo que promueven, es así como se clasifican en terapéuticos, para el desarrollo de las capacidades prácticas, para el desarrollo de las capacidades expresivas, y para el desarrollo de la capacidad de relación

1.3.3.3 Aporte de las Estrategias Lúdicas

(GARAIGORDOBIL) “Recapitulando las contribuciones que el juego desempeña en el desarrollo integral del niño se puede afirmar que el juego es una actividad vital e indispensable para el desarrollo humano.” **(pág. 42)**

Entre los múltiples beneficios que proporcionan el juego podemos decir que ayuda a que el niño desarrolle completamente sus habilidades y conforme de manera integral todas las áreas en el desarrollo del niño, además se considera que el juego es una actividad que ayuda a formarse.

(MALAVASI , 2005) “La creatividad se debe estimular y desarrollar desde la infancia. Los estudios han demostrado que su desarrollo sigue un patrón predecible. Esta aparece a comienzos de la vida y se muestra inicialmente en los juegos infantiles en forma gradual se difunde a otros campos de la vida: los trabajos escolares, las actividades recreativas y las vocaciones.” **(pág. 12)**

Si existe algo importante que se puede desarrollar en los niños sobre todo en etapa preescolar es la creatividad lo cual se debe aprovechar en los niños menores de 6 años. Esta actividad empieza a florecer con el juego con aquellas actividades lúdicas que sin darse cuenta logra grandes habilidades en el niño.

Posteriormente esta habilidad adquirida se pondrá en práctica en las tareas escolares, trabajos en equipo, actividades diarias entre otras, por tal motivo hay que aprovechar el juego para que mediante él los niños fortalezcan sus destrezas.

(SARLE , 2008) “Al jugar el niño aprende y desarrolla su pensamiento, su imaginación, su creatividad. El juego le provee un contexto dentro del cual puede ensayar formas de responder a las preguntas con las que se enfrenta, y también construir conocimientos nuevos.” **(pág. 20)**

A través del juego el niño puede incrementar el potencial de su pensamiento, su creatividad, etc.

El niño mediante el juego logra interpretar vivencias diarias y aprende a cómo comportarse en ellas, de igual manera el niño puede adquirir un conocimiento nuevo mediante la experiencia de aprendizaje que proporciona la actividad lúdica.

Según (GARAIGORDOBIL) en su cuadro número 6. Contribuciones del Juego al Desarrollo Infantil (pág. 42)

CUADRO 6. CONTRIBUCIONES DEL JUEGO AL DESARROLLO INFANTIL (GARAIGORDOBIL, 2003A).

<p>Juego y desarrollo cognitivo</p>	<p><i>El juego crea y desarrolla estructuras mentales, originando la creatividad</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ▶ El juego manipulativo es un instrumento de desarrollo del pensamiento. ▶ El juego es una fuente de aprendizaje que crea zonas de desarrollo potencial. ▶ El juego es un estímulo para la atención y la memoria. ▶ El juego simbólico, de representación, fomenta el descentramiento cognitivo. ▶ El juego origina y desarrolla la imaginación, la creatividad. ▶ En el juego se estimula la discriminación fantasía-realidad. ▶ El juego es comunicación y facilita el desarrollo del lenguaje. ▶ La ficción es una vía de desarrollo del pensamiento abstracto. ▶ Efectos de programas sistemáticos de juego (estudios experimentales): CI, capacidad de conservación, toma de perspectiva, aptitudes de madurez para el aprendizaje, pensamiento convergente, creatividad (verbal, gráfica, motriz...), lenguaje (rendimiento, aptitudes lingüísticas, diálogo creativo, capacidad de contar historias...), matemáticas (soltura en matemáticas, aptitud numérica...).
<p>Juego y desarrollo social</p>	<p><i>El juego es un poderoso instrumento de comunicación y socialización</i></p> <ol style="list-style-type: none"> a) Los juegos de representación (simbólicos, rol, dramáticos, ficción...): <ul style="list-style-type: none"> ▶ Estimulan la comunicación y la cooperación con los iguales. ▶ Amplian el conocimiento del mundo social del adulto y preparan al niño para el mundo del trabajo. ▶ Promueven el desarrollo moral, son escuela de autodominio, voluntad y de asimilación de normas de conducta. ▶ Facilitan el autoconocimiento, el desarrollo de la conciencia personal. b) Los juegos de reglas: <ul style="list-style-type: none"> ▶ Son aprendizaje de estrategias de interacción social. ▶ Facilitan el control de la agresividad. ▶ Son ejercicio de responsabilidad y democracia. c) Los juegos cooperativos: <ul style="list-style-type: none"> ▶ Promueven la comunicación, aumentan los mensajes positivos entre los miembros del grupo y disminuyen los mensajes negativos. ▶ Incrementan las conductas prosociales (conductas de ayudar, cooperar, compartir...) y las conductas asertivas en la interacción con iguales. ▶ Disminuyen conductas sociales negativas (agresividad-terquedad, apatía-retraimiento, ansiedad-timidez...). ▶ Estimulan interacciones y contactos físicos positivos, reduciendo los negativos. ▶ Potencian el nivel de participación en actividades de clase y la cohesión grupal, mejorando el ambiente o clima social de aula. ▶ Facilitan la aceptación interracial. ▶ Mejoran el concepto de los demás. d) Los juegos sociales turbulentos: <ul style="list-style-type: none"> ▶ Promueven la socialización de la agresividad. ▶ Facilitan la adaptación socio-emocional.

Podemos observar que son múltiples los beneficios que ofrece el juego en los niños son de gran relevancia y ayuda en todas las áreas que son beneficiosas para el desarrollo integral del educando.

1.3.4 Actividad Lúdica y el Aprendizaje

(NAVARRO , 2002) “El juego promueve el aprendizaje porque concita experiencias, tanteos, resultados, los somete a repetición y además mediante una fórmula agradable, placentera” **(pág. 53)**

El juego origina experiencias de aprendizaje las mismas que son indispensables para llegar al conocimiento y esto se da a través de una forma agradable que produce placer en los niños, en la repetición de las actividades que al niño le agrada se va produciendo el conocimiento.

(MONTAÑES, 2003) “Cualquier capacidad del niño se desarrolla más eficazmente en el juego que fuera de él. De ahí la importancia que tiene el juego como factor potenciador del desarrollo y también del aprendizaje.” **(pág. 17)**

Las capacidades que el niño puede explotar se dan solo mediante el juego ya que el juego es considerado como un elemento importante en el cual se logra ampliar e incrementar el perfeccionamiento de sus habilidades.

(NAVARRO , 2002) “En definitiva el juego es aprendizaje inevitable en la infancia, y puede ser un elemento de adquisición de mayores competencias el resto de nuestras vidas”. **(pág. 54)**

El juego es el mismo que se da en la niñez y que resulta ser una actividad diaria, también sigue presente en nuestra vida adulta y siempre será el nexo necesario para llegar hacia el aprendizaje, ayudando a desarrollar habilidades mediante una actividad de recreación.

(MONTAÑES, 2003) “El juego es un recurso que permite al niño hacer por si solo aprendizajes significativos y que le ayuda a proponer y a alcanzar metas concretas de forma relajada y con una actitud equilibrada, tranquila y de disfrute.” **(pág. 18)**

El juego es una actividad que brinda a los niños independencia y autonomía para alcanzar un conocimiento relevante para ellos y que al mismo tiempo ofrece una oportunidad para que los educandos sin percatarse e planteen y lleguen a una meta, y todo esto a través del disfrute que le proporciona un actividad lúdica.

1.3.4.1. Importancia del Juego

(SPERLING , 2004) “El juego es parte tan importante de la vida de un niño que la gente con frecuencia pasa por desapercibido su importancia para el desarrollo de un niño.” **(pág. 90)**

En muchas ocasiones la gente piensa que el juego es solo una actividad de pasatiempo o algo sin mayor importancia que lo único que consigue es entretener a un niño, pero lo que la mayoría de gente no conoce son los grandes beneficios que se pueden alcanzar a través del juego, y sobre todo desconocen la importancia que tiene para los niños el juego

(GARAIGORDOBIL & FAGOAGA, 2006) “La importancia del juego para el desarrollo y su valor terapéutico han sido enfatizados por Reynolds y Stanley (2001). Estos autores discuten las novedosas aplicaciones de la terapia del juego en el contexto escolar, destacando que en el juego los niños pueden prevenir y resolver dificultades psicosociales, logrando un óptimo desarrollo.” **(pág. 55)**

Los beneficios del juego no solo alcanza al campo académico sino que además el juego puede ser utilizado como una estrategia terapéutica con la cual se pueden resolver algunos problemas. Algunos autores como Reynolds y Stanley destacan la ayuda que puede proporcionar el juego desvaneciendo actitudes psicosociales anormales, logrando grandes cambios en los estudiantes con este tipo de problemas.

(HARF, 2008) “Los estudios que se han realizado sobre el juego en niños menores de 6 años parecen confirmar esta posibilidad que brinda el juego al proveerle un contexto dentro del cual puede ejercitar no solo las funciones cognitivas con las que ya cuenta sino también crear estructuras cognitivas nuevas” **(pág. 25)**

Algunos estudios realizados acerca de lo que puede ayudar el juego en niños en etapa preescolar indican que no solo ayuda a desarrollar las habilidades cognitivas que ya habían adquirido a esta edad, sino que además promueve la posibilidad de desarrollar algunas funciones cognitivas nueva, es decir mientras el niño se divierte va desarrollando habilidades cognitivas que aún no tenía.

(ESQUIVEL , 2010) “En la actividad lúdica se forman intensamente las cualidades psíquicas y las características de la personalidad en el desarrollo de los niños.” **(pág. 68)**

El juego en los niños de etapa preescolar principalmente ayuda para que vayan formando su personalidad, y las características propias de su etapa, los caracteres psíquicos, y algunas otras cualidades necesarias para completar el desarrollo comportamental de los niños

(CROSER, 2012) “Para el niño en edad preescolar, el juego tiene una importancia fundamental en lo que respecta a la relación con los demás, y resulta particularmente significativo ya que le ayuda a madurar a nivel intelectual, emotivo-afectivo y motor.” **(pág. 32)**

La actividad lúdica en la etapa preescolar beneficia en gran manera en el área social de los niños mejora su convivencia haciéndola más armónica ya que el estudiante aprende a ser una persona más carismática, y más allá de esto también lo ayuda a tener un nivel más alto en las áreas: emocionales, afectiva intelectuales, y por su puesto las motoras tanto las finas como las gruesas ya que toda actividad lúdica implica algún tipo de movimiento.

1.3.4.2 El juego en el nivel inicial

(MINISTERIO DE EDUCACIÓN, 2014) “La principal característica del juego trabajo en rincones es que brindan una autentica oportunidad de aprender jugando.

A través de esta metodología, se reconoce al juego como la actividad más genuina e importante en la infancia temprana. Es innegable que el juego es esencial para el bienestar emocional, social, físico y cognitivo de los niños.” **(pág. 41)**

El juego en el nivel inicial se caracteriza porque está distribuido en rincones los mismos que motivan al estudiante para que según sus necesidades y atractivos juegue en cada uno de ellos aquellos rincones deben ofrecer actividades atractivas y acogedoras para el estudiante, y la maestra se ayuda de esto para conseguir una experiencia de aprendizaje, en dichos rincones el estudiante se muestra tal como es y su juego es espontaneo y natural aunque en varias oportunidades la maestra impulsa ciertos juegos pero sin perder la creatividad del estudiante, como es ya sabido la actividad lúdica ayuda en las áreas emocional, físico, cognitivo y otras.

(MINISTERIO DE EDUCACIÓN, 2015) “El juego, como principal estrategia en el proceso de enseñanza-aprendizaje en este nivel, es una actividad innata de los niños, que puede tomar múltiples formas y que va cambiando con la edad. Cuando juegan, los niños se involucran de manera global con cuerpo, mente y espíritu están plenamente activos e interactúan con sus pares, con los adultos y con el medio que les rodea. Por estos motivos, la didáctica en Educación Inicial debe incorporar al juego como elemento central.” **(pág. 22)**

La actividad lúdica se constituye en una de las mejores aplicaciones didácticas en el proceso de enseñanza aprendizaje ya que es una actividad que se encuentre originalmente en los niños que con el paso del tiempo va adquiriendo distintas formas y sus características se apegan a las necesidades de la edad del niño.

En la actividad lúdica el niño el niño se encuentra involucrado y desarrollado de manera holística, es un actividad que lo pone en movimiento y en la cual va interactuando con su entorno entonces se puede decir que en el Nivel Inicial el juego es considerado como la actividad primordial para trabajar con los estudiantes.

(MINISTERIO DE EDUCACION , 2015) “La Dirección Nacional de Educación Inicial, considerando la importancia del juego en Educación Inicial como una estrategia metodológica para el desarrollo de aprendizajes, ha venido organizando e implementando ambientes de aprendizaje: estimulantes, seguros y saludables, a través de la adquisición de materiales didácticos, juegos exteriores infantiles, mobiliario, que garanticen experiencias de aprendizaje significativas, seguras y oportunas.” **(pág. 3)**

El ministerio de Educación de nuestro país ha establecido que el juego en los niños de educación inicial es de gran importancia ya que promueve las experiencias de aprendizaje y es utilizada como una metodología para la enseñanza aprendizaje en la etapa preescolar es por ello que ha dotado de todos los materiales necesarios para adecuar los rincones en donde el niño podrá jugar, los materiales que ha provisto el Ministerio de Educación hace que estos ambientes se conviertan en un espacio agradable en donde los alumnos desarrollan sus habilidades y de donde nacerá el Nuevo conocimiento.

(UNICEF, 2014) “Es objetivo, tanto para el Nivel Inicial como para la Educación Primaria, “promover el juego como actividad necesaria para el desarrollo cognitivo, afectivo, ético, estético, motor y social”. **(pág. 7)**

El juego según Unicef es importante y no tan solo en el nivel inicial sino que también se constituye en una gran herramienta para los docentes en el nivel primario desarrollando algunas características cognitivas, emocionales, éticos, motores entre otros, las docentes saben utilizar este recurso para que el niño amplíe su nivel de creatividad, por tanto el juego resulta ser muy beneficioso.

Juegos sensoperceptivos

(VASCONEZ, 2000) “Los juegos sensoperceptivos permiten al niño o niña captar e identificar ciertas acciones del mundo externo para procesar en estímulos espontáneos y voluntarios a través de las actividades lúdicas en donde imitan, se mueven, y les produce placer y alegría”

Los juegos sensoriales los mismos que se dan en la etapa preescolar ayudan a los educandos para que a través de sus sentidos vayan conociendo el entorno que los rodea mediante los estímulos su interiorización del conocimiento se hace más agradable y más impactante para los niños desde los tres años en adelante ya que lo experimentan lo sienten lo viven y para ellos este tipo de aprendizaje es mucho más productivo ya que esto se transforma en una experiencia mucho más real.

Juegos al aire libre

(MAZÓN COBO, 2010) “Juegos al aire libre quiere ser una propuesta no solamente dirigida al ámbito escolar sino también a todos aquellos momentos o situaciones en los que jugar constituye, además de un placer, una oportunidad para experimentar, compartir, tener nuevas experiencias. Son juegos pensados para disfrutarlos en un día de excursión, para utilizarlos como complemento a otras actividades.” **(pág. 25)**

Los juegos al aire libre son una propuesta que no solo se da en el ámbito educativo sino que además es aplicable en otros ámbitos en los cuales su propósito es el experimentar el medio ambiente y por su puesto el goce y el disfrute, y mediante lo cual se puede aprovechar de esto para complementar las actividades académicas.

Juego simbólico

(MOLINA, 2011) “Así se podría considerar el juego simbólico no solo como un juego de imitación, sino como dice Lévi- Strauss, perteneciente tanto a una dimensión del inconsciente de la persona, de su experiencia profunda (imaginario) como a la expresión externa de la experiencia.” **(pág. 42)**

El juego simbólico como lo dice Molina no solo se trata de un juego en el cual los niños imitan lo que viven diariamente sino que además requiere de mucha imaginación de alguna manera se pone en acción la dimensión del inconsciente.

1.3.5 Inteligencia

(GARDNER, 2010) “Ahora defino una inteligencia como <<un potencial biopsicológico para procesar información que se puede activar en un marco cultural para resolver problemas o crear productos que tienen valor para una cultura >>” **(pág. 43)**

Después de haber iniciado sus estudios acerca de las inteligencias Gardner vuelve a definir el concepto acerca de la inteligencia refiriéndose esta vez a la inteligencia como un potencial biológico. Es decir que la inteligencia viene dada en nuestra naturaleza humana y que se complementa mediante los factores sociales que según el entorno en donde nos encontremos podremos activarlo de tal o cual manera, y que sirve para crear algo nuevo que ayude a la sociedad.

(CIVAROLO, AMBLARD, & CARTECHINI, 2010) “A diferencia de los animales, la inteligencia humana tiene características propias y específicas, a partir de la irrupción del excedente de placer que se inscribe en el cuerpo del niño producto de la relación inicial con la madre, que otorga mucho más que el cuidado de preservación de la vida.” **(pág. 46)**

Por otra parte Civarolo y Cartechini realiza una diferenciación entre la inteligencia animal y la inteligencia humana refiriéndose a esta última como un proceso que se da luego de la separación que tiene el niño de su madre y del placer que tenía en el apego materno, y que más allá de este placer también tenía cuidado y la supervivencia y protección que la madre puede brindar.

(MYERS, 2005) “En cada contexto la inteligencia es la capacidad de aprender a partir de la experiencia de resolver problemas y de utilizar el conocimiento para adaptarse a las situaciones nuevas” **(pág. 422)**

Para este autor la inteligencia empieza a desarrollarse solo cuando el niño aprende a resolver problemas y conflictos que se dan en el diario vivir, y cuando logra mediante sus conocimientos adecuarse en nuevos hechos que dan lugar a que el niño ponga en práctica lo que ha adquirido hasta el momento.

(DE ZUBIRIA , 2006) “En última instancia, Galton entendió la inteligencia como un proceso sensorial, caracterizado principalmente por la energía y la sensibilidad. La energía se refiere a la capacidad de trabajo y será dominante en los individuos muy inteligentes. La sensibilidad será la capacidad de captar en mayor medida los estímulos del medio y este será el segundo distintivo de los individuos muy inteligentes.” **(pág. 27)**

La inteligencia según este autor se da a través de los sentidos es decir el niño desarrolla su inteligencia mientras utiliza todos sus sentidos y experimenta con cada uno de ellos, nos dice que la inteligencia tiene dos características que son la energía y la sensibilidad , la energía que es la voluntad y el carácter que ponemos al realizar un trabajo y por otra parte la sensibilidad que se demuestra en qué medida captamos los estímulos, y por estas características se reconocerá a las personas inteligentes.

1.3.6 Naturalista

(HAMILTON , 1999) “La naturaleza está en todas partes: en las calles de la ciudad, en el patio trasero e incluso en el salón de casa, y sólo espera ser explorada por los niños. Un arco iris, una telaraña o el viaje de una hormiga por entre los tallos de hierba pueden servir de estímulo para que padres e hijos pasen una memorable tarde de actividades.” **(pág. 12)**

El concepto de naturaleza para Hamilton se encuentra en todas las cosas que encontramos en nuestro entorno ya sea en un lugar dentro o fuera de nuestro hogar y que por tal razón solo está en la espera de que los niños lleguen a ella y la exploren y conozcan. Además se refiere a la naturaleza como un medio de aprendizaje y un motivo para que tanto los padres e hijos pasen momentos agradables y juntos.

(RIECHMANN, 2005) “La naturaleza es la única empresa que nunca ha quebrado en unos cuatro mil millones de años según el biólogo alemán Frederic Vester, nos proporciona en efecto el modelo para una tecnosfera sustentable y de alta productividad.” **(pág. 116)**

A pesar del gran desgaste que ha sufrido la naturaleza y de su antigüedad la naturaleza ha demostrado ser una empresa < como el autor la llama > muy sólida, y que nos da un modelo de productividad, por esta razón se debe educar y sembrar en los niños el amor hacia la naturaleza para que no siga sufriendo deterioros.

(MATA , 2005) “Naturaleza.- patrimonio de la vida, obtenido mediante la evolución biológica y geológica de todos los reinos desde la formación de la tierra y que llega a nuestros días en estado prístino o parcialmente alterado.” **(pág. 319)**

Para este autor la naturaleza se origina mediante todos los cambios y evoluciones sufridas durante millones de años y que hoy al llegar a nuestros días tiene grandes cambios y por supuesto afectada por la mala educación ambiental que los habitantes hemos tenido

1.3.7 Inteligencia Naturalista

(ANTUNES) “La inteligencia naturalista o biológica fue la última identificada por Gardner. Se refiere a la competencia para percibir la naturaleza de un modo integral y sentir procesos de acentuada empatía con los animales y los vegetales afinidad que se puede extender al sentimiento ecológico y a la percepción de los ecosistemas y hábitats.” **(pág. 133)**

Aunque la inteligencia naturalista fue la última en descubrirse por Gardner no ha dejado de tener la importancia que se merece y por su puesto se trata de sentir y tener mayor sensibilidad por la naturaleza y por todo lo que ella encierra, sus animales sus elementos entre otros y por ende un impulso fuerte de cuidar y preservar todo lo que ella constituye.

Para conservar todo tipo de especies en flora y fauna y disminuir el impacto ambiental que ha venido como consecuencia de la contaminación.

(SUAZO, 2006) “La inteligencia naturalista nos permite observar, entender y organizar patrones en el mundo natural, distingue entre entes orgánicos e inorgánicos, así como clasificar todo tipo de plantas, animales y minerales. Esta inteligencia también se

manifiesta en la aptitud para cuidar plantas y animales y disfrutar estéticamente de ellos.” (pág. 24)

Para este autor la naturaleza tiene un vínculo con la inteligencia matemática ya que el niño o la persona que tenga este tipo de inteligencia tiene la habilidad de realizar algunas acciones matemáticas como clasificar, ordenar, seguir patrones etc., obviamente estas actividades se dan con elementos del entorno natural como plantas animales minerales etc.

(MARTIN , 2004) “La inteligencia naturalista consiste en el entendimiento del mundo natural incluyendo las plantas, los animales y la observación científica de la naturaleza.” (pág. 252)

Para Martin la inteligencia naturalista está definida en algo más sencillo y simple como el conocimiento del entorno natural y llegar a un punto más científico para estudiar los elementos que conforman la misma.

(HOLOVATUCK & VILA , 2006) “La naturalista es la que se refiere al cuidado y respeto de la naturaleza, saber disfrutarla, aprendiendo de sus ciclos vitales para servirse y servirla.” (pág. 20)

La inteligencia naturalista se puede identificar en una persona cuando otorga el cuidado el respeto de la naturaleza y cuando aprende a disfrutarla de tal manera que encuentra la manera de ayudar y realizar acciones en favor de la naturaleza tomando en cuenta que ella también nos otorga grandes beneficios.

1.3.7.1 Características de la Inteligencia Naturalista

(BARBA & CAPELLA , 2010) “La persona con una inteligencia naturalista desarrollada probablemente reunirá algunas de las siguientes características: (pág. 91)

- Explora ámbitos humanos y naturales con mucho interés y entusiasmo.
- Establece categorías o clasifica objetos según su característica.
- Aprovecha las oportunidades para observar, identificar, interactuar con objetos,

plantas o animales, y para encargarse de su cuidado.

- Reconoce patrones entre miembros de una especie o clase de objetos.
- Se interesa por la manera en la que cambian y evolucionan los sistemas.
- Emprende el aprendizaje sobre los ciclos vitales de la flora o la fauna o las etapas de producción de objetos fabricados por el hombre.
- Manifiesta deseos de entender <<cómo funcionan las cosas>>
- Incorpora taxonomías de plantas y animales o bien otros sistemas de clasificación para estructuras lingüísticas o patrones matemáticos.
- Demuestra interés por las relaciones que se establecen entre las especies y /o la interdependencia de los sistemas naturales y humanos.
- Utiliza herramientas como el microscopio, prismáticos, telescopio, cuadernos de notas u ordenadores para estudiar organismos o sistemas.
- Demuestra interés por las carreras de biología, ecología, química, zoología, ingeniería forestal o botánica.
- Desarrolla nuevas taxonomías, teorías sobre los ciclos vitales; descubre nuevos patrones e interconexiones entre objetos o sistemas.”

Son varias las características que puede tener una persona con este tipo de inteligencia, incluyendo las inclinaciones para una carrera universitaria manejo de materiales, intereses entre otros.

Lo que debe existir con una persona que tenga estas características es alguien que encamine de manera correcta todas estas capacidades y habilidades.

1.3.7.2 Hemisferios e Inteligencia Naturalista

(ANTUNES, 2006) “Probablemente situada en el hemisferio derecho del cerebro, la inteligencia naturalista se destacó en personas como Darwin, Humboldt, La Condamine, Mendel Noel Nutels, los hermanos Villas –Boas, Burle Marx....” (pág. 51)

Este autor piensa en la probabilidad de que la inteligencia naturalista tenga su origen en el hemisferio derecho es decir que en la persona que posee esta inteligencia se ha

desarrollado más dicho hemisferio. Y además nombra a personajes destacados y de gran trayectoria quienes tuvieron o desarrollaron este tipo de inteligencia.

(ESCAMILLA , 2014) “Inteligencia naturalista .Localización: Áreas del lóbulo parietal izquierdo, hemisferio derecho” **(pág. 80)**

Para Escamilla la ubicación de la inteligencia naturalista es más exacta aunque coincide que se encuentra en el hemisferio derecho agrega que está ubicada en las Áreas del lóbulo parietal izquierdo.

(BRAIDOT, 2014) “Por ejemplo la existencia de una inteligencia naturalista se revela en ciertas partes del lóbulo frontal implicadas en la denominación y etiquetado de objetos naturales, como los animales y plantas” **(pág. 230)**

La inteligencia naturalista se encuentra en algunas partes del lóbulo frontal en donde se forma un concepto claro acerca de animales y plantas

CAPÍTULO II

2. METODOLOGÍA

Para la realización del presente trabajo de investigación se utilizó el siguiente proceso metodológico

2.1. DISEÑO DE LA INVESTIGACIÓN

No experimental: la Presente investigación no se basó en un proceso de experimentación sino que se generó a través de la aplicación de una guía didáctica y la misma se desarrolló en dos momentos, y se aplicó antes y después, de dicha guía que mediante actividades lúdicas ayudó a desarrollar la inteligencia naturalista.

Es decir que el presente trabajo de investigación no se realiza como un experimento sino más bien se da a través de una observación del como los niños van mejorando su nivel de capacidad en cuanto a la inteligencia naturalista se refiere mientras se va aplicando la guía.

2.2. TIPO DE INVESTIGACIÓN

El enfoque de la investigación es cuali-cuantitativa.

Cuantitativa. Porque permite examinar los datos de manera numérica especialmente en el campo de la estadística

Cualitativa. Porque tiene como objeto la descripción de las cualidades de un fenómeno, busca un concepto que pueda abarcar parte de la realidad, no se trata de probar o de medir en qué grado una cierta cualidad se encuentra en un cierto acontecimiento dado, sino de descubrir tantas cualidades como sean posibles, se debe hablar de entendimiento en profundidad en lugar de exactitud.

Descriptiva. Ya que exhibe el conocimiento de la realidad tal como se presentó en una situación “de espacio y de tiempo” dado. Aquí se observó y se registró,

describiendo el fenómeno sin introducir modificaciones: “tal cual”. También servirá para recoger los datos sobre la base teórica planteada, resumiendo la información de manera cuidadosa para luego exponer los resultados.

De campo. Ya que permitirá obtener la información desde el lugar de los hechos en el inicial de la Unidad Educativa Ambato, es decir, ayudó en el proceso exploratorio, descriptivo, del problema.

Bibliográfica. Porque se recurrió a varias fuentes para sustentar el presente trabajo de investigación así como: textos, módulos, páginas web, entre otros, de esta manera se dio un respaldo teórico a las variables dependiente siendo Las estrategias Lúdicas y la independiente La Inteligencia Naturalista.

2.3. MÉTODOS DE INVESTIGACIÓN

Para la presente investigación se utilizara los siguientes métodos:

- a) **Método Analítico.** Se lo aplicara para desglosar la información, descomponerla en sus partes, con ello se lograra la comprensión amplia del problema, para determinar sus causas y efectos, además para demostrar el tamaño exacto de la población y sacar conclusiones valederas y recomendaciones útiles.
- b) **Método Científico.-** ya que se utilizará un conjunto de estrategias, procedimientos lógicos, estadísticos, para aplicar un proceso ordenado coherente y sistemático, para llegar a Unidad Educativa Ambato que constituye el universo de la investigación.
- c) **Método Inductivo. – Deductivo.-** Se empleará para la elaboración del marco teórico y el análisis de resultados del diagnóstico.

Posibilitando descubrir, analizar, sistematizar los resultados obtenidos para hacer generalizaciones para el problema, también servirá para la interpretación de resultados al elaborar las conclusiones y recomendaciones enfocadas a la propuesta.

d) Método Descriptivo.- Ayudara a describir la realidad del problema, permitiendo una visión contextual del mismo y del lugar de investigación en tiempo y espacio.

e) Método Estadístico.- Se empleara para mediante este llegar al análisis cuantitativo y porcentual de la información en el cálculo en el campo de la investigación puesto que después de la recopilación, agrupación, tabulación de datos se procederá a resumirlo en tablas y diagramas estadísticos.

2.4. TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS

2.4.1. Técnicas

Observación: Esta técnica ayudo a recolectar datos mediante la observación directa a los niños y niñas del nivel inicial grupo de 3 años paralelo “A” en la U.E. Ambato parroquia la merced, Cantón Ambato, provincia Tungurahua, y a determinar el desarrollo de la inteligencia naturalista mediante la utilización de estrategias lúdicas

2.4.2. Instrumentos

Ficha de Observación.- Se elaboró la ficha de observación con ítems de acuerdo a las destrezas que se encuentran incluidas en las hipótesis específicas para de esta manera poder observar el desarrollo de la inteligencia naturalista a través de la utilización de estrategias lúdicas.

2.5. POBLACIÓN Y MUESTRA

2.5.1. La Población

La población para realizar dicha investigación es el Nivel Inicial Grupo de 3 años paralelo “A” de la Unidad Educativa Ambato de la ciudad de Ambato, el mismo que está compuesto por 25 estudiantes.

CUADRO 2.1

ESTRATOS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Niños y niñas	25	100%
Total	25	100%

Fuente: estadística de la institución

Elaborado por: Hipatia Lema

2.5.2. Muestra

En virtud de que la población es pequeña se trabajó con todos los estudiantes del nivel inicial grupo de tres años paralelo “A”.

2.6. TÉCNICAS Y PROCEDIMIENTOS PARA EL ANÁLISIS DE RESULTADOS

Para poder apreciar cómo influirán las estrategias lúdicas en el desarrollo de la inteligencia naturalista se aplicó algunos procedimientos para medir los resultados como: Conteo, Tabulación, Graficación, Análisis cuantitativo, Análisis cualitativo

2.7. HIPÓTESIS

2.7.1. Hipótesis General

La elaboración y aplicación de una Guía didáctica con estrategias lúdicas mejoran el desarrollo de la inteligencia naturalista de los niños y niñas del nivel inicial de la Unidad Educativa Ambato, Ambato, Período 2016 permitiendo que los niños tengan empatía con los elementos del entorno natural aprendiendo de esta manera a cuidarlos y valorarlos

2.7.2. Hipótesis Específicas

- El desarrollo de las estrategias lúdicas mediante los juegos sensoriales fortalecen el desarrollo de la inteligencia naturalista de los niños y niñas del nivel

inicial de la Unidad Educativa. Ambato. Período 2016 permitiendo que los alumnos conozcan el entorno natural a través de sus sentidos

- La ejecución de estrategias lúdicas a través de los juegos al aire libre posibilitan el desarrollo de la inteligencia naturalista de los niños y niñas del nivel inicial de la “Unidad Educativa Ambato”. Ambato, Período 2016 acercándolos de manera directa a la naturaleza para que a través del conocimiento de la misma aprenda los cuidados que requiere el medio ambiente
- La ejecución de estrategias lúdicas mediante los juegos simbólicos mejoran el desarrollo de la inteligencia naturalista de los niños y niñas del nivel inicial de la “Unidad Educativa Ambato”, Ambato, Período 2016 a través de la representación de animales y elementos de la naturaleza , ayudando al estudiante a conocer los roles ,beneficios y cuidados, que estos requieren

2.8. OPERACIONALIZACIÓN DE LA HIPÓTESIS

2.8.1. Operacionalización de la hipótesis específica I

El desarrollo de las estrategias lúdicas mediante los juegos sensorceptivos fortalecen el desarrollo de la inteligencia naturalista de los niños y niñas del nivel inicial de la “Unidad Educativa Ambato”, Ambato, Período 2016 permitiendo que los alumnos conozcan el entorno natural a través de sus sentidos

CUADRO N° 2.2.

Variables	Definición	Categorías	Indicadores	Técnicas e instrumentos
Independiente Estrategias Lúdicas mediante juegos sensorceptivos	(VASCONEZ) Los juegos sensorceptivos permiten al niño o niña captar e identificar ciertas acciones del mundo externo para procesar en estímulos espontáneos y voluntarios a través de las actividades lúdicas en donde imitan, se mueven, y les produce placer y alegría	<ul style="list-style-type: none"> •Juegos •Mundo externo •Actividades lúdicas •Alegría 	<ul style="list-style-type: none"> • Integrarse progresivamente en juegos grupales de reglas sencillas • Explorar e identificar los diferentes elementos y fenómenos del entorno natural mediante procesos que propicien la indagación. • Proponer juegos construyendo sus propias reglas interactuando con otros. • Demostrar interés ante emociones y sentimientos de las personas de su entorno familiar y escolar. 	TÉCNICA: Observación INSTRUMENTO Ficha de Observación

<p>Dependiente</p> <p>Inteligencia Naturalista</p>	<p>(SUAZO) “La inteligencia naturalista nos permite observar, entender y organizar patrones en el mundo natural, distingue entre entes orgánicos e inorgánicos, así como clasificar todo tipo de plantas, animales y minerales. Esta inteligencia también se manifiesta en la aptitud para cuidar plantas y animales y disfrutar estéticamente de ellos.” (pág. 24)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Mundo Natural • Plantas • Animales • Cuidar 	<ul style="list-style-type: none"> • Identificar a los seres vivos de su entorno a través de la exploración del mundo natural. • Reconocer las características de las plantas alimenticias comprendiendo su importancia en la alimentación. • Apoyar en el cuidado de plantas y animales de su entorno. • Realizar acciones que apoyan al cuidado del medio ambiente como: botar la basura en su lugar, no desperdiciar el agua, entre otras. 	<p>TÉCNICA: Observación</p> <p>INSTRUMENTO Ficha de Observación</p>
---	---	--	---	---

FUENTE: Datos del proyecto

ELABORADO POR: HIPATIA LEMA

2.8.2. Operacionalización de la hipótesis específica II

La ejecución de estrategias lúdicas a través de los juegos al aire libre posibilitan el desarrollo de la inteligencia naturalista de los niños y niñas del nivel inicial de la “Unidad Educativa Ambato”, Ambato, Período 2016, acercándolos de manera directa a la naturaleza para que a través del conocimiento de la misma aprenda los cuidados que requiere el medio ambiente

CUADRO N° 2.3.

Variables	Definición	Categorías	Indicadores	Técnicas e instrumentos
Independiente Estrategias Lúdicas mediante los juegos al aire libre	(MAZÓN COBO, 2010) “Juegos al aire libre quiere ser una propuesta no solamente dirigida al ámbito escolar sino también a todos aquellos momentos o situaciones en los que jugar constituye, además de un placer, una oportunidad para experimentar, compartir, tener nuevas experiencias. Son juegos pensados para disfrutarlos en un día de excursión, para utilizarlos como complemento a otras actividades.” (pág. 25)	Juegos Compartir Disfrutar	<ul style="list-style-type: none"> • Demostrar preferencia por jugar con un niño específico estableciendo amistad en función de algún grado de empatía. • Reconocer y practicar normas de convivencia en el centro de educación inicial y en el hogar establecidas por el adulto. • Identificar y manifestar sus emociones y sentimientos, expresando las causas de los mismos mediante el lenguaje verbal. 	TÉCNICA: Observación INSTRUMENTO Ficha de Observación

<p>Dependiente Inteligencia Naturalista</p>	<p>(SUAZO, 2006) “La inteligencia naturalista nos permite observar, entender y organizar patrones en el mundo natural, distingue entre entes orgánicos e inorgánicos, así como clasificar todo tipo de plantas, animales y minerales. Esta inteligencia también se manifiesta en la aptitud para cuidar plantas y animales y disfrutar estéticamente de ellos.” (pág. 24)</p>	<p>Mundo Natural</p> <p>Plantas</p> <p>Animales</p> <p>Cuidar</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▸ Identificar a los seres vivos de su entorno a través de la exploración del mundo natural. ▸ Reconocer las características de las plantas alimenticias comprendiendo su importancia en la alimentación ▸ Apoyar en el cuidado de plantas y animales de su entorno. ▸ Realizar acciones que apoyan al cuidado del medio ambiente como: botar la basura en su lugar, no desperdiciar el agua, entre otras. 	<p>TÉCNICA: Observación</p> <p>INSTRUMENTO Ficha de Observación</p>
--	---	---	--	---

FUENTE: Datos del proyecto

ELABORADO POR: HIPATIA LEMA

2.8.3. Operacionalización de la hipótesis específica III

La ejecución de estrategias lúdicas mediante los juegos simbólicos mejoran el desarrollo de la inteligencia naturalista de los niños y niñas del nivel inicial de la “Unidad Educativa Ambato”, Ambato, Período 2016, a través de la representación de animales y elementos de la naturaleza, ayudando al estudiante a conocer los roles, beneficios y cuidados, que estos requieren.

CUADRO N° 2.4.

Variables	Definición	Categorías	Indicadores	Técnicas e instrumentos
Independiente Estrategias Lúdicas mediante los juegos simbólicos	(MOLINA, 2011) “Así se podría considerar el juego simbólico no solo como un juego de imitación, sino como dice Lévi- Strauss, perteneciente tanto a una dimensión del inconsciente de la persona, de su experiencia profunda (imaginario) como a la expresión externa de la experiencia.” (pág. 42)	<ul style="list-style-type: none"> • Juego simbólico • Imitación • Experiencia • Expresión 	<ul style="list-style-type: none"> • Representar a personas de su entorno asumiendo roles a través del juego simbólico. • Participar en dramatizaciones, asumiendo roles de diferentes personas del entorno y de personajes de cuentos e historietas. • Demostrar preferencia por jugar con un niño específico estableciendo amistad en función de algún grado de empatía • Manifestar sus emociones y sentimientos con mayor intencionalidad mediante expresiones orales y gestuales 	TÉCNICA: Observación INSTRUMENTO Ficha de Observación

<p>Dependiente Inteligencia Naturalista</p>	<p>(SUAZO, 2006) “La inteligencia naturalista nos permite observar, entender y organizar patrones en el mundo natural, distingue entre entes orgánicos e inorgánicos, así como clasificar todo tipo de plantas, animales y minerales. Esta inteligencia también se manifiesta en la aptitud para cuidar plantas y animales y disfrutar estéticamente de ellos.” (pág. 24)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Mundo Natural • Plantas • Animales • Cuidar 	<ul style="list-style-type: none"> • Identificar a los seres vivos de su entorno a través de la exploración del mundo natural. • Reconocer las características de las plantas alimenticias comprendiendo su importancia en la alimentación. • Apoyar en el cuidado de plantas y animales de su entorno. • Realizar acciones que apoyan al cuidado del medio ambiente como: botar la basura en su lugar, no desperdiciar el agua, entre otras. 	<p>TÉCNICA: Observación</p> <p>INSTRUMENTO Ficha de Observación</p>
--	--	--	---	---

FUENTE: Datos del proyecto
ELABORADO POR: HIPATIA LEMA

CAPÍTULO III

3. LINEAMIENTOS ALTERNATIVOS

3.1. TEMA: ESTRATEGIAS LUDICAS E INTELIGENCIA NATURALISTA

3.2. PRESENTACIÓN

Actualmente el currículo de Educación Inicial destaca la importancia del juego como una orientación metodológica que mejora el aprendizaje y posibilita experiencias que producen o acercan hacia el conocimiento, así también se menciona que el juego promueve y facilita la exploración la experimentación y sobre todo un medio que le comunica con el mundo exterior y a través del cual va desarrollando sus habilidades.

(GARRIDO & GRAU) “El juego se ha reconocido como un proceso universal de los más importante, mediante el cual el niño aprende acerca del mundo que le rodea.

A través de las experiencias sensoriomotoras con los objetos, el niño aprende a encajar las piezas de la información fundamentales que le ayudan a la construcción de conceptos.

El juego contribuye, además, tal y como han destacado algunos psicólogos, al desarrollo cognitivo y emocional. **(Piaget 1962; Vigotsky, 1978)** así pues el juego es un medio que ayuda al incremento de habilidades practicas a la solución de problemas y a la socialización, lo cual permite el logro de una mayor independencia **(Buttera1991)”**

Dada la importancia que tiene las actividades lúdicas en los niños de etapa preescolar y siendo que el juego desarrolla de manera integral las capacidades del niño es importante que las docentes del nivel inicial utilicen esta actividad como un recurso didáctico el mismo que ayudara para que los niños adquieran habilidades de forma espontánea y disfrutando de las mismas.

Así mismo la guía didáctica para la implementación del currículo del nivel inicial **(MINISTERIO DE EDUCACIÓN, 2015)** indica que “los niños demuestran un

interés genuino y profundo por la naturaleza; quieren explorarla, entender cómo funciona y disfrutan mucho de su belleza y diversidad.

Gozar del contacto con la naturaleza permite a los niños estar muy activos y expresarse libremente. También les enseña valores fundamentales sobre la relación del ser humano con su medio natural y la importancia de respetarlo y conservarlo. Por estas razones, la Educación Inicial debe garantizar el contacto frecuente con la naturaleza en sus diversas manifestaciones.

Es por esto que el gusto y la atracción que los niños del nivel inicial sienten hacia la naturaleza debe ser aprovechada y formada, guiando y encaminando para que puedan mantener el agrado que tienen por nuestro entorno natural y que mejor manera de hacerlo si aplicamos estrategias lúdicas, fusionamos dos actividades placenteras para los educandos con lo cual conseguiremos que el aprendizaje sea duradero y persevere el amor y respeto hacia la naturaleza

3.3. OBJETIVOS

3.3.1. Objetivo General

Demostrar a través de la Guía Didáctica que la aplicación de estrategias lúdicas mejora el desarrollo de la inteligencia naturalista de los niños y niñas del nivel inicial de la Unidad Educativa Ambato. Ambato. Período 2016

3.3.2. Objetivos Específicos

- Demostrar como las estrategias lúdicas mediante los juegos sensorceptivos fortalecen el desarrollo de la inteligencia naturalista de los niños y niñas del nivel inicial de la “Unidad Educativa Ambato”. Ambato. Período 2016
- Demostrar que las estrategias lúdicas a través de los juegos al aire libre posibilitan el desarrollo de la inteligencia naturalista de los niños y niñas del nivel inicial de la “Unidad Educativa Ambato”. Ambato. Período 2016

- Demostrar que las estrategias lúdicas mediante los juegos simbólicos mejoran el desarrollo de la inteligencia naturalista de los niños y niñas del nivel inicial de la “Unidad Educativa Ambato”. Ambato. Período 2016

3.4. FUNDAMENTACIÓN

En la presente investigación se plantea un conjunto de estrategias lúdicas que pueden desarrollarse interna o externamente y que sirven como apoyo y guía a las docentes del nivel inicial, para que puedan tener un recurso didáctico que favorezca el desarrollo de la inteligencia naturalista en los niños y niñas en etapa preescolar.

De esta manera el propósito de estas estrategias lúdicas es motivar a las docentes para que mediante el juego infundan en los pequeños el amor y respeto hacia la naturaleza además estas estrategias tienen su fundamentación en el Currículo del Nivel Inicial en donde las destrezas y actividades están dirigidas hacia el entorno natural mediante el juego.

Cuando se utiliza el juego como una estrategia de aprendizaje los niños tienen acciones espontáneas y naturales, así mismo el juego ayuda para que todas las áreas de desarrollo en el niño sean estimuladas. Siendo el juego una actividad que produce placer no le costara mayor trabajo a la docente.

3.4.1. Eje de descubrimiento del medio natural y cultural

(MINISTERIO DE EDUCACIÓN, 2014) “En este eje se contempla el desarrollo de habilidades de pensamiento que permiten al niño construir conocimientos por medio de su interacción con los elementos de su entorno, para descubrir el mundo exterior que le rodea. Esta construcción se facilita por medio de experiencias significativas y estrategias de mediación que posibilitan la comprensión de las características y relaciones de los elementos, tanto del medio natural como de su medio cultural. En este contexto se pueden rescatar los saberes y conocimientos ancestrales, se fomenta la curiosidad y se desarrollan procesos de indagación.”

Como podemos notar la inteligencia naturalista que se encuentra dentro del eje de descubrimiento del medio natural y cultural es parte de un documento en el cual se respaldan las docentes para orientar y dirigir la planificación didáctica, siendo de esta manera un eje que se encuentra dentro de los ámbitos que conforman el currículo del nivel inicial, y que por su puesto tiene una articulación con los ámbitos a tratar en el primer año de educación general básica.

Algunas de las destrezas que se encuentran para desarrollar dentro de este eje son:

(MINISTERIO DE EDUCACIÓN, 2014)

- Identificar los seres vivos de su entorno a través de la exploración del mundo natural.
- Reconocer y diferenciar entre elementos naturales y artificiales por medio de los sentidos.
- Reconocer diferentes elementos de su entorno natural mediante la discriminación sensorial.
- Identificar las características de los animales que pueden cumplir el rol de mascota y los cuidados que requieren.
- Reconocer las características de las plantas alimenticias comprendiendo su importancia en la alimentación.
- Identificar los alimentos nutritivos reconociendo la importancia de éstos en su crecimiento.
- Realizar acciones que apoyan al cuidado del medio ambiente como: botar la basura en su lugar, no desperdiciar el agua, entre otras.
- Apoyar en el cuidado de plantas y animales de su entorno.
- Reconocer y apreciar algunas expresiones culturales importantes de su localidad.
- Participar en algunas prácticas tradicionales de su entorno disfrutando de las diferentes manifestaciones culturales.

3.4.2. Momentos para desarrollar la inteligencia naturalista

En la Guía de Aplicación del currículo del nivel inicial se encuentran sugeridos los momentos que deben aplicarse dentro de la jornada educativa dentro de lo cual se destaca un momento para descubrir el entorno natural y por ende desarrollar su inteligencia naturalista

(MINISTERIO DE EDUCACIÓN, 2015) “Recomendaciones para estimular el aprendizaje y desarrollo en los diferentes momentos de la jornada. Los educadores y docentes deben aprovechar el tiempo disponible para estimular el aprendizaje y desarrollo de los niños. Toda la jornada debe ser educativa y por ello se incluye a continuación algunas recomendaciones para estimular a los niños en los diferentes momentos del trabajo diario.”

- Permitir el contacto con la arena, la tierra, el agua, la hierba y otros elementos de la naturaleza.
- Describir las sensaciones que perciben en contacto con la naturaleza, sobre todo olores, colores, sonidos y texturas.
- Sentir la lluvia y cantarle.
- Sentir el calor del sol y cantarle.
- Observar y describir flores, insectos, árboles y demás elementos que estén a la vista.

La guía didáctica recomienda el contacto pleno con los elementos de la naturaleza teniendo en cuenta la participación de todos los estudiantes y la exploración a través de los sentidos de los niños y niñas del nivel inicial.

3.4.3. Metodología juego trabajo

(MINISTERIO DE EDUCACIÓN, 2014) “Esta metodología consiste en organizar diferentes espacios o ambientes de aprendizaje, denominados rincones, donde los niños juegan en pequeños grupos realizando diversas actividades. Se trata de una metodología flexible que permite atender de mejor manera la diversidad del aula y potenciar las capacidades e intereses de cada niño. Los rincones de juego trabajo permiten que los niños aprendan de forma espontánea y según sus necesidades. La principal característica del juego trabajo en rincones es que brinda una auténtica oportunidad de aprender jugando.”

La oportunidad que brinda el juego-trabajo es muy amplia ya que permite la flexibilidad dentro de aula y además de esto posibilita que los niños se expresen de forma natural y espontánea a la vez que van desarrollando sus habilidades.

3.4.4. Juego en Rincones

Existen varios rincones recomendados tanto para el sub nivel 1 y para el sub nivel 2 en donde los niños pueden generar una experiencia de aprendizaje e ir desarrollando ciertas destrezas según el rincón en el cual se encuentren

Para desarrollar la inteligencia naturalista existen dos rincones que propician que los niños conozcan los elementos de la naturaleza y mientras se divierten con ellos ir conociendo los cuidados que deben tener con estos recursos.

A continuación se presenta estos rincones:

(MINISTERIO DE EDUCACIÓN, 2015) RINCÓN DEL AGUA.- En este rincón, los niños juegan y experimentan con el agua. Exploran las características y propiedades del líquido vital, desarrollan nociones de cantidad, capacidad, volumen y peso. Reflexionan sobre la utilidad del agua y la importancia de cuidarla y ahorrarla. Es un rincón en el que los niños pueden divertirse e interrelacionar con sus compañeros

ARENERO.- En este rincón los niños exploran las características y propiedades de la arena; desarrollan nociones de espacio, cantidad, capacidad, volumen y peso. Pueden jugar y hacer diversas construcciones, desarrollando su imaginación. Inventan juegos como “esconder el tesoro”. En este rincón se promueve el juego compartido.

3.4.5. Juegos Sensoperceptivos

(VASCONEZ, 2000) “Los juegos sensoperceptivos permiten al niño o niña captar e identificar ciertas acciones del mundo externo para procesar en estímulos espontáneos y voluntarios a través de las actividades lúdicas en donde imitan, se mueven, y les produce placer y alegría”

Este tipo de juegos ayuda al niño a desarrollar todos sus sentidos y mediante estos llegar hacia el conocimiento ya que mediante los estímulos el niño puede percibir de mejor manera aquello que ocurre a su alrededor

3.4.6. Juegos al aire libre

(CONSALVO , 2005) “Estar al aire libre, en un entorno de belleza natural, ofrece el contexto adecuado para el aprendizaje holístico. Los juegos al aire libre nos enganchan plenamente participan nuestro cuerpo físico, nuestras vivencias emocionales y espirituales, así como nuestra mente y generan vivencias profundas de amplio impacto.”

Los juegos al aire libre gracias al espacio en el cual se desarrolla ofrecen un aprendizaje completo ya que nos atrae completamente y nos vincula con nuestras emociones haciendo que se produzca un espacio que propicie el gozo el asombro y el desafío necesarios para entrar en una experiencia de aprendizaje.

Este tipo de juegos se originan en un escenario que favorece el desarrollo de destrezas naturalistas ya que se potencia la energía y atención de los educandos en todos los elementos de los cuales se encuentran rodeados.

3.4.7. Juegos simbólicos

(NOVEMBER , 1997) Según Piaget, “los juegos simbólicos provienen de la representación que el niño pequeño hace de un acontecimiento diario normal (irse a dormir o comer) fuera del contexto. La representación se convierte en un juego simulado que le niño puede permitirse en un momento diferente del de irse a dormir o comer.

Más tarde, pueden acostar o dar de comer a un osito o una muñeca y en seguida el niño imaginará que es papá o mamá y se identificara con el personaje que simboliza. A menudo llamamos a esto representar un papel. Al final aparecerá la combinación simbólica; se representaran escenas de la vida real o imaginarias, a veces con muñecas, con otra persona sencillamente, con un sujeto imaginado.

Según Piaget la función de este juego simbólico es ayudar al niño a asimilar la realidad.” Los niños cuando se encuentran en la etapa preescolar y realizan este tipo de juegos van de una manera u otra asimilando la realidad, los juegos simbólicos o de representación hace que el niño represente las cosas y los hechos que ocurren a su alrededor de la

manera en la cual lo mira, y muchas ocasiones representa lo que idealiza es decir lo que el niño quisiera que sucediera en la realidad.

3.4.8. Proceso metodológico del Juego

Las actividades lúdicas que se presentan son de gran interés ya que ayuda a los docentes para que puedan orientarse y puedan guiar a los niños y niñas al desarrollo de la inteligencia naturalista, además como ya se había visto antes el juego favorece el desarrollo integral del estudiante.

A pesar de que el juego es espontáneo en los alumnos al ser utilizado como una estrategia metodológica debe ser guiado por la docente y es por esto que se debe tener en consideración los siguientes:

- a) **Planificación.**- toda actividad debe contar con una planificación previa para de esta manera tener claro a donde se quiere llegar, como se lo va a realizar, que recursos se utilizará, en que tiempo se desarrollara y como evaluar
- b) **Tipo de Juegos** Los juegos que posteriormente sean elegidos por la maestra deberán ser pensados considerando la edad del niño, naturalmente deben ser infantiles y que propicien la diversión y que contenga un objetivo claro.
- c) **Reglas.** Antes de empezar el juego propuesto la docente deberá indicar todas las reglas del juego para que no exista confusión entre los educandos.
- d) **Participantes.** Es importante que el juego que la docente escoja incluya la participación de todos los estudiantes ya sea en grupos o en forma general, la idea es que todos los niños se vean incluidos y no exista ningún tipo de aislamiento o discriminación.
- e) **Destrezas.** La docente debe procurar que las actividades lúdicas ayuden al desarrollo de las destrezas establecidas en el Currículo de Educación Inicial
- f) **Lúdicas:** El principal objetivo del Juego es producir placer y diversión en los niños por tal razón no se convertirá al juego en una actividad tediosa, es fundamental que los juegos se realicen en tiempos apropiados para conseguir el objetivo planteado

Además hay que recordar que la actividad lúdica es un principio de enseñanza por lo cual cumple con los siguientes parámetros para llegar al aprendizaje significativo:

- De lo próximo a lo distante
- De lo fácil a lo difícil
- De lo conocido a lo desconocido
- De lo particular a lo general
- De lo concreto a lo abstracto

3.5. CONTENIDOS

3.5.1. Juego sensoperceptivos

- El Gato y el Ratón
- Lobito
- El mar
- El Gusano
- La barca y los peces

3.5.2. Juegos al aire libre

- Rey y reina de la naturaleza
- El zoológico
- Conejos en su madriguera
- Paleta de Otoño
- Una piedra ligera
- Una orquesta natural

3.5.3. Juegos simbólicos

- El juego de la granja
- Cebollitas
- La gallina y el gavián
- Pato Pato , ganso
- Perros y venados

3.6. OPERATIVIDAD

CUADRO N° 3.1.

ACTIVIDADES	OBJETIVOS	ESTRATEGIA METODOLOGICA	FECHA	RESPONSABLES	BENEFICIARIOS
Entrega de la planificación y guía de estrategias lúdicas a la autoridad correspondiente	Presentar a la autoridad y docentes la propuesta con estrategias lúdicas Que favorezcan al desarrollo de la inteligencia naturalista	*Presentación de la propuesta en la Unidad Educativa *Revisión y aprobación de la propuesta para su aplicación *Orientaciones relacionadas a la aplicación con los estudiantes	5 de octubre del 2015.	Hipatia Lema	Estudiantes Docentes
Ejecución de la guía de estrategias lúdicas	Desarrollar la propuesta con los niños y niñas del nivel inicial incorporando actividades lúdicas para desarrollar la inteligencia naturalista	*Ejecución de la guía didáctica de estrategias lúdicas con el siguiente orden: *Juegos sensoperceptivos *Juegos al aire libre *Juegos simbólicos	15-11-2015 20-02-2016 18-04-2016	Hipatia Lema Docentes	Estudiantes Docentes

Control, seguimiento y ejecución de la guía de estrategias lúdicas	Aplicar la ficha de observación a través de los indicadores de cada actividad para identificar el nivel de desarrollo de cada niño o niña en la inteligencia naturalista	Verificación de la aplicación de los juegos y actividades lúdicas	Del 15 de noviembre al 25 de mayo del 2016.	Hipatia Lema	Estudiantes Docentes
Evaluación de la Propuesta	Verificar el cumplimiento de los objetivos planteados	Aplicación de la ficha de observación a los niños y niñas Organización de resultados individuales	5 de junio del 2016	Hipatia Lema	Estudiantes Docentes
Tabulación de resultados	Organizar y tabular los datos extraídos a partir de la observación de la aplicación de la guía	<ul style="list-style-type: none"> • Tabulación de resultados • Elaboración de cuadros y gráficos estadísticos • Análisis e interpretación de resultados 	6 de junio del 2016	Hipatia Lema	Estudiantes Docentes

Fuente: Planificación de la Institución

Elaborado por: Hipatia Lema

CAPÍTULO IV

4.-EXPOSICIÓN Y DISCUSIÓN DE RESULTADOS

4.1.-ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS DE LA OBSERVACIÓN REALIZADA A LOS NIÑOS Y NIÑAS RESPECTO A LA APLICACIÓN DE LA GUIA DIDACTICA.

1.- El Gato y el Ratón

CUADRO N° 4.1.

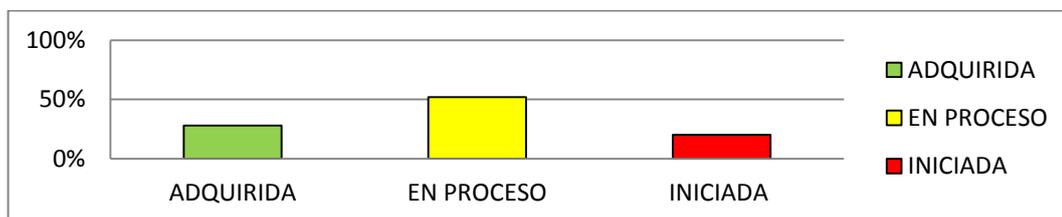
El Gato y el Ratón

INDICADOR	ADQUIRIDA	EN PROCESO	INICIADA	TOTAL
Se Integra progresivamente en juegos grupales de reglas sencillas.	7	13	5	25
PORCENTAJE	28%	52%	20%	100%

Fuente: Observación en niños y niñas del nivel inicial de 3 años de la U.E. Ambato
Elaborado por: Hipatia Lema

GRÁFICO N° 4.1.

El Gato y el Ratón



Fuente: Cuadro N° 4.1.

Elaborado por: Hipatia Lema

a) Análisis

De acuerdo a la observación realizada a los niños y niñas respecto a la aplicación de la guía se identifica que el 20% se encuentra en Iniciada, el 52% en Proceso y el 28% en Adquirida.

b) Interpretación

Se evidenció que los niños y niñas presentaban problemas para evidenciar sus emociones al realizar una actividad lúdica por lo que se consideró seguir realizando con mayor frecuencia juegos de integración y participativos para que el niño alcance la destreza indicada.

2.- Lobito

CUADRO N° 4.2.

Lobito

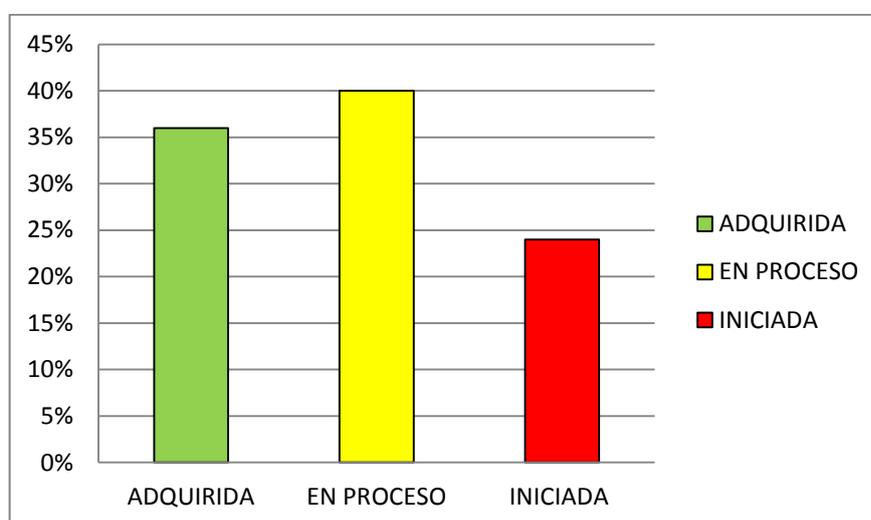
INDICADOR	ADQUIRIDA	EN PROCESO	INICIADA	TOTAL
Reconoce animales silvestres y sus funciones a través de la percepción visual	9	10	6	25
PORCENTAJE	36%	40%	24%	100%

Fuente: **Observación en niños y niñas del nivel inicial de 3 años de la U.E. Ambato**

Elaborado por: Hipatia Lema

GRÁFICO N° 4.2.

Lobito



Fuente: Cuadro N° 4.2.

Elaborado por: Hipatia Lema

a) Análisis

De acuerdo a la observación realizada a los niños y niñas respecto a la aplicación de la guía se identifica que el 24% se encuentra en Iniciada, el 40% en Proceso y el 36% en Adquirida.

b) Interpretación

Los niños y niñas no tenían una buena integración con todo el grupo sino que hace algunas excepciones al momento de realizar la actividad lúdica, es importante que la docente trabaje en rondas y juegos de integración.

3.- El mar

CUADRO N° 4.3.

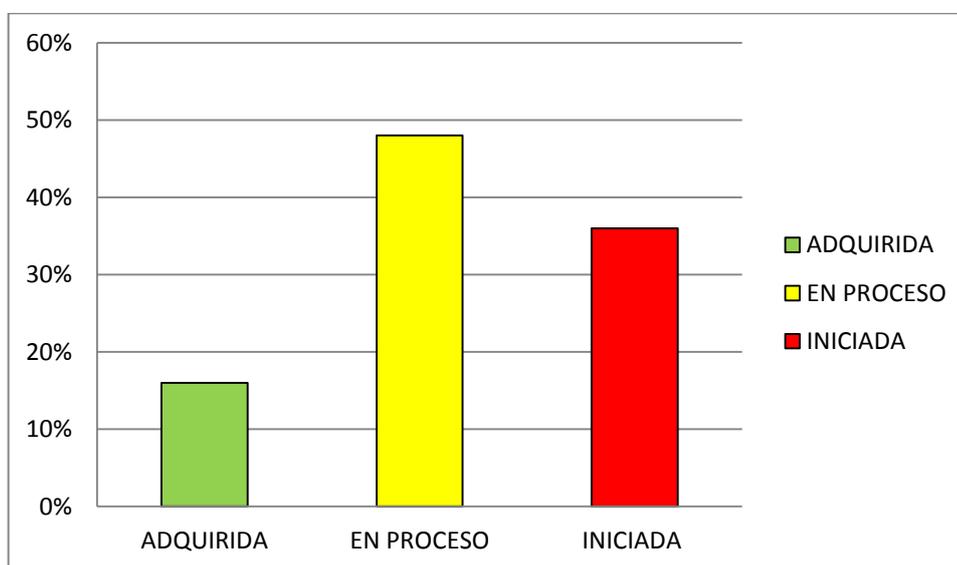
El mar

INDICADOR	ADQUIRIDA	EN PROCESO	INICIADA	TOTAL
Reconoce elementos de la naturaleza utilizando los sentidos	4	12	9	25
PORCENTAJE	16%	48%	36%	100%

Fuente: **Observación en niños y niñas del nivel inicial de 3 años de la U.E. Ambato**
Elaborado por: Hipatia Lema

GRÁFICO N° 4.3.

El mar



Fuente: Cuadro N° 4.3.

Elaborado por: Hipatia Lema

a) Análisis

De acuerdo a la observación realizada a los niños y niñas respecto a la aplicación de la guía se identifica que el 36% se encuentra en Iniciada, el 48% en Proceso y el 16% en Adquirida.

b) Interpretación

Los niños y niñas no proponen algún juego según su interés, al contrario esperan que sea la maestra quien proponga un juego que contenga reglas, se recomienda que sigan participando en actividades lúdicas para que aprenda como establecer un juego.

4.- El Gusanito

CUADRO N° 4.4.

El Gusanito

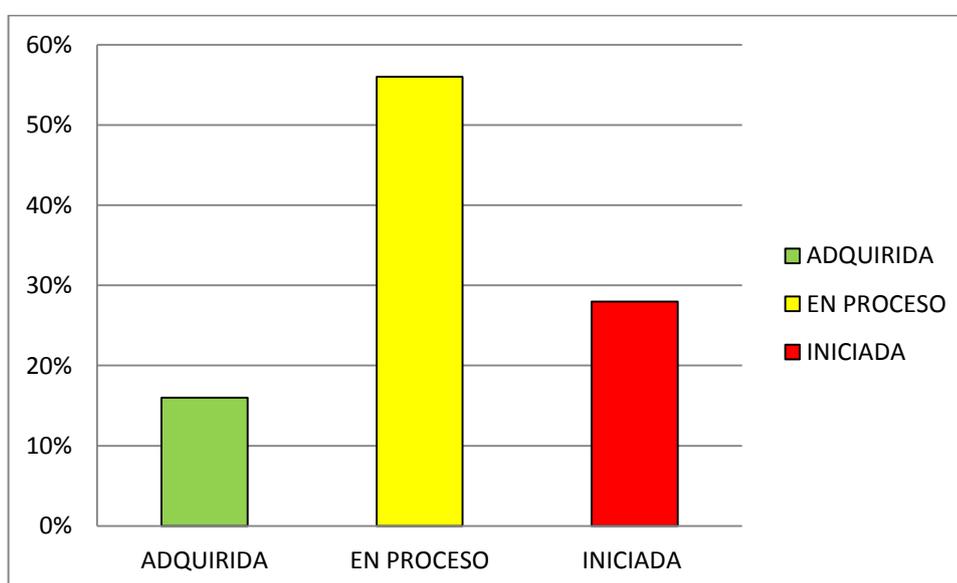
INDICADOR	ADQUIRIDA	EN PROCESO	INICIADA	TOTAL
Identifica los alimentos que nos brinda la naturaleza mediante la percepción visual	4	14	7	25
PORCENTAJE	16%	56%	28%	100%

Fuente: Observación en niños y niñas del nivel inicial de 3 años de la U.E. Ambato

Elaborado por: Hipatia Lema

GRÁFICO N° 4.4.

El Gusanito



Fuente: Cuadro N° 4.4.

Elaborado por: Hipatia Lema

a) Análisis

De acuerdo a la observación realizada a los niños y niñas respecto a la aplicación de la guía se identifica que el 28% se encuentra en Iniciada, el 56% en Proceso y el 16% en Adquirida.

b) Interpretación

Los alumnos no logran relacionarse totalmente con todos sus compañeros, ya que realizan algún tipo de discriminación por lo cual se recomienda se realice juegos de integración y convivencia.

5.- La barca y los peces

CUADRO N° 4.5.

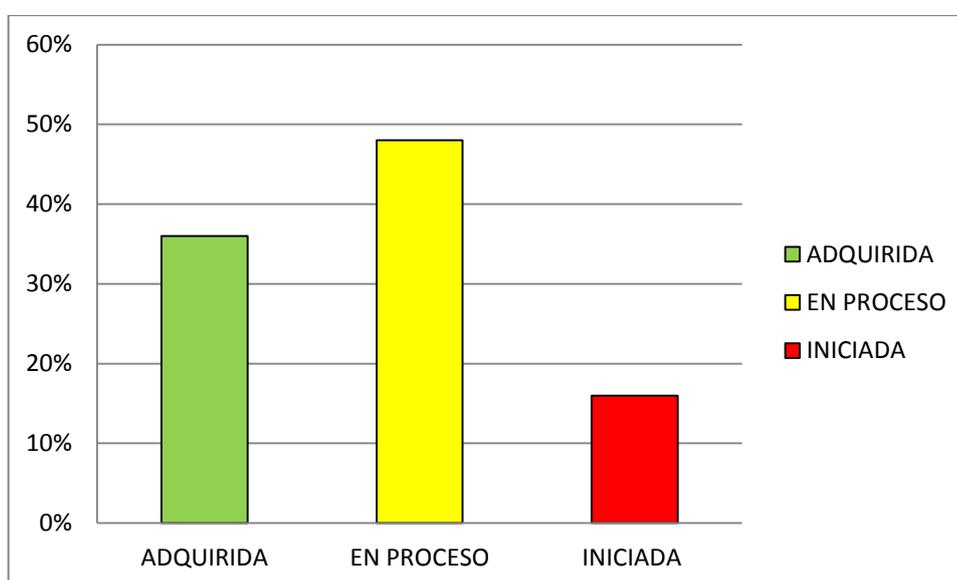
La barca y los peces

INDICADOR	ADQUIRIDA	EN PROCESO	INICIADA	TOTAL
Identifica los animales acuáticos y su hábitat natural desarrollando la precisión óculo manual	9	12	4	25
PORCENTAJE	36%	48%	16%	100%

Fuente: **Observación en niños y niñas del nivel inicial de 3 años de la U.E. Ambato**
Elaborado por: Hipatia Lema

GRÁFICO N° 4.5.

La barca y los peces



Fuente: Cuadro N° 4.5.

Elaborado por: Hipatia Lema

a) Análisis

De acuerdo a la observación realizada a los niños y niñas respecto a la aplicación de la guía se identifica que el 16% se encuentra en Iniciada, el 48% en Proceso y el 36% en Adquirida.

b) Interpretación

Los alumnos en su mayoría tienen esta habilidad en Proceso lo que quiere decir que para el pequeño número que se encuentra en inicio se deberá continuar trabajando para lograr que la destreza sea cimentada totalmente.

6.- Rey y reina de la naturaleza

CUADRO N° 4.6.

Rey y reina de la naturaleza

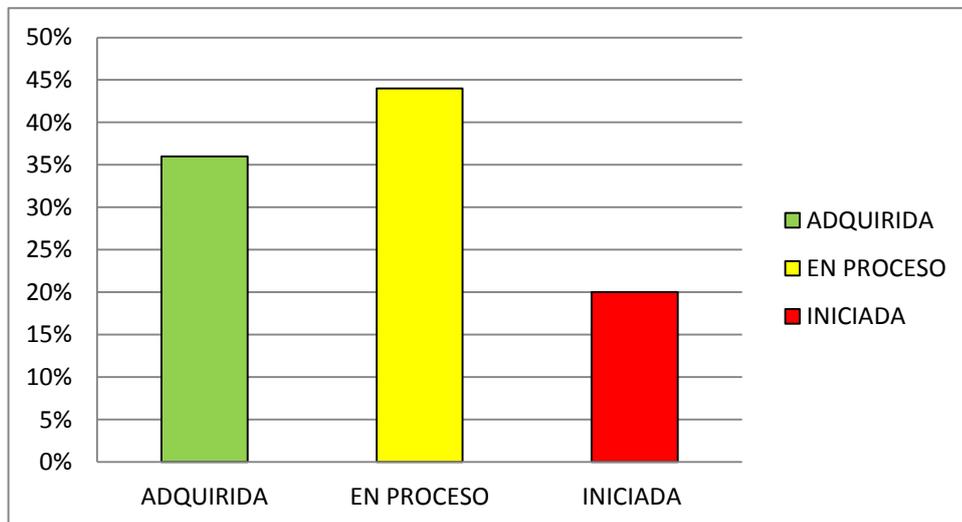
INDICADOR	ADQUIRIDA	EN PROCESO	INICIADA	TOTAL
Distingue diferentes elementos de la naturaleza mediante los sentidos	9	11	5	25
PORCENTAJE	36%	44%	20%	100%

Fuente: **Observación en niños y niñas del nivel inicial de 3 años de la U.E. Ambato**

Elaborado por: Hipatia Lema

GRÁFICO N° 4.6.

Rey y reina de la naturaleza



Fuente: Cuadro N° 4.6.

Elaborado por: Hipatia Lema

a) Análisis

De acuerdo a la observación realizada a los niños y niñas respecto a la aplicación de la guía se identifica que el 52% se encuentra en Iniciada, el 44% en Proceso y el 36% en Adquirida.

b) Interpretación

Los alumnos antes de la aplicación de la guía no podían identificar totalmente a los seres vivos es por esto que al aplicar la guía los niños han logrado desarrollar esta destreza.

7.- El Zoológico

CUADRO N° 4.7.

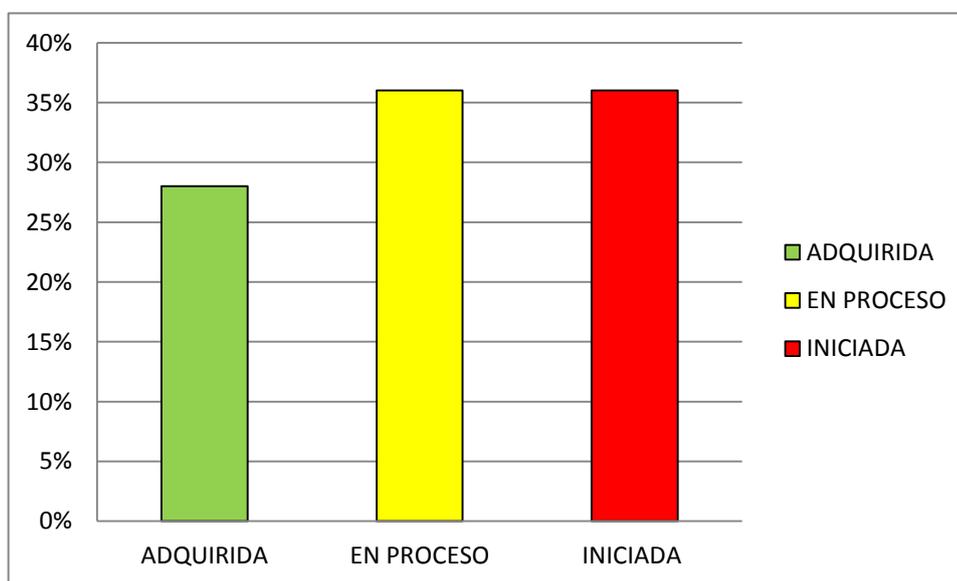
El Zoológico

INDICADOR	ADQUIRIDA	EN PROCESO	INICIADA	TOTAL
Reconoce sonidos y gestos de animales mediante la percepción auditiva y visual	7	9	9	25
PORCENTAJE	28%	36%	36%	100%

Fuente: **Observación en niños y niñas del nivel inicial de 3 años de la U.E. Ambato**
Elaborado por: Hipatia Lema

GRÁFICO N° 4.7.

El Zoológico



Fuente: Cuadro N° 4.7.

Elaborado por: Hipatia Lema

a) Análisis

De acuerdo a la observación realizada a los niños y niñas respecto a la aplicación de la guía se identifica que el 36% se encuentra en Iniciada, el 36% en Proceso y el 28% en Adquirida.

b) Interpretación

Los alumnos tienen dificultad en reconocer y realizar una clasificación entre elementos naturales y artificiales por tal razón los juegos permitieron que los niños conozcan más de los elementos que los rodean

8.- Conejos a su madriguera

CUADRO N° 4.8

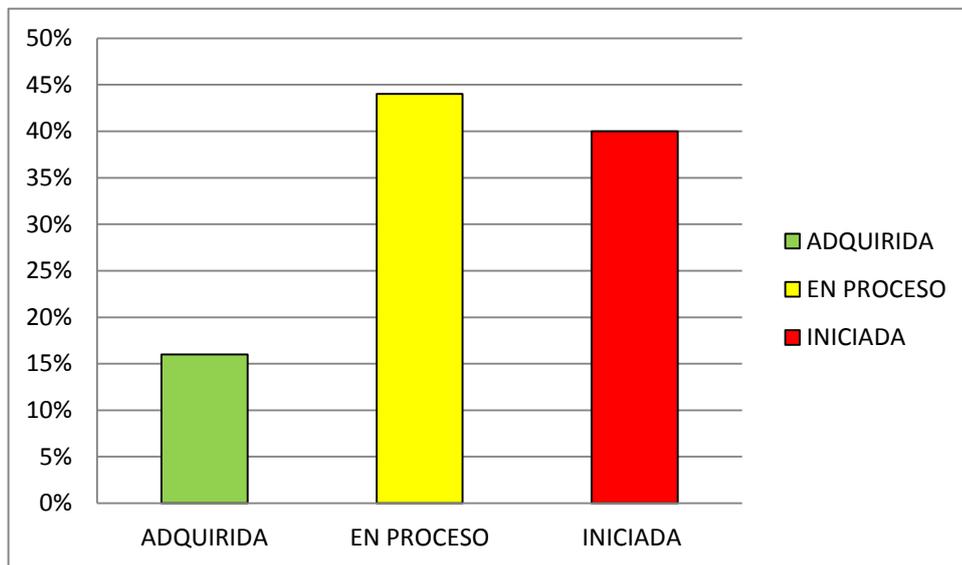
Conejos a su madriguera

INDICADOR	ADQUIRIDA	EN PROCESO	INICIADA	TOTAL
Identifica el hábitat de los animales silvestres	4	11	10	25
PORCENTAJE	16%	44%	40%	100%

Fuente: **Observación en niños y niñas del nivel inicial de 3 años de la U.E. Ambato**
Elaborado por: Hipatia Lema

GRÁFICO N° 4.8

Conejos a su madriguera



Fuente: Cuadro N° 4.8.

Elaborado por: Hipatia Lema

a) Análisis

De acuerdo a la observación realizada a los niños y niñas respecto a la aplicación de la guía se identifica que el 40% se encuentra en Iniciada, el 44% en Proceso y el 16% en Adquirida.

b) Interpretación

Los alumnos tienen dificultad en reconocer y diferenciar elementos del entorno mediante la percepción sensorial por lo cual se recomienda realizar más actividades lúdicas.

9.- Paleta de Otoño

CUADRO N° 4.9.

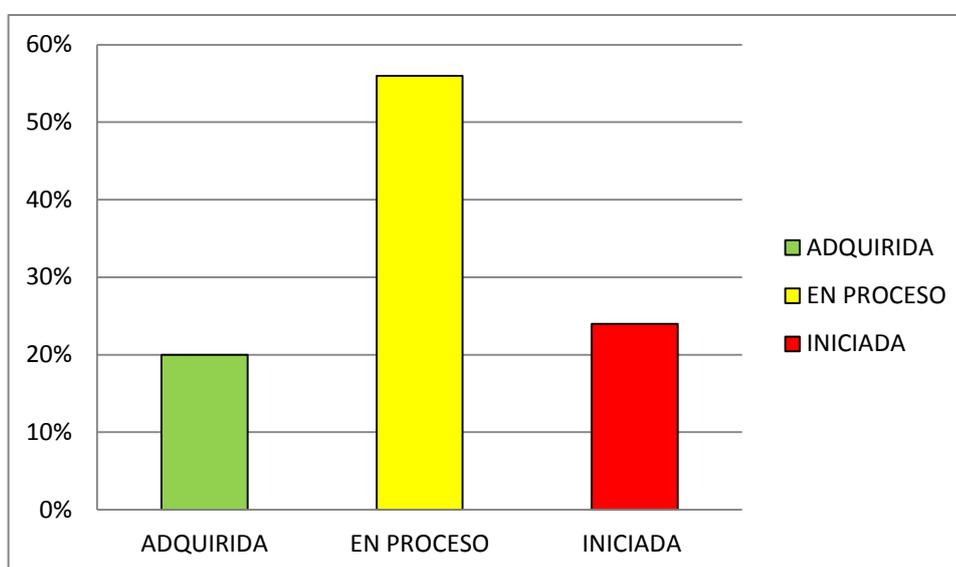
Paleta de Otoño

INDICADOR	ADQUIRIDA	EN PROCESO	INICIADA	TOTAL
Identifica las estaciones del año y que elementos podemos encontrar en cada una de ellas	5	14	6	25
PORCENTAJE	20%	56%	24%	100%

Fuente: **Observación en niños y niñas del nivel inicial de 3 años de la U.E. Ambato**
Elaborado por: Hipatia Lema

GRÁFICO N° 4.9.

Paleta de Otoño



Fuente: Cuadro N° 4.9.

Elaborado por: Hipatia Lema

a) Análisis

De acuerdo a la observación realizada a los niños y niñas respecto a la aplicación de la guía se identifica que el 24% se encuentra en Iniciada, el 56% en Proceso y el 20% en Adquirida.

b) Interpretación

Los alumnos mejoraron al aplicar la estrategia lúdica acerca de las características de un animal como mascota y los cuidados que ellos necesitan, ya que al inicio se encontraban en un nivel de iniciada

10.- Una piedra ligera

CUADRO N° 4.10

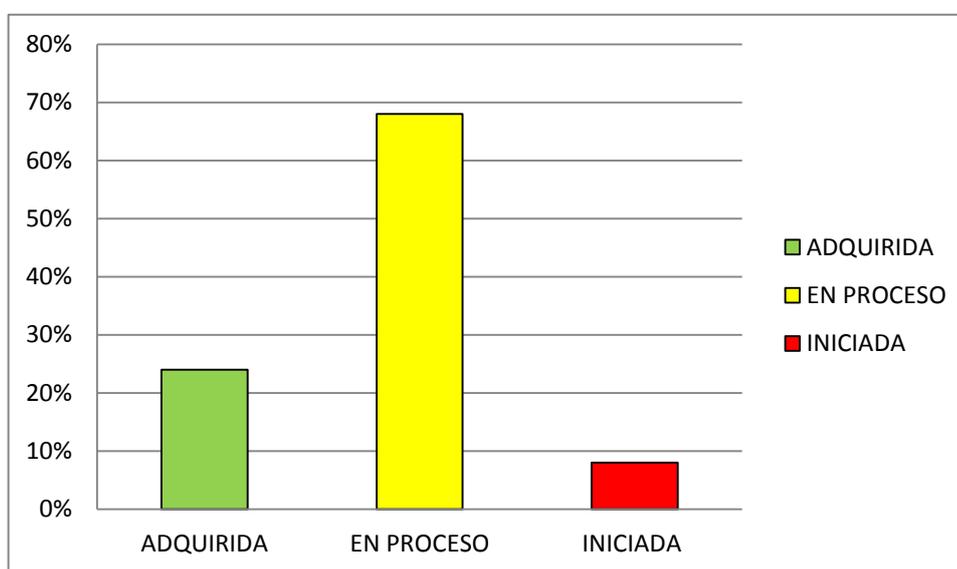
Una piedra ligera

INDICADOR	ADQUIRIDA	EN PROCESO	INICIADA	TOTAL
Distingue las diferencias y semejanzas de los elementos del entorno natural	6	17	2	25
PORCENTAJE	24%	68%	8%	100%

Fuente: **Observación en niños y niñas del nivel inicial de 3 años de la U.E. Ambato**
Elaborado por: Hipatia Lema

GRÁFICO N° 4.10

Una piedra ligera



Fuente: Cuadro N° 4.10.

Elaborado por: Hipatia Lema

a) Análisis

De acuerdo a la observación realizada a los niños y niñas respecto a la aplicación de la guía se identifica que el 8% se encuentra en Iniciada, el 68% en Proceso y el 24% en Adquirida.

b) Interpretación

Los alumnos no lograban distinguir entre las características de las plantas por lo cual se aplicó las actividades lúdicas correspondientes luego de lo cual mejoró el nivel de los alumnos

11.- Una orquesta natural

CUADRO N° 4.11.

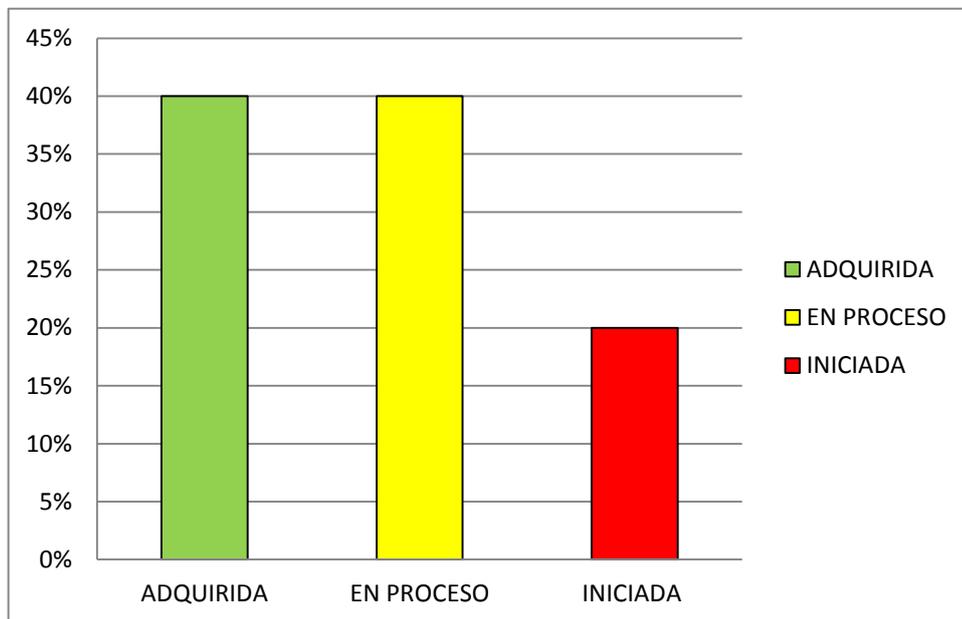
Una orquesta natural

INDICADOR	ADQUIRIDA	EN PROCESO	INICIADA	TOTAL
Diferencia los sonidos de la naturaleza	10	10	5	25
PORCENTAJE	40%	40%	20%	100%

Fuente: **Observación en niños y niñas del nivel inicial de 3 años de la U.E. Ambato**
Elaborado por: Hipatia Lema

GRÁFICO N° 4.11.

Una orquesta natural



Fuente: Cuadro N° 4.11.

Elaborado por: Hipatia Lema

a) Análisis

De acuerdo a la observación realizada a los niños y niñas respecto a la aplicación de la guía se identifica que el 20% se encuentra en Iniciada, el 40% en Proceso y el 40% en Adquirida.

b) Interpretación

Los alumnos tenían un nivel medio acerca del conocimiento del cuidado del agua, basura en su lugar etc., pero con las estrategias lúdicas se mejoró notablemente el desarrollo de dicha destreza.

12.- El juego de la granja

CUADRO N° 4.12.

El juego de la granja

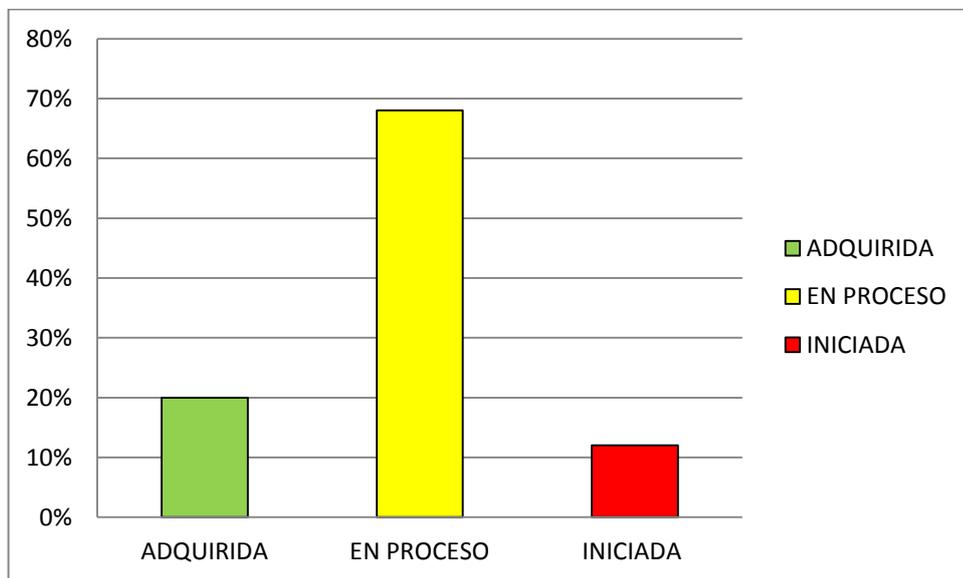
INDICADOR	ADQUIRIDA	EN PROCESO	INICIADA	TOTAL
Representa con la mayor similitud posible diferentes animales	5	17	3	25
PORCENTAJE	20%	68%	12%	100%

Fuente: Observación en niños y niñas del nivel inicial de 3 años de la U.E. Ambato

Elaborado por: Hipatia Lema

GRÁFICO N° 4.12.

El juego de la granja



Fuente: Cuadro N° 4.12.

Elaborado por: Hipatia Lema

a) Análisis

De acuerdo a la observación realizada a los niños y niñas respecto a la aplicación de la guía se identifica que el 12% se encuentra en Iniciada, el 68% en Proceso y el 20% en Adquirida.

b) Interpretación

Los alumnos mejoraron notablemente luego de aplicar una guía con estrategias lúdicas, su participación en juegos con reglas y su convivencia se volvió más adecuada y armónica.

13.- Cebollitas

CUADRO N° 4.13.

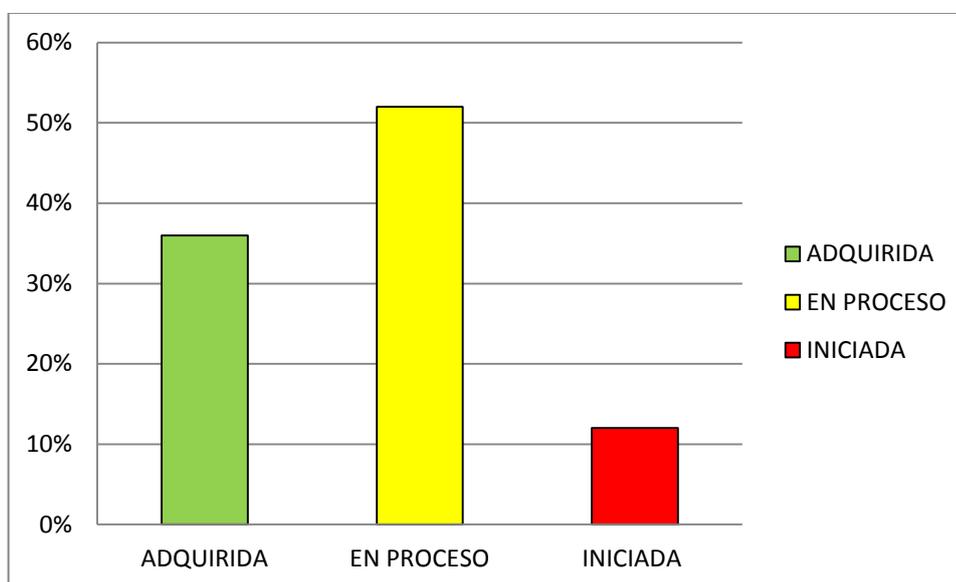
Cebollitas

INDICADOR	ADQUIRIDA	EN PROCESO	INICIADA	TOTAL
Conoce y representa a los alimentos que nos brinda la naturaleza	9	13	3	25
PORCENTAJE	36%	52%	12%	100%

Fuente: **Observación en niños y niñas del nivel inicial de 3 años de la U.E. Ambato**
Elaborado por: Hipatia Lema

GRÁFICO N° 4.13.

Cebollitas



Fuente: Cuadro N° 4.13.

Elaborado por: Hipatia Lema

a) Análisis

De acuerdo a la observación realizada a los niños y niñas respecto a la aplicación de la guía se identifica que el 12% se encuentra en Iniciada, el 40% en Proceso y el 28% en Adquirida.

b) Interpretación

Los alumnos representan a personas y animales pero no lo hacen de forma espontánea por lo cual se continúa trabajando con las estrategias lúdicas, para poder mejorar su desenvolvimiento en el juego simbólico.

14.- La Gallina y el Gavilán

CUADRO N° 4.14.

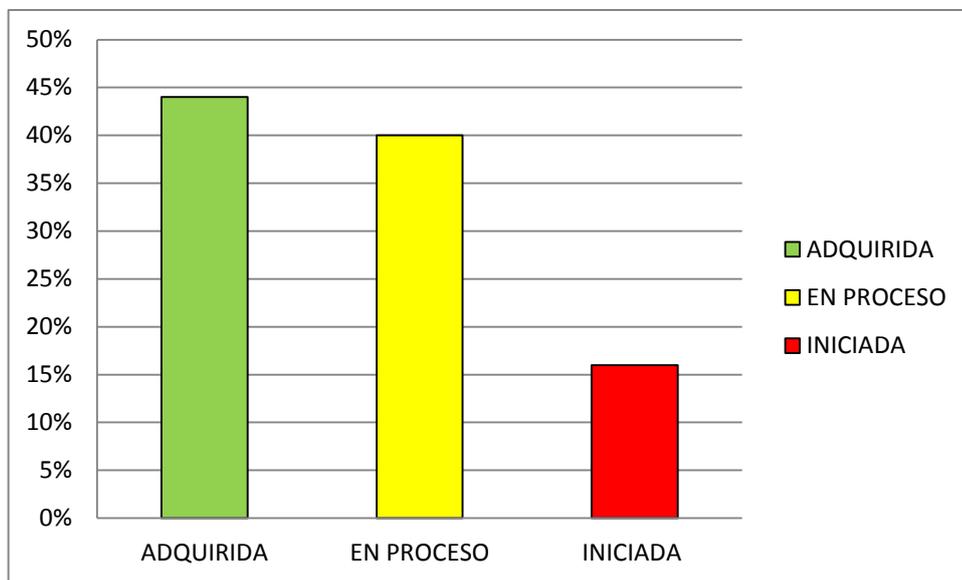
La Gallina y el Gavilán

INDICADOR	ADQUIRIDA	EN PROCESO	INICIADA	TOTAL
Simboliza animales del entorno utilizando la expresión corporal	11	10	4	25
PORCENTAJE	44%	40%	16%	100%

Fuente: **Observación en niños y niñas del nivel inicial de 3 años de la U.E. Ambato**
Elaborado por: Hipatia Lema

GRÁFICO N° 4.14.

La Gallina y el Gavilán



Fuente: Cuadro N° 4.14.

Elaborado por: Hipatia Lema

a) Análisis

De acuerdo a la observación realizada a los niños y niñas respecto a la aplicación de la guía se identifica que el 16% se encuentra en Iniciada, el 40% en Proceso y el 44% en Adquirida.

b) Interpretación

Los niños y niñas participan activamente en los juegos realizados pero no tiene completamente desarrollada la destreza por lo cual se sugiere a la docente que siga trabajando con las estrategias lúdicas

15.- Pato Pato Ganso

CUADRO N° 4.15.

Pato Pato Ganso

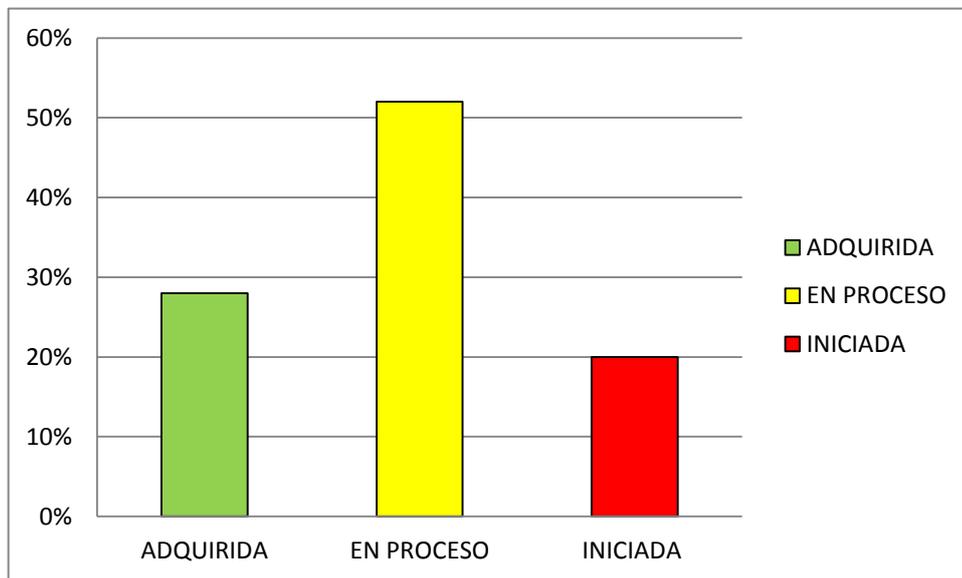
INDICADOR	ADQUIRIDA	EN PROCESO	INICIADA	TOTAL
Simboliza animales de granja conociendo sus funciones	8	12	5	25
PORCENTAJE	32%	48%	20%	100%

Fuente: **Observación en niños y niñas del nivel inicial de 3 años de la U.E. Ambato**

Elaborado por: Hipatia Lema

GRÁFICO N° 4.15.

Pato Pato Ganso



Fuente: Cuadro N° 4.15.

Elaborado por: Hipatia Lema

a) Análisis

De acuerdo a la observación realizada a los niños y niñas respecto a la aplicación de la guía se identifica que el 20% se encuentra en Iniciada, el 48% en Proceso y el 32% en Adquirida.

b) Interpretación

Los niños y niñas lograron desarrollar la destreza de asumir estados físicos y mentales durante la actividad lúdica luego de la aplicación de la guía, lo que dio una pauta para seguir trabajando con la misma.

16.- Perros y Venados

CUADRO N° 4.16.

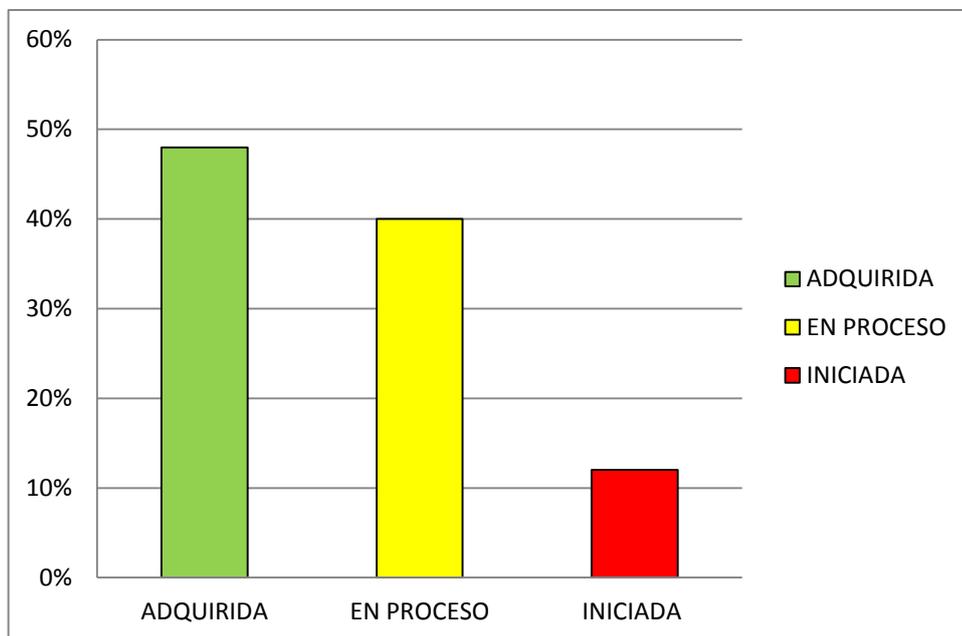
Perros y Venados

INDICADOR	ADQUIRIDA	EN PROCESO	INICIADA	TOTAL
Interpreta animales de nuestro alrededor teniendo empatía cuidarlos	12	10	3	25
PORCENTAJE	48%	40%	12%	100%

Fuente: **Observación en niños y niñas del nivel inicial de 3 años de la U.E. Ambato**
Elaborado por: Hipatia Lema

GRÁFICO N° 4.16.

Perros y Venados



Fuente: Cuadro N° 4.16.

Elaborado por: Hipatia Lema

a) Análisis

De acuerdo a la observación realizada a los niños y niñas respecto a la aplicación de la guía se identifica que el 12% se encuentra en Iniciada, el 40% en Proceso y el 48% en Adquirida.

b) Interpretación

Los niños y niñas lograron mejorar la destreza mientras se aplicaba la guía de estrategias lúdicas, y la mayoría de estudiantes tuvo esta destreza en adquirida.

4.1.1. Síntesis de los resultados de la observación realizada a los niños y niñas antes y después de la aplicación de la guía.

CUADRO N° 4.17.

Resultados de la aplicación de la guía

HIPOTESIS	INDICADORES	FRECUENCIA		
		I	EP	AD
JUEGOS SENSO PERCEPTIVOS	Se Integra progresivamente en juegos grupales de reglas sencillas.	5	13	7
	Reconoce animales silvestres y sus funciones a través de la percepción visual	6	10	9
	Reconoce elementos de la naturaleza utilizando los sentidos	9	12	4
	Identifica los alimentos que nos brinda la naturaleza mediante la percepción visual	9	12	4
	Identifica los animales acuáticos y su hábitat natural desarrollando la precisión óculo manual	4	12	9

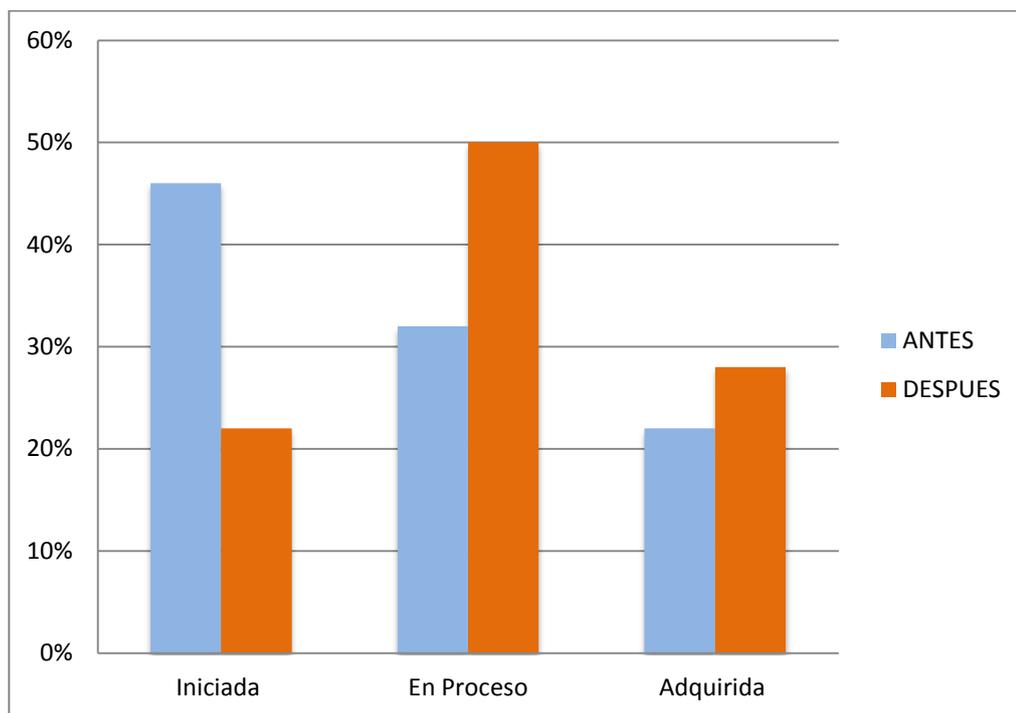
HIPOTESIS	INDICADORES	FRECUENCIA		
		I	EP	AD
JUEGOS AL AIRE LIBRE	Distingue diferentes elementos de la naturaleza mediante los sentidos	5	11	9
	Reconoce sonidos y gestos de animales mediante la percepción auditiva y visual	9	9	7
	Identifica el hábitat de los animales silvestres	10	11	4
	Identifica las estaciones del año y que elementos podemos encontrar en cada una de ellas	6	14	5
	Distingue las diferencias y semejanzas de los elementos del entorno natural	2	17	6
	Diferencia los sonidos de la naturaleza	5	10	10

HIPOTESIS	INDICADORES	FRECUENCIA		
		I	EP	AD
JUEGOS SIMBOLICOS	Representa con la mayor similitud posible diferentes animales	3	17	5
	Conoce y representa a los alimentos que nos brinda la naturaleza	3	13	9
	Simboliza animales del entorno utilizando la expresión corporal	4	10	11
	Simboliza animales de granja conociendo sus funciones	5	12	8
	Interpreta animales de nuestro alrededor teniendo empatía cuidarlos	3	10	12
	Total	86	195	109
	Porcentaje	22%	50%	28%

FUENTE: Observación en niños y niñas del nivel inicial de 3 años de la U.E. Ambato

ELABORADO POR: Hipatia Lema

GRÁFICO N° 4.17.



FUENTE: Cuadro N° 4.17

ELABORADO POR: Hipatia Lema

a) Análisis

Mediante la evaluación realizada a los niños del nivel inicial antes de la aplicación de las estrategias lúdicas se puede observar que el 46% se encuentran en Iniciada la destreza, el 32% En Proceso, y el 22% en Adquirida. Después de la aplicación de la guía el 22% en Iniciada, el 50 % En Proceso, y el 28% Adquirida.

b) Interpretación

Los niños y niñas del nivel inicial que fueron objeto de la presente investigación mostraron que en un inicio tenían dificultad para dirigir y plantear un juego, para relacionarse con sus compañeros en el momento de realizar una actividad lúdica así mismo que no tenían la completa capacidad para realizar juegos simbólicos, entre otras, todos estos aspectos fueron mejorados mientras se aplicó las estrategias lúdicas lo cual hizo que el porcentaje inicial cambie.

4.2. COMPROBACIÓN DE LA HIPÓTESIS

4.2.1. Comprobación de la Hipótesis específica 1

a) Modelo Lógico

Hi: El desarrollo de las estrategias lúdicas mediante los juegos sensorio-perceptivos fortalecen el desarrollo de la inteligencia naturalista de los niños y niñas del nivel inicial de la Unidad Educativa Ambato. Ambato. Período 2016 permitiendo que los alumnos conozcan el entorno natural a través de sus sentidos

Ho: El desarrollo de las estrategias lúdicas mediante los juegos sensorio-perceptivos no fortalecen el desarrollo de la inteligencia naturalista de los niños y niñas del nivel inicial de la Unidad Educativa Ambato. Ambato. Período 2016 y no permite que los alumnos conozcan el entorno natural a través de sus sentidos

b) Modelo estadístico

$$X^2_c = \sum \frac{(f_o - f_e)^2}{f_e}$$

En el empleo de las diversas fórmulas se utilizó la siguiente simbología

c) Simbología

X^2_c = “Chi” cuadrado calculado f_o = frecuencia observada

X^2_t = “Chi” cuadrado tabulado f_e = frecuencia esperada

\sum = sumatoria α = nivel de significación

IC = intervalo de confianza GL = grados de libertad

d) Nivel de Significación

$\alpha = 0,05$

$IC = 95\%$

e) Zona de Rechazo

Columnas 3, filas 2

GL= (Columnas-1) (Filas-1)

GL= (3-1) (2-1)

GL= (2) (1)

GL= 2 Grados de Libertad

$\chi^2 t = 5,99$

f) Regla de Decision

Se acepta la Hipótesis de investigación Hi: Si $\chi^2 c > \chi^2 t$

g) Cálculo de Chi cuadrado de los estudiantes

CUADRO N° 4.18.

Juegos senso perceptivos

OBSERVACIÓN	INICIADA	EN PROCESO	ADQUIRIDA	TOTAL
ANTES	60 45,50	40 50,50	25 29	125
DESPUÉS	31 45,50	61 50,50	33 29	125
TOTAL	91	101	58	250

FUENTE: Observación en niños y niñas del nivel inicial de 3 años de la U.E. Ambato

ELABORADO POR: Hipatia Lema

h) Cálculo de la Frecuencia esperada

$(n_i)(m_j)$

$E_{ij} = \frac{-----}{n}$

n

$n_{1-} - m_1 \quad (125) (91)$

$E_{11} = \frac{-----}{n} = \frac{-----}{250} = 45,50$

$n_{1-} - m_1 \quad (125) (101)$

$E_{12} = \frac{-----}{n} = \frac{-----}{250} = 50,50$

$$E_{13} = \frac{n_1 - m_1}{n} = \frac{(125) - (58)}{250} = 29$$

i) Cálculo del Chi Cuadrado

Datos para encontrar el chi cuadrado calculado de los estudiantes

CUADRO N° 4.19

Tabla de Frecuencia

f_o	f_e	$(f_o - f_e)$	$(f_o - f_e)^2$	$(f_o - f_e)^2 / f_e$
60	45,5	14,5	210,25	4,62
40	50,5	-10,5	110,25	2,18
25	29	-4	16	0,55
31	45,5	-14,5	210,25	4,62
61	50,5	10,5	110,25	2,18
33	29	4	16	0,55
Σ				14,71

FUENTE: Datos del cuadro N° 18
 ELABORADO POR: Hipatia Lema

$$X^2 c = 14,71$$

j) Cálculo de χ^2 tabulado

$$GL = 2$$

$$a = 0,05$$

Nivel de Confianza = 95%

$$X^2 t = 5,99$$

k) Regla de decisión

$$X^2 c = 14,71$$

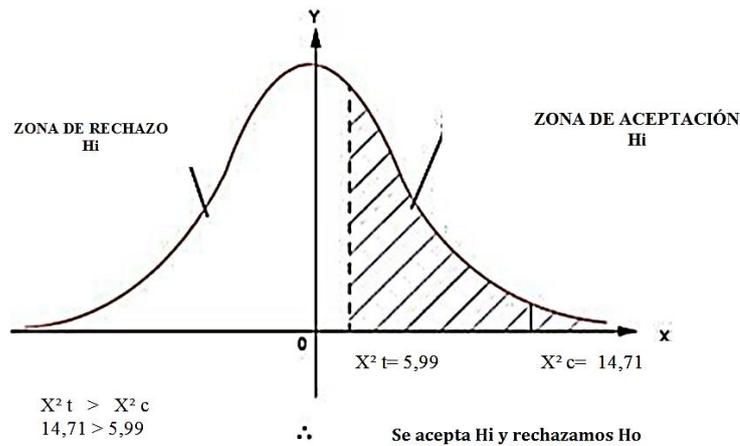
$$X^2 t = 5,99$$

$$X^2 c = 14,71 > X^2 t = 5,99$$

$$14,71 > 5,99$$

GRÁFICO N° 4.18.

Zona de Aceptacion de la Hipótesis 1



Fuente: Datos del $X^2 c - X^2 t$
Elaborado por: Hipatia Lema

l) Decisión

$X^2 c = 14,71$ es mayor a $X^2 t = 5,99$, por lo tanto $X^2 c$ se ubica en la zona de aceptación de la hipótesis específica 1, que dice: El desarrollo de las estrategias lúdicas mediante los juegos sensorio-perceptivos fortalecen el desarrollo de la inteligencia naturalista de los niños y niñas del nivel inicial de la Unidad Educativa Ambato. Ambato. Período 2016 permitiendo que los alumnos conozcan el entorno natural a través de sus sentidos

4.2.2. Comprobación de la Hipótesis específica 2

a) Modelo Lógico

H_i: La ejecución de estrategias lúdicas a través de los juegos al aire libre posibilitan el desarrollo de la inteligencia naturalista de los niños y niñas del nivel inicial de la Unidad Educativa Ambato. Ambato. Período 2016 acercándolos de manera directa a la naturaleza para que a través del conocimiento de la misma aprenda los cuidados que requiere el medio ambiente

H_o: La ejecución de estrategias lúdicas a través de los juegos al aire libre no posibilitan el desarrollo de la inteligencia naturalista de los niños y niñas del nivel inicial de la Unidad Educativa Ambato. Ambato. Período 2016 no los acerca de manera directa a la naturaleza para que a través del conocimiento de la misma aprenda los cuidados que requiere el medio ambiente

b) Modelo estadístico

$$X^2 c = \sum \frac{(f_o - f_e)^2}{f_e}$$

En el empleo de las diversas fórmulas se utilizó la siguiente simbología

c) Simbología

$X^2 c$ = “Chi” cuadrado calculado f_o = frecuencia observada

$X^2 t$ = “Chi” cuadrado tabulado f_e = frecuencia esperada

\sum = sumatoria α = nivel de significación

IC = intervalo de confianza GL = grados de libertad

d) Nivel de Significación

$$\alpha = 0,05$$

$$IC = 95\%$$

e) Zona de Rechazo

Columnas 3, filas 2

$$GL = (Columnas-1) (Filas-1)$$

$$GL = (3-1) (2-1)$$

$$GL = (2) (1)$$

$GL = 2$ Grados de Libertad

$$X^2 t = 5,99$$

f) Regla de Decision

Se acepta la Hipótesis de investigación H_1 : Si $X^2 c > X^2 t$

g) Cálculo de Chi cuadrado de los estudiantes

CUADRO N° 4.20.
Juegos al aire libre

OBSERVACIÓN	INICIADA	EN PROCESO	ADQUIRIDA	TOTAL
ANTES	86 61,50	37 54,50	27 34	150
DESPUÉS	37 61,50	72 54,50	41 34	150
TOTAL	123	109	68	300

FUENTE: Observación en niños y niñas del nivel inicial de 3 años de la U.E. Ambato
ELABORADO POR: Hipatia Lema

h) Cálculo de la Frecuencia esperada

$$(n_i)(m_j)$$

$$E_{ij} = \frac{\quad}{\quad}$$

n

$$n_1 - m_1 \quad (150) (123)$$

$$E_{11} = \frac{\quad}{n} = \frac{\quad}{300} = 61,50$$

$$n_1 - m_1 \quad (150) (109)$$

$$E_{12} = \frac{\quad}{n} = \frac{\quad}{300} = 54,50$$

$$n_1 - m_1 \quad (150) (68)$$

$$E_{13} = \frac{\quad}{n} = \frac{\quad}{300} = 34$$

i) Cálculo del Chi Cuadrado

Datos para encontrar el chi cuadrado calculado de los estudiantes

CUADRO N° 4.21.

Tabla de Frecuencia

f_o	f_e	$(f_o - f_e)$	$(f_o - f_e)^2$	$(f_o - f_e)^2 / f_e$
86	61,5	24,5	600,25	9,76
37	54,5	-17,5	306,25	5,62
27	34	-7	49	1,44
37	61,5	-24,5	600,25	9,76
72	54,5	17,5	306,25	5,62
41	34	7	49	1,44
Σ				33,64

FUENTE: Datos del cuadro N° 20

ELABORADO POR: Hipatia Lema

$X^2 c= 33,64$

j) Cálculo de χ^2 tabulado

$GL= 2$

$a = 0,05$

Nivel de Confianza = 95%

$X^2 t= 5,99$

k) Regla de decisión

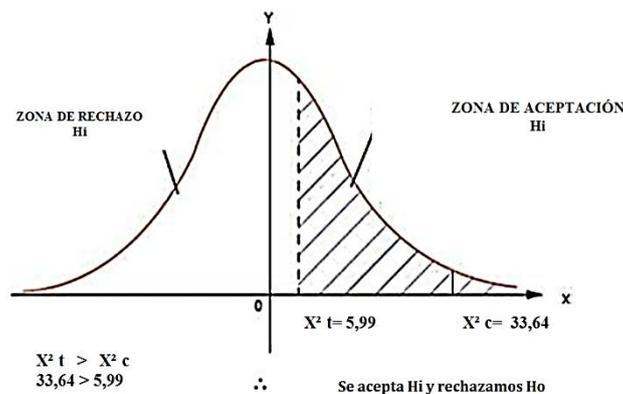
$X^2 c= 33,64$

$X^2 t= 5,99$

$X^2 c= 33,64 > X^2 t= 5,99$

$33,64 > 5,99$

GRÁFICO N° 4.19.



Fuente: Datos del $X^2 c - X^2 t$
Elaborado por: Hipatia Lema

l) Decisión

$X^2 c = 33,64$ es mayor a $X^2 t = 5,99$, por lo tanto $X^2 c$ se ubica en la zona de aceptación de la hipótesis específica 2, que dice: La ejecución de estrategias lúdicas a través de los juegos al aire libre posibilitan el desarrollo de la inteligencia naturalista de los niños y niñas del nivel inicial de la Unidad Educativa Ambato. Ambato. Período 2016 acercándolos de manera directa a la naturaleza para que a través del conocimiento de la misma aprenda los cuidados que requiere el medio ambiente

4.2.3. Comprobación de la Hipótesis específica 3

a) Modelo Lógico

Hi: La ejecución de estrategias lúdicas mediante los juegos simbólicos mejoran el desarrollo de la inteligencia naturalista de los niños y niñas del nivel inicial de la Unidad Educativa Ambato, Ambato 2016, a través de la representación de animales y elementos de la naturaleza, ayudando al estudiante a conocer los roles, beneficios y cuidados, que estos requieren.

Ho: La ejecución de estrategias lúdicas mediante los juegos simbólicos no mejoran el desarrollo de la inteligencia naturalista de los niños y niñas del nivel inicial de la Unidad Educativa Ambato. Ambato. Período 2016 a través de la representación de animales y elementos de la naturaleza, y no ayudan al estudiante a conocer los roles, beneficios y cuidados, que estos requieren.

b) Modelo estadístico

$$X^2 c = \sum \frac{(f_o - f_e)^2}{f_e}$$

En el empleo de las diversas fórmulas se utilizó la siguiente simbología

c) Simbología

$X^2 c$ = “Chi” cuadrado calculado f_o = frecuencia observada

$X^2 t$ = “Chi” cuadrado tabulado f_e = frecuencia esperada

Σ = sumatoria α = nivel de significación

IC= intervalo de confianza

GL= grados de libertad

d) Nivel de Significación

$$a = 0,05$$

$$IC= 95\%$$

e) Zona de Rechazo

Columnas 3, filas 2

$$GL= (Columnas-1) (Filas-1)$$

$$GL= (3-1) (2-1)$$

$$GL= (2) (1)$$

GL= 2 Grados de Libertad

$$\chi^2 t = 5,99$$

f) Regla de Decision

Se acepta la Hipótesis de investigación Hi: Si $\chi^2 c > \chi^2 t$

g) Cálculo de Chi cuadrado de los estudiantes

CUADRO N° 4.22.

Juegos Simbólicos

OBSERVACIÓN	INICIADA	EN PROCESO	ADQUIRIDA	TOTAL
ANTES	40 29	49 55,5	36 40,5	125
DESPUÉS	18 29	62 55,5	45 40,5	125
TOTAL	58	111	81	250

FUENTE: Observación en niños y niñas del nivel inicial de 3 años de la U.E. Ambato

ELABORADO POR: Hipatia Lema

h) Cálculo de la Frecuencia esperada

$$(n_i)(m_j)$$

$$E_{ij} = \frac{\dots}{n}$$

n

$$E_{11} = \frac{n_1 - m_1}{n} = \frac{(125) (58)}{250} = 29$$

$$E_{12} = \frac{n_1 - m_1}{n} = \frac{(125) (111)}{250} = 55,5$$

$$E_{13} = \frac{n_1 - m_1}{n} = \frac{(125) (81)}{250} = 40,5$$

i) Cálculo del Chi Cuadrado

Datos para encontrar el chi cuadrado calculado de los estudiantes

CUADRO N° 4.23.

Tabla de Frecuencia

f_o	f_e	$(f_o - f_e)$	$(f_o - f_e)^2$	$(f_o - f_e)^2 / f_e$
40	29	11	121	4,17
49	55,5	-6,5	42,25	0,76
36	40,5	-4,5	20,25	0,50
18	29	-11	121	4,17
62	55,5	6,5	42,25	0,76
45	40,5	4,5	20,25	0,50
Σ				10,87

FUENTE: Datos del cuadro N° 22

ELABORADO POR: Hipatia Lema

$$X^2 c = 10,87$$

j) Cálculo de χ^2 tabulado

$$GL = 2$$

$$a = 0,05$$

Nivel de Confianza = 95%

$$X^2 t = 5,99$$

k) Regla de decisión

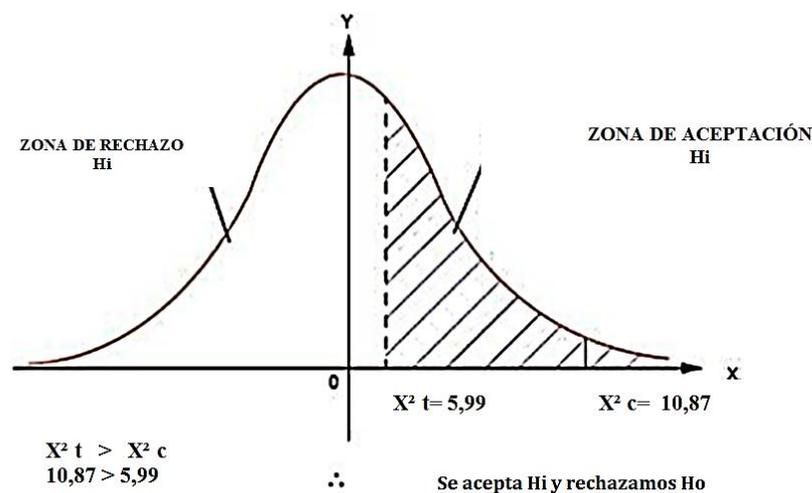
$$X^2 c = 10,87$$

$$X^2 t = 5,99$$

$$X^2 c = 10,87 > X^2 t = 5,99$$

$$10,87 > 5,99$$

GRÁFICO N° 4.20.
Zona de Aceptacion de la Hipótesis 3



Fuente: Datos del $X^2 c - X^2 t$

Elaborado por: Hipatia Lema

l) Decisión

$X^2 c = 10,87$ es mayor a $X^2 t = 5,99$, por lo tanto $X^2 c$ se ubica en la zona de aceptación de la hipótesis específica 3, que dice: La ejecución de estrategias lúdicas mediante los juegos simbólicos mejoran el desarrollo de la inteligencia naturalista de los niños y niñas del nivel inicial de la Unidad Educativa Ambato. Ambato. Período 2016 a través de la representación de animales y elementos de la naturaleza, ayudando al estudiante a conocer los roles, beneficios y cuidados, que estos requieren.

4.2.4. Comprobación de la Hipótesis General

La elaboración y aplicación de una Guía didáctica con estrategias lúdicas mejoran el desarrollo de la inteligencia naturalista de los niños y niñas del nivel inicial de la Unidad Educativa Ambato. Ambato. Período 2016 permitiendo que los niños tengan empatía con los elementos del entorno natural aprendiendo de esta manera a cuidarlos y valorarlos

CAPÍTULO V

5.- CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

5.1.- CONCLUSIONES

- La ejecución de una guía con estrategias lúdicas mediante la realización de juegos sensorio-perceptivos fue muy productiva ya que los niños aprendieron a conocer su entorno mediante sus sentidos y fue además beneficioso para el desarrollo de la inteligencia naturalista considerando que los niños aprenden a relacionarse y sobre todo que trabajan nociones acerca de su entorno natural.
- La aplicación de diferentes juegos al aire libre motivó a los niños a seguir conociendo acerca del cuidado, respeto, y valoración del medio ambiente, incrementando el nivel de su inteligencia naturalista por cuanto identifican animales, plantas, y demás seres correspondientes al medio ambiente, y lograron adquirir destrezas como normas de conservación de la naturaleza, prácticas de reciclaje y reutilización de materiales reciclables.
- El desarrollo de la Inteligencia Naturalista, con la aplicación de juegos simbólicos como estrategia pedagógica permitió que los estudiantes del nivel inicial grupo de 3 años adquirieran ciertas destrezas como la representación de animales de su entorno, reconocer los roles que desempeñan los mismos, etc. Todas estas actividades han logrado que los estudiantes mejoren su nivel en la Inteligencia Naturalista.

5.2.- RECOMENDACIONES

- Se recomienda que las docentes del nivel inicial incrementen las actividades lúdicas con juegos Sensoperceptivos que favorezcan la integración y el desarrollo de habilidades y destrezas que conecten a la Inteligencia Naturalista, ya que mediante la ficha de observación se pudo verificar que los niños disfrutaban de esta actividad y que tienen un gran beneficio en el desarrollo cognitivo.
- Se sugiere a las docentes del nivel inicial que refuercen las actividades que se relacionen con los juegos al aire libre para que los niños y niñas de este nivel incrementen su interés por conocer más acerca del medio natural que los rodea, ya que sólo a través del conocimiento podrán llegar a valorar y buscar opciones de preservación del medio ambiente.
- Es recomendable que las maestras del nivel inicial apliquen y busquen nuevas opciones de juegos simbólicos para aplicarlos con los educandos ya que cuando lo realizan los niños pueden adquirir una experiencia de aprendizaje en donde se puede llegar a un nuevo aprendizaje relacionándolo siempre con el medio natural, apoyando la idea de protección y aplicación de normas que les permitan tener una convivencia sana con la madre naturaleza.

Bibliografía

- ANTUNES, C. (2006). *Estimular las Inteligencias Múltiples*. Madrid : NARCEA.
- ANTUNES, C. (2006). *Juegos para estimular las Inteligencias Múltiples*. Madrid : Narcea.
- BARBA , C., & CAPELLA , S. (2010). *Ordenadores en el aula*. Barcelona : GRAÓ.
- BOLIVAR, M., & CASTRILLON , M. (2005). *Estrategias y juegos pedagógicos*. Bogota : Paulina.
- BRAIDOT, N. (2014). *Nueromanagement*. Argentina : Granica .
- CIVAROLO, M., AMBLARD, S., & CARTECHINI, S. (2010). *Bleichmar, Gardner y Piaget Aplicaciones sobre la inteligencia*. Eduvim.
- CONDE , J. L., MARTIN, C., & VICIANA , V. (2002). *Las Canciones motrices*. Barcelona : INDE Publicaciones.
- CONSALVO , C. (2005). *Juegos al aire libre para el aprendizaje experimental*. España : Universitaria .
- CROSER, S. (2012). *Entender a los niños*. Barcelona : Vecchi.
- DE ZUBIRIA , J. (2006). *Teorías contemporáneas de la inteligencia y la excepcionalidad*. Bogota : Cooperativa Editorial Magisterio .
- DIAZ , R. (2006). *Inteligencias Múltiples*. EE.UU: ORBIS PRESS.
- DIAZ Mejia, H. A. (2008). *Hermeneutica de la Lúdica*. Bogota: Cooperativa Editorial Magisterio.
- DIAZ, & HERNANDEZ. (2002). MADRID .
- ESCAMILLA , A. (2014). *Inteligencias Múltiples Claves y propuestas para su desarrollo en el aula*. Barcelona : Graó.
- ESQUIVEL , F. (2010). *Psicoterapia infantil con juego*. Mexico : Manual Moderno .
- ESTACIO, V. (2012). *Maestra KYDDYS*. Recuperado el 22 de NOVIEMBRE de 2016, de Maestra KYDDYS: <http://app.kiddyshouse.com/maestra/index.php>

- FRANCO, R. (2004). *Estrategias comunicativas en la educación*. Antioquia: Universidad de Antioquia.
- GALICIA, X. d. (2006). *Psicologo*. España: Editorial MAD.
- GAMBOA, s. (2007). *Juegos para crecer*. Buenos Aires: Bonum.
- GARAIGORDOBIL, M. (2006). *Diseño y Evaluacion de un programa de intervencion socioemocional para promover la conducta prosocial y prevenir la violencia*. Madrid : Secretaria General Tecnica .
- GARAIGORDOBIL, M., & FAGOAGA, J. (2006). *El juego cooperativo para prevenir la violencia en los centros escolares*. España : Secretaria general Tecnica .
- GARCIA , A. (1999). *La exposicion un medio de comunicacion*. Madrid : Ediciones Akal .
- GARCIA , A., & LLULL, J. (2009). *El juego infantil y su metodología*. EDITEX.
- GARCIA , J. (2004). *Ambientes con recursos tecnologicos* . Costa Rica : Universidad Estatal a Distancia .
- GARDNER, H. (2010). *La Inteligencia Reformulada*. Paidos.
- GARRIDO, J., & GRAU , S. (2001). *Curriculum Cognitivo para educación infatil*. San Vicente : Club Universitario .
- GONZALEZ, V. (2003). *Estrategias de Enseñanza y Aprendizaje*. Mexico: Pax Mexico.
- HAMILTON , L. (1999). *Los niños y la naturaleza*. España : Oniro.
- HARF, R. (2008). *El juego en la educación infantil*. Buenos Aires: Novedades Educativas.
- HERNANDEZ , M. (2009). *mediacion en el aula, recursos, estrategias, y tecnicas didacticas*. MADRID : EUNED.

- HOLOVATUCK, J., & VILA , L. (2006). *Guia Practica para actos escolares*. Buenos Aires: Bonum.
- JIMENEZ Velez, C. A. (2005). *La inteligencia Ludica*. Bogota: Cooperativa Editorial Magisterio.
- LANDEROS, G. (2012). *Aprender enseñar y evaluar*. EEUU: Palibrio.
- MALAVASI , A. (2005). *Goce estético en la escuela*. Costa Rica : EUNED .
- MARTIN , M. P. (2004). *Niños Inteligentes*. Madrid: Palabra S.A.
- MATA , A. (2005). *Diccionario Didactico de Ecologia*. Costa Rica: Universidad de Costa Rica.
- MAZÓN COBO, V. (2010). *Juegos al Aire Libre*. Madrid: INDE S.A.
- MC.PUGMIRE. (2005). *El Juego espontaneo* . Madrid : NARCEA EDICIONES.
- MELENDRES, N. (2010). *Estrategias Ludicas en el desarrollo del pensamiento* . Madrid .
- MINISTERIO DE EDUCACIÓN. (2014). *Curriculo de Educacion Inicial*. Quito.
- MINISTERIO DE EDUCACION . (2015). *Lineamientos y acciones emprendidas para la implementacion del curriculo de Educación Inicial* . Quito .
- MINISTERIO DE EDUCACIÓN. (2015). *Guia Metodologica para la implementacion del curriculo de Educacion Inicial*. Quito.
- MOLINA, J. (2011). *El Juego Simbolico*. España: GRAÓ.
- MONTAÑES, J. (2003). *Aprender y Jugar*. España : La Mancha .
- MYERS, D. (2005). *Psicología*. Madrid : Panamericana .
- NAVARRO , V. (2002). *El afan de jugar*. Barcelona : INDE .
- NERICI, I. (2000). *Hacia una Didáctica general dinámica* . Buenos Aires: Kapelusz.
- NOVEMBER , J. (1997). *Experiencias de juego con preescolares*. MADRID : MORATA .

- NUNES DE ALMEIDA, P. (2002). *Estrategias Ludicas, tecnicas y juegos pedagogicos*. Sao Paulo: San Pablo.
- PRIETO Rodriguez, A., NARANJO, S., & GARCIA, L. (2005). *Cuerpo y Movimiento*. Bogota: Centro Editorial Universal del Rosario.
- RIECHMANN, J. (2005). *Un mundo vulnerable*. Madrid: CATARATA .
- SARLE , P. (2008). *Enseñar en clave de juego*. Buenos Aires: novedades educativas.
- SCHELEMENSON, S., & MITJANS, A. (2014). *Aprendizaje y Subjetividad*. Buenos Aires : Eudeba .
- SPERLING , A. (2004). *Psicologia simplificada*. Nueva York : SELECTOR .
- SUAZO, S. (2006). *Inteligencias Múltiples*. Estados Unidos : Universidad de Puerto Rico. Rico.
- UNICEF. (2014). *El juego en el Nivel Inicial* . Buenos Aires.
- URIA, M. E. (2001). *Estrategias Didactico-Organizativas para mejorar los centros educativos*. Madrid: Narcea S.A.
- VASCONEZ, T. (2000). *Estrategias Integrales de Aprendizaje* . Quito : Oceano .
- VELEZ , C. (2005). *Juegos Infantiles*. Puerto Rico : Universidad de Puerto rico .

ANEXOS

ANEXO I

PROYECTO DE TESIS



UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO.

VICERRECTORADO DE POSGRADO E INVESTIGACIÓN

INSTITUTO DE POSGRADO

PROGRAMA DE MAESTRÍA EN: EDUCACION PARVULARIA

MENCION ARTE JUEGO Y APRENDIZAJE

PROYECTO DE INVESTIGACIÓN

TEMA:

ESTRATEGIAS LÚDICAS E INTELIGENCIA NATURALISTA. ESTUDIO EN

NIÑOS Y NIÑAS DEL NIVEL INICIAL DE LA “UNIDAD EDUCATIVA

AMBATO” .AMBATO. PERÍODO 2016

AUTORA:

LIC. HIPATIA LEMA

RIOBAMBA – ECUADOR

2016

1.- TEMA:

ESTRATEGIAS LÚDICAS E INTELIGENCIA NATURALISTA. ESTUDIO EN NIÑOS Y NIÑAS DEL NIVEL INICIAL DE LA “UNIDAD EDUCATIVA AMBATO”. AMBATO. PERÍODO 2016

2.- PROBLEMATIZACION

2.1.-Ubicación del sector donde se va a realizar la investigación

La Unidad Educativa Ambato se encuentra situado en la Av. Humberto Albornoz y Vargas Torres a pocos minutos del centro de la ciudad de la parroquia la Merced, del Cantón Ambato provincia del Tungurahua.

Institución pública y mixta, está ubicada en una región económicamente activa y es considerado uno de los colegios más prestigiosos del centro del país. Los estudiantes que asisten a la institución son en su mayoría de raza mestiza, habiendo un mínimo porcentaje de estudiantes indígenas y afro ecuatorianos, todos con situación económica baja – media.

La misión de la Unidad Educativa es formar Bachilleres de calidad fundados en principios filosóficos, sociológicos, epistemológicos y axiológicos, identificados con nuestra realidad, capaces de solucionar problemas en sus campos de acción impulsando el avance científico y tecnológico; y generando trabajo productivo para contribuir al desarrollo del país.

La visión de la Unidad Educativa es posicionarse como la mejor Unidad Educativa de la zona central del país, reconocido nacional e internacionalmente por la formación integral de bachilleres en un marco de excelencia, sustentados en conocimientos, destrezas y valores que propicien la transformación del país.

2.2.- Situación problemática

Actualmente se ha observado en los niños y niñas de nuestra provincia que no tienen una cultura adecuada en cuanto al cuidado de la naturaleza se refiere, lo mismo que trae como consecuencia el desgaste apresurado de nuestro medio ambiente, deteriorando de esta manera los recursos naturales que tenemos a nuestro alcance, por esta situación se han visto cambios climáticos que han provocado daños en la sociedad, no solo dentro del campo de la salud sino que además de esto se ha visto evidenciado grandes problemas en la extinción de animales y fenómenos naturales que pudieron ser evitados si se hubiera cuidado la naturaleza y todo lo que ella encierra.

En estudios anteriores se ha detectado que gran parte de la naturaleza puede ser cuidada y evitar todos los daños si se empieza con una nueva cultura la misma que debe ser implementada en la educación desde los más pequeños.

2.3.- Formulación del problema

¿De qué manera la elaboración y aplicación de una Guía Didáctica con actividades lúdicas permite el desarrollo de la inteligencia naturalista de los niños y niñas del nivel inicial de la Unidad Educativa Ambato, Cantón Ambato periodo 2016

2.4.- Problemas derivados

En la Unidad Educativa Ambato se ha detectado algunos aspectos negativos los mismos que se han producido porque no se ha logrado desarrollar de una manera asertiva la inteligencia naturalista en los educandos, algunos de esos problemas se presentan a continuación:

- ¿Cómo las estrategias lúdicas mediante los juegos sensoriales fortalecen el desarrollo de la inteligencia naturalista de los niños y niñas del nivel inicial de la Unidad Educativa Ambato, Cantón Ambato periodo 2016?
- ¿De qué manera las estrategias lúdicas a través de los juegos al aire libre posibilitan el desarrollo de la inteligencia naturalista de los niños y niñas del nivel inicial de la Unidad Educativa Ambato, Cantón Ambato periodo 2016?

- ¿De qué forma las estrategias lúdicas como recurso metodológico se debe considerar para la elaboración de la guía didáctica por medio de los juegos simbólicos posibilitan mejorar el desarrollo de la inteligencia naturalista de los niños y niñas del nivel inicial de la “Unidad Educativa Ambato”, Ambato, período 2016.

3.- JUSTIFICACIÓN

La presente investigación es de importancia ya que el desarrollo de las inteligencias múltiples y en especial de la inteligencia naturalista en los infantes de 3 años, ya que La naturaleza es considerada primordial en el desarrollo de los niños, también desarrollar la inteligencia naturalista a través de la interacción con el medio ambiente y físico.

En la etapa inicial existen muchas dificultades para desarrollar la creatividad esto se debe a que los niños/as empieza una nueva etapa en su vida en la que tiene que alejarse momentáneamente de su entorno familiar, conocer personas nuevas y compartir experiencias distintas a las que ya ha vivido.

El trabajo de investigación que se presenta tiene originalidad ya que mediante este estudio lograremos, desarrollar la inteligencia naturalista y a través de esto crear una responsabilidad ambiental, en los infantes.

Por tanto, esta investigación pluraliza el concepto tradicional de inteligencia, conllevando a la práctica de estrategias para garantizar el desarrollo de las potencialidades de los estudiantes, en un entorno dinámico y afectivo, en concordancia con los nuevos retos de la sociedad

La presente investigación es de importancia ya que el desarrollo de las inteligencias múltiples y en especial de la inteligencia naturalista en los infantes de 3 años, ya que la naturaleza es considerada primordial en el desarrollo de los niños, también desarrollar la inteligencia naturalista a través de la interacción

Ésta investigación se fundamenta en la complejidad y la diversidad del ser humano como factores positivos para el desarrollo humano y planetario, donde los sujetos se

reconocen como seres que trascienden, conscientes de su realidad, que se convierten en creadores desde su propio espacio y desde allí, contribuyen en la transformación de una sociedad, con un mundo al borde de la destrucción.

El enfoque de inteligencia aplicado en el proceso educativo, propicia oportunidades para aprender utilizando las capacidades y potencialidades que poseen los educandos a fin de favorecer el desarrollo cognitivo, emocional, físico y social. De otro lado, se afirma que el docente debe asumir retos y compromisos con la educación, con los estudiantes y con la sociedad, para promover el desarrollo de las inteligencias de los estudiantes.

La investigación sobre inteligencia naturalista es de gran importancia para el trabajo que se adelanta, porque se realizara una propuesta la misma que brindara pautas para planear y realizar actividades para el desarrollo de esta inteligencia, mediante estrategias lúdicas a la vez que respalda la relación entre responsabilidad ambiental e inteligencia naturalista de los estudiantes

Es factible porque se puede acceder a la información necesaria gracias a la colaboración de la Unidad Educativa “Ambato”, y mediante esta institución a los alumnos del nivel inicial. Además cuenta con abundante soporte bibliográfico e internet y porque cuento con el tiempo y los recursos económicos necesarios para la investigación.

4.- OBJETIVOS

4.1.- Objetivo General

Demostrar a través de la Guía Didáctica que la aplicación de estrategias lúdicas mejora el desarrollo de la inteligencia naturalista de los niños y niñas del nivel inicial de la Unidad Educativa Ambato, Ambato 2016

4.2.- Objetivo Especifico

- Demostrar como las estrategias lúdicas mediante los juegos sensoperceptivos fortalecen el desarrollo de la inteligencia naturalista de los niños y niñas del nivel inicial de la Unidad Educativa Ambato, Ambato 2016

- Demostrar que las estrategias lúdicas a través de los juegos al aire libre posibilitan el desarrollo de la inteligencia naturalista de los niños y niñas del nivel inicial de la Unidad Educativa Ambato, Ambato 2016
- Demostrar que las estrategias lúdicas mediante los juegos simbólicos mejoran el desarrollo de la inteligencia naturalista de los niños y niñas del nivel inicial de la Unidad Educativa Ambato, Ambato 2016

5.- FUNDAMENTACION TEORICA

5.1.-ANTECEDENTES DE INVESTIGACIONES ANTERIORES

En Unidad Educativa Ambato, cantón Ambato, provincia de Tungurahua, no se ha realizado ningún tipo de trabajo formal que evidencie una indagación sobre las estrategias lúdicas para el desarrollo de la inteligencia naturalista lo que hizo que este trabajo fuese innovador para quienes conforman la comunidad educativa.

En algunas universidades del país, existen documentos elaborados y desarrollados en torno a una de las variables, lo que demuestra una preocupación por la misma pero con otro enfoque, otras necesidades y otra realidad.

Castro Orbe Martha Verónica. Guamán Ramírez Doris Janeth en su tema de investigación “ESTRATEGIAS PARA DESARROLLAR LA INTELIGENCIA NATURALISTA EN LOS NIÑOS DE PRIMER AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA “DOS DE MARZO”, DE LA CIUDAD DE ATUNTAQUI, CANTÓN ANTONIO ANTE, AÑO LECTIVO 2011-2012”.

Concluyen que:

- Los maestros afirman que en su desempeño en las aulas al trabajar con los niños aplican estrategias para que reconozca y valore los alimentos saludables, que impulsan la práctica de normas para el cuidado personal y les enseñan a identificar la función de los órganos de los sentidos para potenciar la inteligencia naturalista,

mientras observando directamente a los niños se evidencia que un 57% realizan estas destrezas.

- Los educadores consideran que el juego no siempre ayuda en el proceso de aprendizaje de los niños para comprender el cuidado de las plantas y los beneficios que prodigan, así también para identificar los animales que viven en su entorno, mientras que se observó en los niños que el 71% no reconocen ni comprenden el cuidado de las plantas y un 57% no identifican los animales de su entorno.
- Los docentes afirman que conocen estrategias de enseñanza recomendables para determinar los cuidados de las plantas y los beneficios que ellas prodigan, mientras observando directamente a los niños se evidencia que un 71% no determinan los cuidados de las plantas.
- Los maestros muestran su disposición a trabajar con una Guía didáctica con estrategias para desarrollar la Inteligencia Naturalista en los niños, recurso didáctico que permite reconocer la importancia de los elementos del entorno para cuidarlo y protegerlo.
- El diseño de una guía didáctica con juegos, talleres de plástica, canciones, rondas, técnicas grafo plásticas con productos de reciclaje promueven el desarrollo de la Inteligencia Naturalista y hacen de esta un instrumento de aprendizaje que potencializa el desarrollo de actitudes positivas y valores, permitiendo al niño crecer como ser humano a través del conocimiento y cuidado del ambiente.

La Dra. Miriam Ibeth Pérez Jerez en su trabajo de grado “IMPACTO DEL MODELO PEDAGÓGICO AMBIENTALISTA EN TEMA: EL DESARROLLO DE LA INTELIGENCIA NATURALISTA DE LOS ESTUDIANTES DE LOS DÉCIMOS AÑOS DEL COLEGIO TÉCNICO LEONARDO MURIALDO”.

Concluye que:

- Se debe difundir el Modelo Ambientalista, porque existe desconocimiento del docente, es necesario enfatizar el cuidado y protección del entorno natural y social desde el desarrollo aular donde hay una comunicación directa entre el docente y el estudiante.
- Si el docente tiene una idea clara sobre la importancia de la Inteligencia Naturalista, podrá transmitir a sus estudiantes la importancia de los ecosistema, por lo que es esta inteligencia está ligada íntimamente con la naturaleza inclinando aún desarrollo sustentable.
- La ausencia de capacitación sobre el Modelo Pedagógico ambientalista y el desarrollo de la Inteligencia Naturalista, se evidencia en el comportamiento estudiantil.
- Desconocimiento de la teoría de las tres erres, por el personal docente, por lo que no se recolecta los residuos en recipientes adecuados para la clasificación, reducción y reutilización de los residuos industriales y orgánicos.
- Proponer la elaboración de un manual de técnicas activas que enfatice el Modelo Pedagógico Ambientalista y el desarrollo de la inteligencia 115 Naturalista, los cuales están inclinados a la conservación y preservación de los ecosistemas, existiendo una relación Hombre – naturaleza.

5.2.- FUNDAMENTACIONES CIENTIFICA

FILOSÓFICA

La presente investigación está basado en el paradigma critico-propositivo con la finalidad de analizar la influencia de las estrategias lúdicas en el desarrollo de la

inteligencia naturalista de la misma manera busca plantear una alternativa de solución a la problemática para que los niños y niñas del nivel inicial desarrolle el amor y respeto hacia la naturaleza, convirtiéndose en personas reflexivos, y consecuentes de sus acciones

De esta manera forjar un mundo en donde podamos recuperar nuestro entorno natural despertando el sentido de conservación de la naturaleza en cada uno de los estudiantes que más adelante serán adultos comprometidos con el cuidado de nuestro entorno

PEDAGÓGICA

Piaget incluyó los mecanismos lúdicos en los estilos y formas de pensar durante la infancia. Para Piaget el juego se caracteriza por la asimilación de los elementos de la realidad sin tener aceptar las limitaciones de su adaptación.

Esta Teoría piagetiana viene expresada en “*La formación del símbolo en el niño*” (1973, 2 ° reimpresión.) en donde se da una explicación general del juego y la clasificación y correspondiente análisis de cada uno de los tipos estructurales de juego: ya sean de ejercicio, simbólicos o de reglas.

La **inteligencia naturalista** permite detectar, diferenciar y categorizar los aspectos vinculados a la naturaleza, como por ejemplo las especies animales y vegetales o fenómenos relacionados con el clima, la geografía o los fenómenos de la naturaleza.

Esta clase de inteligencia fue añadida posteriormente al estudio original sobre las Inteligencias Múltiples de Gardner, concretamente en el año 1995. Gardner consideró necesario incluir esta categoría por tratarse de **una de las inteligencias esenciales para la supervivencia del ser humano** (o cualquier otra especie) y que ha redundado en la evolución.

AXIOLÓGICO

Al realizar esta investigación se espera despertar y desarrollar en los docentes y estudiantes algunos valores morales que ayuden en el cuidado y conservación del medio ambiente

El respeto, es fundamental ya que de la misma manera que nos respetamos como seres humanos respetamos nuestras vidas de igual forma debemos respetar a la naturaleza ya que cada uno de nosotros somos parte de ella y provenimos de esta.

Responsabilidad, que pueda conllevar a tener conciencia y a través de ella podamos reflexionar que nuestros actos contra la naturaleza puede terminar con nuestro ecosistema ya que lo que hacemos en contra del medio ambiente tiene un gran impacto contra ella.

EPISTEMOLÓGICA

La actividad lúdica en todas sus dimensiones facilita el aprendizaje escolar, El juego permite además la adquisición de conocimientos y el paso de lo concreto a lo abstracto, permite la formación del carácter y de los hábitos del niño, afirma su personalidad, desarrolla la imaginación y enriquece los vínculos y manifestaciones sociales

Constitución de la República Art. 45.- El estado, la sociedad y la familia promoverán de forma prioritaria el desarrollo de las niñas, niños y adolescentes y aseguraran el ejercicio pleno de sus derechos; se aplicara el principio de sus interés superior, y sus derechos prevalecerán sobre los de las demás personas. Las niñas, niños y adolescentes tienen derecho a su desarrollo integral, entendido como proceso de crecimiento, maduración y despliegue de su intelecto y sus 16 capacidades, potencialidades y aspiraciones, en un entorno permitirá la satisfacción de las necesidades sociales, afectivo-emocionales y culturales, con el apoyo de políticas intersectoriales nacionales y locales.

Código de la Niñez y Adolescencia Art. 38.- Objetivos de los programas de educación.- La educación básica y media asegurarán los conocimientos, valores y actitudes indispensables para: Desarrollar la personalidad, las aptitudes y la capacidad mental y física del niño, niña y adolescente hasta su máximo potencial, en un entorno lúdico y afectivo.

PSICOLÓGICA

Teoría Cognitiva: la investigación se fundamentó en esta teoría ya que tiene como objeto de estudio al aprendizaje en función de la forma como se organiza y al estudiante como un agente activo de su propio aprendizaje, donde el maestro es un profesional

creativo quien planifica experiencias, contenidos con materiales cuyo único fin es que el niño aprenda. El objetivo de esta teoría es que el estudiante logre aprendizajes significativos de todo lo que aprende, contenidos y experiencias, para conseguir su desarrollo integral y pueda desenvolverse eficientemente dentro de la sociedad, es decir busca formar un perfil de estudiantes creativos, activos, proactivos, dotados de herramientas para aprender a aprender.

Como métodos de esta teoría se conciben a los psicológicos que ponen énfasis en todo lo relacionado con la naturaleza humana y el entorno, se orienta a potenciar las destrezas y habilidades del ser humano, a sacar a flote todas las potencialidades inventivas, creadoras, de observación e investigación.

El postulado general de esta teoría es hacer del aprendizaje un proceso integral y organizado que conlleva a planificar, a buscar estrategias y los recursos para cumplir con el propósito educativo que es formar al ser humano de forma holística.

Esta teoría evalúa las experiencias pasadas y las nuevas informaciones adquiridas en el desenvolvimiento cognitivo, psicomotor y afectivo del niño al adquirir el aprendizaje produciendo cambios en sus esquemas mentales, donde él se convierte en el constructor de su propio aprendizaje mientras que el profesor cumple su papel de guía, Los principales representantes de esta teoría son: Jean Piaget, Howard Gardner, David Ausubel y Alberto Bandura

5.3- FUNDAMENTACION TEORICA

5.3.1 Estrategias

(GONZALEZ, 2003) “Las estrategias de aprendizaje se entiende como un conjunto interrelacionado de funciones y recursos. Capaces de generar esquemas de acción que hacen posible que el alumno se enfrente de una manera más eficaz a situaciones generales y específicas de su aprendizaje; que le permite incorporar y organizar selectivamente la nueva información para solucionar problemas de diverso orden.”
(pág. 3)

Las estrategias son herramientas que los docentes brindan a los estudiantes para que a través de estas los educandos sean capaces de convertirse en seres autónomos los

mismos que como resultado se encontraran en capacidad de resolver problemas, además mediante este conjunto de estrategias los alumnos tendrán la facilidad de concentrar la información recibida de una manera más factible, lo que hará que su proceso de aprendizaje sea más efectivo.

(FRANCO, 2004) “El termino estrategia puede ser entendido como una competencia que, de un modo general y sistemático, permite el logro de determinados fines.” (pág. 4)

Las Estrategias son el conjunto de habilidades que de manera ordenada y constante permitirá que los estudiantes lleguen a una meta planteada, con la guía y ayuda del docente quien será el que brinde las herramientas necesarias para que el estudiante llegue a su fin.

5.3.2 Lúdica

(PRIETO Rodriguez, NARANJO, & GARCIA, 2005) “La Lúdica es una dimensión del ser humano ligada en su devenir histórico a otras dimensiones como la cognitiva, la sexual, la comunicativa, la ética, etc. (pág. 310)

La lúdica no es una actividad que se desarrolle individualmente más bien es una dimensión holística que desarrolla otras ramas como el área cognitiva en donde mediante la lúdica podemos desarrollar la inteligencia de los estudiantes, además a través de la parte lúdica podemos trabajar el área de la sexualidad en lo estudiantes, se lograr mejorar notablemente el área del lenguaje en los niños y la ética entre otras.

(NUNES DE ALMEIDA, 2002) “Desde Claparede y Dewey Wallon y Piaget, está bastante claro que la actividad Lúdica es la cuna forzosa de las actividades intelectuales y sociales superiores y por ello mismo, indispensable en la práctica educativa”. (pág. 20)

Claparede, Wallon y Piaget ya habían estudiado la lúdica y sus beneficios y según sus afirmaciones se sabe que la lúdica es la actividad de donde se desprenden habilidades que corresponden al intelecto y como ya se ha dicho anteriormente favorece el área

social y que por ende sirve como una herramienta educativa que fácilmente puede ser implementada en el área de estudios con los niños y niñas los cuales son los primeros beneficiados con esta actividad.

5.3.3 Estrategias Lúdicas

(BOLIVAR & CASTRILLON , 2005)“La aplicación de las estrategias lúdicas, priorizan el trabajo docente de cualquier nivel educativo como aporte a la variedad metodológica” (pág. 6)

Al utilizar las estrategias lúdicas como una metodología de trabajo el docente y los alumnos resultan beneficiados. El docente porque puede dar mayor realce a su trabajo y puede lograr más con estas estrategias y el alumno porque llega al conocimiento de una manera agradable la cual a más de esto le produce placer.

(GARCIA J. , 2004) “La situación de aprendizaje se acompaña de estrategias lúdicas para que el estudiantado se sienta participe y responsable de su desarrollo y culminación” (pág. 80)

En la experiencia de aprendizaje que es utilizada para empezar un conocimiento nuevo con los estudiantes debe estar presente la estrategia lúdica la misma que permitirá que el educando se sienta más comprometido en el proceso de enseñanza aprendizaje y así tenga una mayor responsabilidad, esto con el fin de trabajar en su personalidad y formar en valores.

5.3.3.1 Importancia de las Estrategias Lúdicas

(SCHELEMENSON & MITJANS, 2014) “La vinculación de la imaginación al juego, y consecuentemente, a la educación infantil se justifica por el reconocimiento de la importancia de las actividades lúdicas para el desarrollo del niño en los primeros años de vida, actividades en las que la imaginación se desarrolla y ocupa un lugar destacado.” (pág. 32)

La imaginación se encuentra estrechamente ligada a las actividades lúdicas sobre todo en educación inicial ya que llega a ser un aporte muy valioso para el desarrollo de diferentes capacidades las cuales se logran en los primeros años de vida, durante este periodo se expande en gran manera la creatividad en los niños por lo cual se puede decir que las estrategias lúdicas son las más adecuadas para trabajar con niños en la etapa preescolar.

5.3.3.2 Tipos de Estrategias Lúdicas

(MC.PUGMIRE, 2005) Según Piaget habría tres categorías básicas de juego: práctico (funcional), simbólico y juego con reglas. Con frecuencia se utilizan estas categorías para referirse a las etapas del juego a medida que el niño crece. (pág. 31)

Desde el nacimiento del infante el juego está inmerso en sus actividades diarias pero no todos los juegos son iguales, ya que cada etapa de vida tiene un tipo de juego que se distingue por las características propias de cada edad y según Piaget lo clasificó en tres etapas como el funcional, simbólico y el de reglas.

5.3.3.3 Aporte de las Estrategias Lúdicas

(MALAVASI , 2005) “La creatividad se debe estimular y desarrollar desde la infancia. Los estudios han demostrado que su desarrollo sigue un patrón predecible. Esta aparece a comienzos de la vida y se muestra inicialmente en los juegos infantiles en forma gradual se difunde a otros campos de la vida: los trabajos escolares, las actividades recreativas y las vocaciones.” (pág. 12)

Si existe algo importante que se puede desarrollar en los niños sobre todo en etapa preescolar es la creatividad lo cual se debe aprovechar en los niños menores de 6 años. Esta actividad empieza a florecer con el juego con aquellas actividades lúdicas que sin darse cuenta logra grandes habilidades en el niño. Posteriormente esta habilidad adquirida se pondrá en práctica en las tareas escolares, trabajos en equipo, actividades diarias entre otras, por tal motivo hay que aprovechar el juego para que mediante él los niños fortalezcan sus destrezas.

5.3.4 Actividad Lúdica y el Aprendizaje

(NAVARRO , 2002) “El juego promueve el aprendizaje porque concita experiencias, tanteos, resultados, los somete a repetición y además mediante una formula agradable, placentera” **(pág. 53)**

El juego origina experiencias de aprendizaje las mismas que son indispensables para llegar al conocimiento y esto se da a través de una forma agradable que produce placer en los niños, en la repetición de las actividades que al niño le agrada se ira produciendo el conocimiento.

(MONTAÑES, 2003) “Cualquier capacidad del niño se desarrolla más eficazmente en el juego que fuera de él. De ahí la importancia que tiene el juego como factor potenciador del desarrollo y también del aprendizaje.” **(pág. 17)**

Las capacidades que el niño puede explotar se dan solo mediante el juego ya que el juego es considerado como un elemento importante en el cual se logra ampliar e incrementar el perfeccionamiento de sus habilidades.

5.3.4.1 Importancia del Juego

(HARF, 2008) “Los estudios que se han realizado sobre el juego en niños menores de 6 años parecen confirmar esta posibilidad que brinda el juego al proveerle un contexto dentro del cual puede ejercitar no solo las funciones cognitivas con las que ya cuenta sino también crear estructuras cognitivas nuevas” **(pág. 25)**

Algunos estudios realizados acerca de lo que puede ayudar el juego en niños en etapa preescolar indican que no solo ayuda a desarrollar las habilidades cognitivas que ya habían adquirido a esta edad, sino que además promueve la posibilidad de desarrollar algunas funciones cognitivas nueva, es decir mientras el niño se divierte va desarrollando habilidades cognitivas que aún no tenía.

(ESQUIVEL , 2010) “En la actividad lúdica se forman intensamente las cualidades psíquicas y las características de la personalidad en el desarrollo de los niños.” (pág. 68)

El juego en los niños de etapa preescolar principalmente ayuda para que vayan formando su personalidad, y las características propias de su etapa, los caracteres psíquicos, y algunas otras cualidades necesarias para completar el desarrollo comportamental de los niños

5.3.4.2 El juego en el nivel inicial

(MINISTERIO DE EDUCACIÓN, 2014) “La principal característica del juego trabajo en rincones es que brindan una autentica oportunidad de aprender jugando.

A través de esta metodología, se reconoce al juego como la actividad más genuina e importante en la infancia temprana. Es innegable que el juego es esencial para el bienestar emocional, social, físico y cognitivo de los niños.” (pág. 41)

El juego en el nivel inicial se caracteriza porque está distribuido en rincones los mismos que motivan al estudiante para que según sus necesidades y atractivos juegue en cada uno de ellos aquellos rincones deben ofrecer actividades atractivas y acogedoras para el estudiante, y la maestra se ayuda de esto para conseguir una experiencia de aprendizaje, en dichos rincones el estudiante se muestra tal como es y su juego es espontaneo y natural aunque en varias oportunidades la maestra impulsa ciertos juegos pero sin perder la creatividad del estudiante, como es ya sabido la actividad lúdica ayuda en las áreas emocional, físico, cognitivo y otras.

5.3.5 Inteligencia

(MYERS, 2005) “En cada contexto la inteligencia es la capacidad de aprender a partir de la experiencia de resolver problemas y de utilizar el conocimiento para adaptarse a las situaciones nuevas” (pág. 422)

Para este autor la inteligencia empieza a desarrollarse solo cuando el niño aprende a resolver problemas y conflictos que se dan en el diario vivir, y cuando logra mediante sus conocimientos adecuarse en nuevos hechos que dan lugar a que el niño ponga en práctica lo que ha adquirido hasta el momento.

5.3.6 Naturalista

(HAMILTON , 1999) La naturaleza está en todas partes: en las calles de la ciudad, en el patio trasero e incluso en el salón de casa, y sólo espera ser explorada por los niños. Un arco iris, una telaraña o el viaje de una hormiga por entre los tallos de hierba pueden servir de estímulo para que padres e hijos pasen una memorable tarde de actividades. (pág. 12)

El concepto de naturaleza para Hamilton se encuentra en todas las cosas que encontramos en nuestro entorno ya sea en un lugar dentro o fuera de nuestro hogar y que por tal razón solo está en la espera de que los niños lleguen a ella y la exploren y conozcan. Además se refiere a la naturaleza como un medio de aprendizaje y un motivo para que tanto los padres e hijos pasen momentos agradables y juntos.

5.3.7 Inteligencia Naturalista

(ANTUNES, Juegos para estimular las Inteligencias Múltiples, 2006) “La inteligencia naturalista o biológica fue la última identificada por Gardner. Se refiere a la competencia para percibir la naturaleza de un modo integral y sentir procesos de acentuada empatía con los animales y los vegetales afinidad que se puede extender al sentimiento ecológico y a la percepción de los ecosistemas y hábitats.” (pág. 133)

Aunque la inteligencia naturalista fue la última en descubrirse por Gardner no ha dejado de tener la importancia que se merece y por su puesto se trata de sentir y tener mayor sensibilidad por la naturaleza y por todo lo que ella encierra, sus animales sus elementos entre otros y por ende un impulso fuerte de cuidar y preservar todo lo que ella constituye. Para conservar todo tipo de especies en flora y fauna y disminuir el impacto ambiental que ha venido como consecuencia de la contaminación.

Para Escamilla la ubicación de la inteligencia naturalista es más exacta aunque coincide que se encuentra en el hemisferio derecho agrega que está ubicada en las Áreas del lóbulo parietal izquierdo.

(BRAIDOT, 2014) “Por ejemplo la existencia de una inteligencia naturalista se revela en ciertas partes del lóbulo frontal implicadas en la denominación y etiquetado de objetos naturales, como los animales y plantas” (pág. 230)

La inteligencia naturalista se encuentra en algunas partes del lóbulo frontal en donde se forma un concepto claro acerca de animales y plantas

6.-DISEÑO DE LA INVESTIGACIÓN

No experimental: Ya que la misma se desarrollara en dos momentos, y será aplicada antes y después, de una guía didáctica que mediante actividades lúdicas ayudará a desarrollar la inteligencia naturalista. Es decir que el presente trabajo de investigación no se realiza como un experimento sino más bien se da a través de una observación del como los niños van mejorando su nivel de capacidad en cuanto a la inteligencia naturalista se refiere mientras se va aplicando dicha guía.

6.1. TIPO DE INVESTIGACION

El enfoque de la investigación es cuali-cuantitativa.

Cuantitativa. Porque permite examinar los datos de manera numérica especialmente en el campo de la estadística

Cualitativa. Porque tiene como objeto la descripción de las cualidades de un fenómeno, busca un concepto que pueda abarcar parte de la realidad, no se trata de probar o de medir en qué grado una cierta cualidad se encuentra en un cierto acontecimiento dado, sino de descubrir tantas cualidades como sean posibles, se debe hablar de entendimiento en profundidad en lugar de exactitud.

Descriptiva. Ya que exhibe el conocimiento de la realidad tal como se presentó en una situación “de espacio y de tiempo” dado. Aquí se observó y se registró, describiendo el fenómeno sin introducir modificaciones: “tal cual”. También servirá para recoger los datos sobre la base teórica planteada, resumiendo la información de manera cuidadosa para luego exponer los resultados.

De campo. Ya que permitirá obtener la información desde el lugar de los hechos en el inicial de la Unidad Educativa Ambato, es decir, ayudó en el proceso exploratorio, descriptivo, del problema.

Bibliográfica. Porque se recurrió a varias fuentes para sustentar el presente trabajo de investigación así como: textos, módulos, páginas web, entre otros, de esta manera se dio un respaldo teórico a las variables dependiente siendo Las estrategias Lúdicas y la independiente La Inteligencia Naturalista.

7.-. METÓDOS DE INVESTIGACIÓN

Para la presente investigación se utilizara los siguientes métodos:

a) **Método Analítico.** - Sintético.- Se lo aplicara para desglosar la información, descomponerla en sus partes, con ello se lograra la comprensión amplia del problema, para determinar sus causas y efectos, además para demostrar el tamaño exacto de la población y sacar conclusiones valederas y recomendaciones útiles.

b) **Método Científico.**- ya que se utilizara un conjunto de estrategias, procedimientos lógicos, estadísticos, para aplicar un proceso ordenado coherente y sistemático, para llegar a Unidad Educativa Ambato que constituye el universo de la investigación.

c) **Método Inductivo.** – Deductivo.- Se empleara para la elaboración del marco teórico y el análisis de resultados del diagnóstico. Posibilitando descubrir, analizar, sistematizar los resultados obtenidos para hacer generalizaciones para el problema, también servirá para la interpretación de resultados al elaborar las conclusiones y recomendaciones enfocadas a la propuesta.

d) **Método Descriptivo.-** Ayudara a describir la realidad del problema, permitiendo una visión contextual del mismo y del lugar de investigación en tiempo y espacio.

e) **Método Estadístico.-** Se empleara para mediante este llegar al análisis cuantitativo y porcentual de la información en el cálculo en el campo de la investigación puesto que después de la recopilación, agrupación, tabulación de datos se procederá a resumirlo en tablas y diagramas estadísticos.

8.-TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS

Técnicas

Observación: Esta técnica ayudo a recolectar datos mediante la observación directa a los niños y niñas del nivel inicial grupo de 3 años paralelo “A” en la U.E. Ambato parroquia la merced, Cantón Ambato, provincia Tungurahua

Instrumentos

Ficha de Observación Se elaboró una Ficha de Observación en donde a través de la observación se pudo identificar algunos ítems relacionados con el desarrollo y el nivel que tenían los alumnos con algunos indicadores de las variables planteadas.

8.1. POBLACIÓN Y MUESTRA

8.1.1. La Población

La población para realizar dicha investigación es el Nivel Inicial Gupo de 3 años paralelo “A” de la Unidad Educativa Ambato de la ciudad de Ambato, el mismo que está compuesto por 25 estudiantes.

CUADRO 2.1

ESTRATOS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Niños y niñas	25	100%
Total	25 %	100%

Fuente: **estadística de la institución**

Elaborado por: Hipatia Lema

8.1.2. Muestra

En virtud de que la población es pequeña se trabajó con todos los estudiantes del nivel inicial grupo de tres años paralelo “A”.

8.2 TÉCNICAS Y PROCEDIMIENTOS PARA EL ANÁLISIS DE RESULTADOS

Para poder apreciar cómo influirán las estrategias lúdicas en el desarrollo de la inteligencia naturalista se aplicó algunos procedimientos para medir los resultados como: Conteo, Tabulación, Graficación, Análisis cuantitativo, Análisis cualitativo

8.3. HIPÓTESIS

Hipótesis General

La elaboración y aplicación de una Guía didáctica con estrategias lúdicas mejoran el desarrollo de la inteligencia naturalista de los niños y niñas del nivel inicial de la Unidad Educativa Ambato, Ambato. período 2016 permitiendo que los niños tengan empatía con los elementos del entorno natural aprendiendo de esta manera a cuidarlos y valorarlos

Hipótesis Específicas

- El desarrollo de las estrategias lúdicas mediante los juegos sensorio-perceptivos fortalecen el desarrollo de la inteligencia naturalista de los niños y niñas del nivel inicial de la Unidad Educativa Ambato, Ambato. período 2016 permitiendo que los alumnos conozcan el entorno natural a través de sus sentidos
- La ejecución de estrategias lúdicas a través de los juegos al aire libre posibilitan el desarrollo de la inteligencia naturalista de los niños y niñas del nivel inicial de la Unidad Educativa Ambato, Ambato. período 2016 , acercándolos de manera directa

a la naturaleza para que a través del conocimiento de la misma aprenda los cuidados que requiere el medio ambiente

- La ejecución de estrategias lúdicas mediante los juegos simbólicos mejoran el desarrollo de la inteligencia naturalista de los niños y niñas del nivel inicial de la Unidad Educativa Ambato, Ambato. período 2016 a través de la representación de animales y elementos de la naturaleza , ayudando al estudiante a conocer los roles ,beneficios y cuidados, que estos requieren.

9.- CRONOGRAMA

		CRONOGRAMA EN SEMANAS															
N°		MES 1				MES 2				MES 3				MES 4			
		SEMANAS				SEMANAS				SEMANAS				SEMANAS			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	SELECCIÓN DEL TEMA DEL PROYECTO	X															
2	INVESTIGACION EN BIBLIOTECA		X	X	X	X											
3	INVESTIGACION EN INTERNET					X	X	X									
4	PRESENTACION DEL PROYECTO APROBACION DEL PROYECTO								X	X							
5	APLICACIÓN DE INSTRUMENTOS Y TECNICAS DE EVALUACION										X	X					
6	PRESENTACION DE INFORMES												X				
7	TABULACION DE DATOS													X	X		
8	PRESENTACION DEL INFORME FINAL															X	X

ANEXO II

MATRIZ LÓGICA

FORMULACIÓN DEL PROBLEMA	OBJETIVO GENERAL	HIPÓTESIS GENERAL
¿De qué manera la elaboración y aplicación de una Guía didáctica con estrategias lúdicas mejoran el desarrollo de la inteligencia naturalista de los niños y niñas del nivel inicial de la Unidad Educativa Ambato. Ambato. Período 2016?	Demostrar a través de la Guía Didáctica que la aplicación de estrategias lúdicas mejora el desarrollo de la inteligencia naturalista de los niños y niñas del nivel inicial de la Unidad Educativa Ambato, Ambato. período 2016	La elaboración y aplicación de una Guía didáctica con estrategias lúdicas mejoran el desarrollo de la inteligencia naturalista de los niños y niñas del nivel inicial de la Unidad Educativa Ambato, Ambato. período 2016 permitiendo que los niños tengan empatía con los elementos del entorno natural aprendiendo de esta manera a cuidarlos y valorarlos
PROBLEMAS DERIVADOS	OBJETIVOS ESPECIFICOS	HIPÓTESIS ESPECÍFICA
¿Cómo las estrategias Lúdicas mediante los juegos sensoperceptivos fortalecen el desarrollo de la inteligencia naturalista de los niños y niñas del nivel inicial de la Unidad Educativa Ambato, Ambato. período 2016?	Demostrar como las estrategias lúdicas mediante los juegos sensoperceptivos fortalecen el desarrollo de la inteligencia naturalista de los niños y niñas del nivel inicial de la Unidad Educativa Ambato, Ambato. período 2016	El desarrollo de las estrategias lúdicas mediante los juegos sensoperceptivos fortalecen el desarrollo de la inteligencia naturalista de los niños y niñas del nivel inicial de la Unidad Educativa Ambato, Ambato. período 2016 permitiendo que los alumnos conozcan el entorno natural a través de sus sentidos
¿De qué manera las estrategias lúdicas a	Demostrar que las estrategias lúdicas a	La ejecución de estrategias lúdicas a través

<p>través de los juegos al aire libre posibilitan el desarrollo de la inteligencia naturalista de los niños y niñas del nivel inicial de la Unidad Educativa Ambato, Ambato. período 2016?</p>	<p>través de los juegos al aire libre posibilitan el desarrollo de la inteligencia naturalista de los niños y niñas del nivel inicial de la Unidad Educativa Ambato, Ambato. período 2016</p>	<p>de los juegos al aire libre posibilitan el desarrollo de la inteligencia naturalista de los niños y niñas del nivel inicial de la Unidad Educativa Ambato, Ambato. período 2016 acercándolos de manera directa a la naturaleza para que a través del conocimiento de la misma aprenda los cuidados que requiere el medio ambiente</p>
<p>¿De qué forma las estrategias lúdicas mediante los juegos simbólicos mejoran el desarrollo de la inteligencia naturalista de los niños y niñas del nivel inicial de la Unidad Educativa Ambato, Ambato. período 2016?</p>	<p>Demostrar que las estrategias lúdicas mediante los juegos simbólicos mejoran el desarrollo de la inteligencia naturalista de los niños y niñas del nivel inicial de la Unidad Educativa Ambato, Ambato. período 2016</p>	<p>La ejecución de estrategias lúdicas mediante los juegos simbólicos mejoran el desarrollo de la inteligencia naturalista de los niños y niñas del nivel inicial de la Unidad Educativa Ambato, Ambato. período 2016 a través de la representación de animales y elementos de la naturaleza , ayudando al estudiante a conocer los roles ,beneficios y cuidados, que estos requieren.</p>

Elaborado por: Hipatia Lema

ANEXO III

FICHA DE OBSERVACIÓN A LOS NIÑOS Y NIÑAS

HIPOTESIS	INDICADORES	FRECUENCIA		
		I	EP	AD
JUEGOS SENSORIOPERCEPTIVOS	Se Integra progresivamente en juegos grupales de reglas sencillas.			
	Reconoce animales silvestres y sus funciones a través de la percepción visual			
	Reconoce elementos de la naturaleza utilizando los sentidos			
	Identifica los alimentos que nos brinda la naturaleza mediante la percepción visual			
	Identifica los animales acuáticos y su hábitat natural desarrollando la precisión óculo manual			

HIPOTESIS	INDICADORES	FRECUENCIA		
		I	EP	AD
JUEGOS AL AIRE LIBRE	Distingue diferentes elementos de la naturaleza mediante los sentidos			
	Reconoce sonidos y gestos de animales mediante la percepción auditiva y visual			
	Identifica el hábitat de los animales silvestres			
	Identifica las estaciones del año y que elementos podemos encontrar en cada una de ellas			
	Distingue las diferencias y semejanzas de los elementos del entorno natural			
	Diferencia los sonidos de la naturaleza			

HIPOTESIS	INDICADORES	FRECUENCIA		
		I	EP	AD
JUEGOS SIMBOLICOS	Representa con la mayor similitud posible diferentes animales			
	Conoce y representa a los alimentos que nos brinda la naturaleza			
	Simboliza animales del entorno utilizando la expresión corporal			
	Simboliza animales de granja conociendo sus funciones			
	Interpreta animales de nuestro alrededor teniendo empatía cuidarlos			