

**Implementación de una Propuesta Pedagógica para Fortalecer el Desarrollo de las
Inteligencias Lógico Matemática y Lingüística en los Niños de Transición del Taller Infantil
Creativo Haciendo Uso de las Herramientas Digitales.**



Autores

Ángela María Marín

Ingrid Paola Torres V

Wilson Fernando Pedroza

Pontificia Universidad Javeriana

Facultad de Educación

Licenciatura en Educación Básica con Énfasis en Humanidades y Lengua Castellana

Bogotá, Noviembre de 2017

**Implementación de una Propuesta Pedagógica para Fortalecer el Desarrollo de las
Inteligencias Lógico Matemática y Lingüística en los Niños de Transición del Taller Infantil
Creativo Haciendo Uso de las herramientas Digitales.**



Autores

Ángela María Marín

Ingrid Paola Torres V

Wilson Fernando Pedroza

Trabajo de Investigación presentado para optar al título de Licenciado en Educación Básica con
Énfasis en Humanidades y Lengua Castellana

Directora de Tesis

Clara Stella Sierra Ávila

Pontificia Universidad Javeriana

Facultad de Educación

Licenciatura en Educación Básica con Énfasis en Humanidades y Lengua Castellana

Bogotá, Noviembre de 2017

“La universidad no se hace responsable por los conceptos emitidos por sus alumnos en sus trabajos de tesis. Sólo velará porque no se publique nada contrario al dogma y a la moral católica y porque las tesis no contengan ataques personales contra persona alguna, antes bien se vean en ellas el anhelo de buscar la verdad y la justicia.”

Artículo 23, resolución No 13 del 6 de Julio de 1946,
por la cual se reglamenta lo concerniente a Tesis y Exámenes de Grado en la Pontificia
Universidad Javeriana

1. Tabla de contenido

2.	Introducción.....	14
3.	El Problema de Investigación	15
3.1.	Planteamiento del Problema.....	15
3.2.	Pregunta de investigación.....	16
3.3.	Contexto	17
4.	Objetivos.....	18
4.1.	Objetivo General.	18
4.2.	Objetivos Específicos.....	18
5.	Justificación	19
6.	Marco Teórico	20
6.1.	Inteligencias Múltiples	20
6.2.	Tipos de inteligencias múltiples.....	21
6.2.1.	Inteligencia lógico-matemática.....	21
6.2.2.	Inteligencia lingüística.....	22
6.2.3.	Inteligencia espacial.....	23
6.2.4.	Inteligencia musical.....	23
6.2.5.	Inteligencia kinésica-Corporal	23
6.2.6.	Inteligencia interpersonal.....	24
6.2.7.	Inteligencia intrapersonal.....	24
6.3.	Educación Preescolar	24
6.4.	Las herramientas Digitales En Educación Preescolar	26
6.5.	Aprendizaje Significativo.....	28
6.6.	El método por proyectos	30
7.	Antecedentes.....	31
8.	Marco Legal.....	28
8.1.	Referentes normativos en Colombia.....	28
8.1.1.	Ley 115 de febrero 8 de1994.....	28
8.1.2.	Resolución 2343 del 5 de junio de 1996 del Ministerio de Educación Nacional	30
8.2.	Derechos básicos de aprendizaje.....	30
8.3.	Plan Nacional de Tecnologías de la Información y las Comunicaciones (2008 –2019).	32
8.4.	El Proyecto Educativo Institucional del Taller Infantil Creativo	33

9.	Marco Metodológico	36
9.1.	Población y muestra	36
9.2.	Enfoque	36
9.3.	Diseño Metodológico	36
9.4.	Pasos Metodológicos.....	37
9.4.1.	Diagnóstico y clarificación de la situación.	37
9.4.2.	Desarrollo o formulación del plan de acción.	38
9.4.3.	Criterios para la selección de los enlaces a videos, aplicaciones, entornos y páginas web. 39	
9.4.4.	Análisis de información.	41
9.4.5.	Análisis e interpretación.	42
10.	Propuesta de Intervención.....	44
10.1.	Actividades Planeadas Bajo el Proyecto “Viajando por el Espacio”	44
10.2.	Inteligencia Lógico-Matemática.	46
10.2.1.	Primera Actividad.	46
10.2.2.	Segunda Actividad.	49
10.2.3.	Tercera Actividad.....	50
10.2.4.	Cuarta Actividad.	51
10.3.	Inteligencia Lingüística.	53
10.3.1.	Primera Actividad.	53
10.3.2.	Segunda Actividad.	55
10.3.3.	Tercera Actividad.....	57
10.3.4.	Cuarta Actividad.	59
10.4.	Análisis de la Propuesta de Intervención.....	62
10.4.1.	Categoría: Inteligencia Lógico Matemática.....	62
10.4.1.1.	Subcategoría: Manejo de operaciones básicas	62
10.4.1.2.	Subcategoría: Razonamiento abstracto.	64
10.4.1.3.	Subcategoría: Procesos meta-cognitivos.....	65
10.4.1.4.	Subcategoría: Simbología.	67
10.4.2.	Categoría: Inteligencia Lingüística	68
10.4.2.1.	Subcategoría: Creatividad y habilidades motoras finas.	68
10.4.2.2.	Subcategoría: Desarrollo de procesos meta-cognitivos.	70
10.4.2.3.	Subcategoría: Estructura de procesos gramaticales.	72

10.4.2.4. Subcategoría: Comprensión lectora.....	73
11. Conclusiones y Recomendaciones.....	75
11.1. Conclusiones.....	75
11.2. Recomendaciones.....	77
12. Anexos.....	78
12.1. Anexo No. 1.....	78
12.2. Anexo No. 2.....	80
12.3. Anexo No. 3: Diarios de Campo.....	81
12.4. Anexo No. 4 Formato de consentimiento.....	89
13. Referencias.....	91

2. Introducción

El presente trabajo de investigación crea una propuesta pedagógica que busca fortalecer el desarrollo de las inteligencias múltiples, puntualmente la lógico-matemática y la lingüística en los niños y niñas de grado transición en el Taller Infantil Creativo, haciendo uso de herramientas digitales por medio de la implementación de actividades virtuales que sirvan como mediadoras en los procesos de enseñanza y aprendizaje. Así mismo, afianzar el conocimiento en esta, como guía y orientación hacia el desarrollo de los procesos curriculares, incluyéndolas dentro de las actividades académicas.

El Jardín basa su modelo educativo y pedagógico en la vinculación del aprendizaje significativo y la implementación de proyectos de aula para el desarrollo de las inteligencias múltiples en sus clases; partiendo de esto, establecimos una propuesta enfocada en la inclusión de herramientas digitales que promuevan una mayor motivación en los niños y a su vez, les ofrezca espacios de aprendizaje diferentes que conlleven al desarrollo de nuevas habilidades y al fortalecimiento de las inteligencias lógico matemática y lingüística y que a su vez, conduzca a un aprendizaje significativo.

Para llevar a cabo esta propuesta tuvimos en cuenta los referentes de Howard Gardner, fundador de la teoría de las Inteligencias múltiples, quien a lo largo de su vida se ha enfocado en el análisis y abordaje de éstas, en las instituciones educativas. Para Gardner (citado por Vásquez ,2005) puntualiza que “la era contemporánea implica dos imperativos: la necesidad de educar el pueblo a un nivel cada vez más alto, y la necesidad de hacer uso óptimo de las nuevas tecnologías”. (P. 38). A partir de allí, se permite la vinculación de las herramientas digitales en el desarrollo de las inteligencias múltiples, las cuales están presentes en cada ser humano desde que nace, y son desarrolladas en el contexto en el que se desenvuelve; propuso igualmente, que la vida requiere de varios tipos de inteligencias, las cuales permiten a las personas tener la capacidad de resolver problemas cotidianos (Gardner, 2011). Es por esta razón, que la educación infantil requiere didácticas que abarquen nuevas estrategias metodológicas (incluso el inicio de una alfabetización digital) para así mismo comprender que las tecnologías hacen parte del contexto social y educativo, ya que a su vez facilitan herramientas audiovisuales que mejoran los procesos de comprensión.

3. El Problema de Investigación

3.1.Planteamiento del Problema

Este trabajo de investigación se lleva a cabo en el Jardín Taller Infantil Creativo, el cual dentro de su metodología institucional como enfoque principal, trabaja con las didácticas basadas en los proyectos de aula, como lo plantean Remacha, A. y Belletich, O. (2015), así mismo, aborda las Inteligencias Múltiples desde la teoría de Howard Gardner (1995), para lo cual dispone de recursos como: fichas, bloques lógicos, trabalenguas, instrumentos musicales para estimular en los niños estas inteligencias. Aunque busca desarrollar todos los tipos de inteligencias hace énfasis en las inteligencias lingüística y lógico matemática, siendo estas requeridas y fundamentales en la formación inicial de los niños.

Inicialmente, con la revisión semanal de las prácticas pedagógicas empleadas por la docente encargada del curso, Ingrid Torres, evaluando las diferentes actividades trabajadas con los estudiantes, además del seguimiento durante el primer semestre académico del año 2017 sobre el desempeño de los niños, se encuentran algunas dificultades como: falta de concentración, poca participación en algunas actividades, dificultades para trabajar en equipo y seguir instrucciones, entre otras, registrando que no se alcanzan los desarrollos esperados por la Institución para las inteligencias mencionadas. A partir de estas situaciones, se realiza una indagación y evaluación de los procesos adelantados en el Jardín, a través de entrevistas a las docentes y directora del mismo, lo que motiva a investigar sobre estrategias didácticas implementadas en las clases, que permitan favorecer y mejorar los procesos en estas dos inteligencias y subsanar las dificultades detectadas, al mismo tiempo evaluar el uso de herramientas tecnológicas que posee la institución como recurso didáctico para complementar los procesos formativos, para lo cual se propone implementar una propuesta pedagógica que permita fortalecer el desarrollo de las inteligencias Lógico Matemática y Lingüística , y sirva para reconocer otras prácticas de aula.

3.2.Pregunta de investigación

¿La utilización de herramientas digitales contribuye a fortalecer el desarrollo de las inteligencias lógico matemática y lingüística en el grado Transición del Taller Infantil Creativo?

Partiendo de nuestra pregunta de investigación buscamos dar solución a otros interrogantes:

¿De qué manera las herramientas digitales propician o enriquecen los proyectos de aula?

¿Cómo se desarrolla el aprendizaje significativo a partir del uso de las herramientas digitales?

3.3.Contexto

El Taller Infantil Creativo es una institución educativa de carácter privado, creado hace 18 años. Trabaja con niños en edad pre-escolar de 2 a 5 años y tiene los niveles: caminadores, párvulos, pre-jardín, jardín y transición; donde hay un grupo por cada nivel, y en cada nivel hay una profesora titular. Dicha institución está ubicada en el barrio Santa Isabel de la ciudad de Bogotá, con la participación de una población de estrato 3 y 4. Cuenta con un equipo docente capacitado en el trabajo de las inteligencias (múltiples y profesionales) en el campo de psicología, terapia ocupacional, música, artes y danzas. Así mismo, ha tomado como referencia el modelo constructivista desde sus inicios.

Desde hace aproximadamente dos años brinda una metodología basada en el desarrollo las inteligencias múltiples, bajo la teoría de Howard Gardner (1995); la cual pretende afianzar las habilidades de los niños y niñas partiendo de un análisis social frente a la importancia que se otorga a ellos, para que puedan expresar su talento de manera particular. En relación con lo dicho, se diseñan actividades académicas y extra curriculares que permiten fortalecer el aprendizaje de manera significativa. Cuando se convoca a los padres de familia y éstos participan en varias actividades y espacios programados, realizando salidas pedagógicas, talleres de vinculación, realización de cuentos, competencias, carreras y juegos de integración entre otros, para incrementar los lazos familiares.

4. Objetivos

4.1.Objetivo General.

Implementar una propuesta pedagógica mediada por el uso de las herramientas digitales, para fortalecer el desarrollo de las inteligencias lógico matemática y lingüística, en estudiantes de grado transición del Jardín Taller Infantil Creativo.

4.2.Objetivos Específicos.

- Identificar herramientas digitales que favorezcan el desarrollo de las inteligencias Lingüística y Lógico matemática.
- Incentivar la creatividad, imaginación e interés en los niños de transición, por medio del uso y apropiación de herramientas digitales.
- Enriquecer el trabajo de los proyectos de aula a través de las herramientas digitales, fortaleciendo el desarrollo de las inteligencias múltiples.
- Desarrollar el aprendizaje significativo a partir del uso de las herramientas digitales en los niños de transición del Jardín Taller Infantil Creativo.

5. Justificación

En la educación preescolar al trabajar por proyectos, se pretende potenciar todas las capacidades del niño, desarrollar sus habilidades y destrezas, sus conocimientos y aptitudes, que les proporcione la mejor manera de resolver los problemas y vivencias de su entorno. El método de proyectos corresponde a un enfoque globalizador y promueve la construcción de aprendizajes significativos, ya que se organizan en torno a una pregunta, un problema, o una actividad en concreto, las cuales responden a las necesidades, intereses y exigencias del desarrollo del niño.

Este tipo de didáctica tiene una visión constructivista y de aprendizaje significativo, el cual puede ser promovido en la escuela con el uso pedagógico que se le puede dar a las herramientas digitales, que según Coll (2008) logran mejorar la calidad de la enseñanza y los procesos de aprendizaje, afianzando los contenidos académicos, para de esta forma, generar en el niño motivación e interés por aprender, favorecer la comunicación, la comprensión, habilidades visuales y socio afectivas, ya que las TIC promueven nuevas formas de descubrir, experimentar y crear proyectos, que van más allá del espacio físico del aula.

Al respecto del uso de las TIC en los niños, se afirma que:

La construcción de proyectos y la experiencia con las tecnologías permiten que los niños se unan en la búsqueda de la resolución de problemas, estimula la interacción social, recreando nuevas formas de relacionarse con las tecnologías y se constituyen como potencial factor de desarrollo en diversas áreas que están implícitas. (Santos Miranda-Pinto y Osorio, 2008, p. 4).

Por otro lado, se considera necesario que la docente implemente una propuesta pedagógica para reflexionar y evaluar sus prácticas, con el fin de mejorarlas y fortalecer el desarrollo de las inteligencias múltiples en los niños del grado transición del Jardín Taller Infantil Creativo, vinculando herramientas digitales, a los proyectos de aula establecidos por la institución.

6. Marco Teórico

Para la construcción del marco teórico, inicialmente se parte de la teoría de las Inteligencias Múltiples expuestas por Howard Gardner (1995), ya que éste es el enfoque principal del Jardín, entendidas de la siguiente manera.

6.1. Inteligencias Múltiples

La educación ha sido desde el comienzo uno de los pilares fundamentales en el desarrollo de la inteligencia humana, por esto a medida que pasa el tiempo se debe ir transformando. Todos los seres humanos tenemos un repertorio de capacidades adecuadas para encontrar solución a diferentes tipos de problema, nuestra investigación comenzó con la consideración de estos, los contextos en los que se hallan, y los productos culturalmente significativos resultantes. No hemos abordado la idea de inteligencia como una facultad humana materializada a la que se recurre literalmente para cualquier acto de resolución de problemas, más bien hemos empezado con los problemas que los alumnos resuelven, a partir de ahí, la inteligencia debe ser responsable de esta solución. (Gardner, 1995, p.43).

En las inteligencias múltiples el niño aprende a través de sus experiencias y el desarrollo de aquellas capacidades que posee. Es importante tener en cuenta que según Gardner (citado por Macías, 2002) argumenta que:

(...) todos los seres humanos poseemos este espectro de inteligencia y nos diferenciamos por el nivel de desarrollo y la configuración particular, derivada de la dotación biológica de cada uno, de su interacción con el entorno y de la cultura propia en su momento histórico. (p. 28).

6.2. Tipos de inteligencias múltiples

6.2.1. Inteligencia lógico-matemática.

Gardner (1995) afirma:

Ciertas áreas del cerebro son más prominentes para el cálculo matemático que otras. Existen “sabios idiotas” que realizan grandes proezas de cálculo, aunque sean profundamente deficientes en la mayoría de las otras áreas. Los niños prodigio en matemática abundan. El desarrollo de esta inteligencia en los niños ha sido cuidadosamente documentado por Jean Piaget y otros psicólogos (p.38).

Para Piaget (citado por Rodríguez, 2011) para dar una perspectiva psicogenética del pensamiento lógico matemático en los niños de edad preescolar, expone que “(...) Al referirse a la psicología genética como el estudio del desarrollo de las funciones mentales; sostiene que consiste en utilizar la psicología del niño para encontrar las soluciones a los problemas psicológicos generales del adulto” (p.1).

De acuerdo a Guzmán y Castro (2005. p.191) algunas actividades para estimular la inteligencia lógico-matemática son:

- Demostraciones y experimentos científicos
- Hacer uso de adivinanzas, enigmas, misterios para resolver problemas verbales
- Reconocimiento y resolución de problemas
- Material de matemática manipulable
- Ejercicios para resolver problemas lógicos
- Software educativo
- Visitas a museos

- Ferias científicas
- Promover Juegos y uso de rompecabezas de lógica
- Ejercicios de expansión cognoscitiva
- Cálculos mentales
- Pensamiento crítico y abstracto

6.2.2. Inteligencia lingüística.

Gardner (1995) afirma “El don del lenguaje es universal, y su desarrollo en los niños es sorprendentemente similar en todas las culturas” (p. 38). Teniendo en cuenta el desarrollo del lenguaje en los niños, la inteligencia lingüística puede ser estimulada desde el nacimiento, realizando ejercicios de canto para el desarrollo de la percepción auditiva, la lectura de cuentos favoreciendo la comprensión, al igual que el acercamiento a ejercicios de motricidad gruesa, beneficiando de esta manera un desarrollo integral en su lenguaje.

Grisales (2008) refiere que Howard Gardner en sus investigaciones sobre la Inteligencia Lingüística, apoyó sus planteamientos sobre el desarrollo lingüístico, en las teorías de Noam Chomsky, particularmente en relación con la existencia de procesos mentales en la aplicación de reglas gramaticales y en el funcionamiento casi automático de dichas reglas, gracias a lo cual el niño dispone de una base para desarrollar el lenguaje.

La inteligencia lingüística en los niños de preescolar, entre los 4 y 5 años, de acuerdo con (Guzmán et al. 2005. p. 192) se puede desarrollar a través de diferentes recursos, algunos por medio de la práctica haciendo uso de las herramientas digitales y otros de manera conceptual empleando actividades como:

- Promover la lectura, la escritura y narración de historias, cuentos, poemas, cartas, diarios, entre otros.

- Fomentar el intercambio de técnicas para ejercitar la memoria, el incremento de vocabulario y su buen uso.
- Usar el computador para la creación de cuentos.
- Desarrollar discusiones y diálogos para el aprendizaje grupal
- Debates en grupos grandes y pequeños.

A parte de la inteligencia lógico matemática y lingüística encontramos otros tipos de inteligencias dentro de esta teoría. Gardner (1995, pp.34-42) las define así:

6.2.3. Inteligencia espacial.

La resolución de problemas espaciales se aplica a la navegación y al uso de mapas como sistema notacional. Otro tipo de resolución de problemas espaciales aparece en la visualización de un objeto visto desde un ángulo diferente y en el juego del ajedrez. Las artes visuales también emplean esta inteligencia el uso que hacen del espacio.

6.2.4. Inteligencia musical.

Una breve consideración de los hechos sugiere que la capacidad musical pasa por las otras pruebas necesarias para ser considerada una inteligencia. Por ejemplo, ciertas partes del cerebro desempeñan papeles importantes en la percepción y producción musical.

6.2.5. Inteligencia kinésica-Corporal

El control del movimiento corporal se localiza en la corteza motora, y cada hemisferio domina o controla los movimientos corporales correspondientes al lado opuesto. En los diestros, el dominio de este movimiento se suele situar en el hemisferio izquierdo.

6.2.6. Inteligencia interpersonal

Se construye a partir de una capacidad nuclear para sentir distinciones entre los demás: en particular, contrastes en sus estados de ánimo temperamentos motivaciones e intenciones. En formas más avanzadas esta inteligencia permite a un adulto hábil leer las intenciones y deseos de los demás, aunque se hayan ocultado.

6.2.7. Inteligencia intrapersonal

Es el conocimiento de los aspectos internos de una persona el acceso a una vida emocional a la propia gama de sentimientos, la capacidad de efectuar discriminaciones entre estas emociones y finalmente ponerles un nombre y recurrir a ellas como medio de interpretar y orientar la propia conducta.

Castro, Fonseca y reyes (2014) nos refieren que involucrar y aplicar las Inteligencias Múltiples y las Tecnologías en las aulas, para acompañar la innovación pedagógica y didáctica, abren oportunidades de potenciar los aprendizajes de los estudiantes, atender a la pluralidad y generar cambios significativos en los enfoques pedagógicos en los que el docente aplica sus prácticas.

6.3.Educación Preescolar

La educación preescolar es un proceso de formación permanente, personal, cultural y social que se fundamenta en una concepción integral de la persona humana, de su dignidad, de sus derechos y de sus deberes (Ley 115 Art, 1 (P, 1) MEN. Constituye el pilar fundamental para hacer posible el desarrollo de las sociedades y permite al mismo tiempo preparar a los niños para los grandes cambios y transformaciones que se presentan en su diario vivir en todos los campos, científicos, humanísticos, tecnológicos, que hacen necesaria la formación de seres humanos con capacidad de producir conocimientos, seres competitivos que se enfrenten con facilidad a los nuevos retos, y sean partícipes de la construcción de nuevas realidades sociales.

La educación preescolar se encarga de brindar un proceso integral en los niños y niñas en edades de 3 a 6 años considerándose fundamental como el primer acercamiento al conocimiento y aprendizaje a través de la exploración y la interacción social con los demás; a su vez, ejerciendo y potenciando las capacidades en cada nivel, no dejando de lado el cuidado y protección que requiere para su bienestar.

Según las etapas de desarrollo cognitivo, para Piaget (citado por Ferrándiz, Bermejo, Sainz, Ferrando y Prieto2008). “(...) desde que el niño toma contacto con el mundo real de los objetos, inicia el desarrollo de su comprensión matemática, y es a partir de allí en donde pasa a un nivel más abstracto eliminando los referentes del mundo circundante” (p. 213). El mismo autor, refiere que en cada una de las etapas presenta una característica especial, las cuales consolidan la evolución del niño en cuanto a sus habilidades matemáticas, y lingüísticas adquiriéndolas mediante las experiencias reales que tenga con su entorno, por ello las prácticas pedagógicas que estén mediadas por las tecnologías digitales, favorecen los diferentes ritmos y estilos de aprendizaje, desarrollan la creatividad, las habilidades, las destrezas propias de cada edad, estimulan la curiosidad, vinculan la familia y la comunidad en los procesos educativos. La capacidad del niño para interpretar el mundo que le rodea está determinada por la etapa especial en la que se encuentra.

Los niños en edades de 2 a 7 años, en los que se encuentran los de transición, están en la etapa Pre operacional caracterizada por la manipulación de símbolos y el egocentrismo. Adquieren un sentido de intuición frente a los números y conceptos, ejemplo: Un niño de tres años piensa que hay más caramelos en una superficie donde se encuentran esparcidos, a unos que se encuentran agrupados en la misma superficie piensa que hay menor cantidad.

Los principios pedagógicos del preescolar, en el Jardín Infantil Creativo, buscan el desarrollo de los niños creando ambientes constructivos, en los cuales interactúan y a través de su experiencia, enriquecen sus aprendizajes. Se respeta el proceso individual, pretendiendo formar niños que pregunten y cuestionen el mundo que les rodea, para que construyan sus propios conocimientos, la evaluación es continua e individual, teniendo en cuenta el desempeño de cada

niño, sus errores y aciertos. Dentro de las competencias básicas esperadas por el Jardín al finalizar el proceso de formación de los niños del grado transición se mencionan las siguientes:

- Aprender a leer
- Escribir las letras del abecedario en palabras, frases y párrafos.
- Adquirir conocimientos básicos como: suma, resta, conteo y escritura de números de cero a mil.
- Reconocer el concepto de decena y centena.
- Desarrollar del pensamiento lógico.
- Fortalecer sentimientos de cooperación, respeto, colaboración y amor por los demás.
- Fomentar la correcta utilización del lenguaje en tiempos verbales y coherencia al expresarse.

6.4.Las herramientas Digitales En Educación Preescolar

Coll (2008) trabaja la reflexión pedagógica y didáctica sobre las herramientas digitales en la educación preescolar, brindando principios que permiten transformar y mejorar las prácticas educativas, al respecto afirma:

Las TIC pueden funcionar como herramientas psicológicas susceptibles de mediar los procesos inter e intra psicológicos implicados en la enseñanza y el aprendizaje, y cumplen esta función mediando las relaciones entre los tres elementos del triángulo interactivo - alumno, profesor contenidos- y contribuyendo a conformar el contexto de actividad en el que se tienen lugar estas relaciones (p.13).

Así mismo, refiere que en los entornos escolares se hace uso restringido de las herramientas digitales obviando su capacidad para promover espacios de innovación y transformación de las prácticas educativas y motiva la importancia y compromiso que tiene el docente, para que las

herramientas digitales, sean empleadas para favorecer el aprendizaje autónomo y colaborativo en los estudiantes, de tal forma que puedan generar en ellos interacción e interés por aprender.

De Jesús (2010) refiere que el juego es una herramienta valiosa que se debe utilizar para llevar a cabo el proceso de enseñanza en los niños en preescolar; a su vez propone que los docentes en su planeación didáctica diseñen estrategias lúdicas enmarcadas en el juego, con el fin de potenciar habilidades y desarrollar competencias en su cotidianidad. Por consiguiente, la implementación de los dispositivos tecnológicos es tomada por ellos, como una actividad cotidiana, de entretenimiento y diversión, más que como forma de adquirir aprendizaje.

Partiendo de ello, el docente puede implementar estrategias didácticas involucrando las tecnologías digitales, siendo éstas tan cotidianas y amadas por los educandos. García (2013) La tecnología permite a los estudiantes aprender por medio de nuevas herramientas que facilitan el aprendizaje y la interacción con sus compañeros y el propio docente. Del mismo modo Correa y De pablos (2009) menciona que las tecnologías digitales han revolucionado en gran medida la economía, los sistemas de comunicación, de información, y de consumo. Las tecnologías están presentes en todos los ámbitos de nuestra vida, llegando incluso a pensarse que la vinculación de estas herramientas digitales en la escuela, está fuertemente ligada a fines e intereses económicos, es por esta razón que estos proyectos educativos diseñados bajo los parámetros de las tecnologías digitales, deben ir acompañados de innovaciones pedagógicas referidas a reestructurar los métodos de enseñanza y aprendizaje.

Con la incorporación tecnológica en las aulas, se están transformando las prácticas educativas lo que hace que el docente plantee la necesidad de incluirlas como parte de los procesos de enseñanza y aprendizaje.

Continuando con los referentes del marco teórico, se buscan autores que mencionen los procesos de aprendizaje que se originan en los niños a través de. Tomando como referencia principal a David Ausubel y a John Dewey.

6.5. Aprendizaje Significativo

Las didácticas empleadas desde los proyectos de aula y contenidos curriculares, para el mejoramiento de la enseñanza y aprendizaje pretenden el aprendizaje significativo. Ausubel (citado por Viera, 2003) quien desarrolló una teoría sobre el aprendizaje significativo y explica que:

(...) la enseñanza es un proceso por el cual el alumno aumenta y perfecciona conocimientos que ya posee, creando así nuevos significados al conectar estos nuevos conocimientos con los anteriores. El punto clave de este aprendizaje significativo, se basa en la teoría de la asimilación, en donde se permite esta integración de conocimientos. Esto quiere decir que las nuevas ideas y conceptos que se adquieren se interiorizan significativamente. (p.38).

Díaz (2002) refiere que un aprendizaje es significativo, cuando logra en el estudiante el interés y la motivación por aprender, genera en él sentimientos positivos y de agrado por lo que hace, lo estimula para que desarrolle su creatividad y su motivación por trabajar espontáneamente, y lo induce a tener buena disposición para aprender y relacionar estos nuevos conceptos con los previos.

En educación inicial el docente tiene el compromiso de proponer estrategias metodológicas que permitan el desarrollo máximo de las potencialidades del niño, así mismo propicia ambientes en los cuales sea el niño quien construya su conocimiento a través de las experiencias que tenga con su entorno y quién aprenda a asimilar sobre los conocimientos que vaya extrayendo de su cotidianidad.

Rodríguez (2004) afirma que para se produzca aprendizaje significativo se deben presentar dos condiciones fundamentales: Actitud potencialmente significativa de aprendizaje por parte del aprendiz, o sea, predisposición para aprender de manera significativa. Presentación de un material potencialmente significativo. Esto requiere:

Por una parte, que el material tenga significado lógico, esto es, que sea potencialmente relacionable con la estructura cognitiva del que aprende de manera no arbitraria y

sustantiva; y, por otra, que existan ideas de anclaje o sub-sumidores adecuados en el sujeto que permitan la interacción con el material nuevo que se presenta.(p.2)

Ausubel (citado por Tayupe, 2009) distingue tres modalidades de aprendizaje significativo: *Aprendizaje subordinado*. Es el que se produce cuando las nuevas ideas son relacionadas subordinadamente con ideas relevantes de mayor nivel de abstracción, generalidad, y exclusividad. Estas ideas o conceptos previos de superior nivel, son llamados inclusores y sirven de anclaje para las nuevas ideas o conceptos. Existen dos tipos de aprendizaje subordinado o subsunción:

a) *Subsunción derivativa*: se produce cuando los nuevos conceptos tienen un carácter de ejemplo o ilustración de los conceptos ya existentes.

b) *Subsunción correlativa*: se produce cuando los nuevos conocimientos son una extensión, elaboración, modificación o cualificación de los conocimientos que ya posee el sujeto. Implica que los nuevos conocimientos no pueden ser derivados de los conocimientos supra-ordenados ya existentes o inclusores.

Aprendizaje supraordenado: los conceptos o ideas relevantes existentes en la estructura cognoscitivo del sujeto son de menor nivel de generalidad, abstracción, e inclusividad que los nuevos conceptos a aprender. Este tipo de aprendizaje se da cuando el sujeto integra conceptos ya aprendidos anteriormente dentro de un nuevo concepto integrador más amplio e inclusivo.

El aprendizaje combinatorio: está caracterizado por el hecho de que los nuevos conceptos no pueden relacionarse, ya sea de forma subordinada o supra-ordenada, con ideas relevantes específicas en la estructura cognoscitiva del sujeto. Por el contrario, estos nuevos conceptos pueden ser relacionados de una forma general con la estructura cognoscitiva ya existente, lo cual hace que sea más difícil aprenderlos y recordarlos que en el caso del aprendizaje subordinado o supra-ordenado. (Tayupe, 2009, p.2).

Desde que el niño empieza a conocer e interactuar con el entorno que le rodea, ya que está inmerso en una cultura encargada de mostrar símbolos adaptados fácilmente como anuncios publicitarios, códigos, medios de comunicación, etc. Es importante que el docente permita a los niños expresar sus conocimientos previos, para poner en marcha los que van adquiriendo y surgiendo a partir de las diversas experiencias, proponiendo a través de nuevas preguntas y búsquedas como signo de exploración y apertura al conocimiento. Las inteligencias múltiples y el

aprendizaje significativo, se convierten en dos conceptos relacionados, ya que por medio de las inteligencias se busca orientar los procesos multi- sensoriales permitan fomentar y descubrir en cada niño sus habilidades más destacadas en relación con otras, interiorizando con cada una de ellas, la exploración de nuevos conocimientos.

6.6.El método por proyectos

Gracias al método por proyectos, el niño interioriza y construye un aprendizaje significativo a partir de los conocimientos previos que posee, y con los nuevos aprendizajes que adquiere a partir de su interacción con los mismos, esto promueve el desarrollo de sus habilidades, y capacidades cognitivas a disposición de la construcción propia.

Dewey (citado por Cortes, 2005) afirma que:

Considera a la educación como una continua reconstrucción de la experiencia, entendida ésta como: la percepción de la interacción entre las condiciones interiores de un ser y las condiciones exteriores del medio en el que sirve, lo que le permite obtener, resultados más fructíferos y plenos en situaciones ulteriores (p. 108).

Con base en el aporte de Dewey, resalta la importancia del método por proyectos al ser estos una secuencia didáctica que le permite al niño el niño experimentar un proceso de relación del objeto de conocimiento a través de la interacción consigo mismo y con el entorno, a su vez estimula el aprendizaje e interactúa con sus intereses valorando y comprendiendo la realidad.

7. Antecedentes

Se toma como antecedentes para esta investigación algunos autores que refieren aportes para desarrollar las diferentes estrategias didácticas que se tienen en cuenta en la elaboración de la propuesta pedagógica.

Castro, Fonseca y Reyes (2014) abordan la didáctica como estrategia pedagógica para fortalecer el desarrollo de las inteligencias múltiples en los niños y niñas de la institución Rafael Uribe Uribe, Plantean que la implementación de la didáctica en el contexto educativo, trasciende las formas de enseñar y emplea recursos que direccionan los procesos de enseñanza y aprendizaje; la utilización de ésta, permite desarrollar en los estudiantes aspectos como; la socialización, el aprendizaje significativo, autonomía e iniciativa por aprender.

A su vez los procesos educativos abordados desde las TIC (Tecnologías de la información y la comunicación) direccionan mejor los aprendizajes de los estudiantes, así mismo enriquecen la información, comunicación y conocimiento. Desde el concepto de incorporación tecnológica, innovación, alfabetización, e implementación metodológica en la escuela, esta promueve el ejercicio de mejorar las prácticas pedagógicas del docente.

Gómez (2016) remarca la importancia de abordar proyectos de aula vinculados con las Tecnologías e Inteligencias Múltiples en la educación infantil, lo cual proporcionan oportunidades para mejorar la comprensión, adaptación y ritmos de aprendizaje. Las tecnologías contribuyen al mejoramiento de la comprensión de conceptos, permiten la adaptación de proyectos de aula y fortalecen las inteligencias en los niños mejorando el entorno y enfoque pedagógico, en la planeación de actividades de los docentes que incentivan el trabajo colaborativo; de igual manera se concibe y construye un aprendizaje significativo personal y grupal.

En este proyecto se menciona la educación infantil como una pieza fundamental en la que el trabajo con las TIC, puede integrar una serie de herramientas; plataformas virtuales, juegos

online, páginas web, que permitan interactuar, aprender, afianzar los procesos de aprendizaje de los estudiantes.

Según Gómez (2016) en la planeación didáctica se vinculan proyectos de aula direccionados al aprendizaje significativo, al igual que las inteligencias múltiples y tecnologías, abordando un aprendizaje global que permite evaluar las dinámicas y las formas de impartir un tema determinado a partir de los conceptos previos que los niños poseen. Se deben tener en cuenta la vinculación de estos aspectos anteriormente mencionados ya que posibilitan una planeación enfocada a liderar procesos de inclusión de las tecnologías, y de las inteligencias hacia un aprendizaje mejor.

Las inteligencias múltiples brindan estrategias técnicas y metodológicas para potenciar el desarrollo creativo y la autonomía, posibilitando de esta manera el mejoramiento de los procesos educativos en los estudiantes.

Según Del Moral (2015) la innovación educativa con los videojuegos en el aula, se convierten en aliados de los docentes en el emprendimiento de nuevos recursos y didácticas que, a su vez, facilitan la adquisición del conocimiento, desarrollan habilidades en los niños como la concentración, la memoria, así mismo, sirven como apoyo a la motivación. De igual forma, pueden construir entornos propicios para potenciar las inteligencias múltiples; por ejemplo, se pueden activar los procesos lingüísticos, incluyendo los verbales, con actividades de descripción, narración, conversaciones, y todo tipo de relaciones gramaticales.

Del mismo modo Lázaro (2006) ofrece experiencias y datos relevantes que se han aplicado en centros de educación infantil de la ciudad de Cataluña en España, y que han tenido resultados significativos al momento de involucrar las TIC en el desarrollo de proyectos educativos de aula, en donde la observación del contexto juega un papel fundamental para garantizar las finalidades de este tipo de proyectos. Así mismo, facilitan una visión más amplia acerca de la forma en que los docentes deben involucrar estas herramientas digitales en sus prácticas y como a partir de ahí, deben generar procesos de actualización y formación profesional para hacer de los aprendizajes experiencias más significativas y placenteras para los estudiantes.

Chacón y Mendoza (2007) Demuestra la relevancia que tiene la ubicación cerebral para el desarrollo de la inteligencia lingüística y lógico matemática. Gardner (2011) Considera que si bien es cierto que los seres humanos poseen todos los tipos de inteligencia y que unos se desarrollan más que otros a partir del entorno en el que se desenvuelven los sujetos, también su desarrollo está asociado con la ubicación que estos tengan en el cerebro; y tiene en cuenta unas áreas específicas; tal y como se muestra en la siguiente tabla:

Tabla 1: Ubicación cerebral para el desarrollo de la inteligencia lingüística.

Inteligencia	Sistemas Neurológicos (áreas primarias)	Factores Evolutivos	Formas que la Cultura Valoriza
Lingüística	Lóbulo temporal y frontal izquierdo.	"explota" en la primera infancia, permanece robusta hasta la vejez.	Narraciones orales, contar historia, literatura, etc.
Lógico-matemática	Lóbulo parietal izquierdo, hemisferio derecho.	Hace cumbre en la adolescencia y los primeros años de la vida adulta, las capacidades matemáticas superiores declinan después de los 40 años.	Descubrimientos científicos, teorías matemáticas, sistemas de contabilización y clasificación, etc.

Fuente: Chacón y Mendoza (2007).

Otra parte fundamental para el desarrollo de las inteligencias múltiples utilizando las herramientas digitales, es el juego como medio de expresión y conocimiento, desarrollo intelectual, afectivo y social. Como lo mencionan (Castro et al. 2014) “educar a los niños a través del juego se ha de considerar profundamente en las instituciones educativas, porque bien orientado, es una fuente de grandes provechos y una experiencia placentera para los educandos” (p. 24).

Sin embargo, es necesario subrayar que, al involucrar la tecnología para acompañar la innovación pedagógica y didáctica, se genera cambios significativos en los aprendizajes de los estudiantes, formando parte del entorno social y cultural, creando una continuidad en los distintos espacios de estos procesos de enseñanza.

Estos referentes permitieron direccionar nuestra investigación al implementar estrategias didácticas vinculando los proyectos de aula, el aprendizaje significativo y las herramientas digitales para fortalecer los procesos de enseñanza y aprendizaje con los estudiantes.

8. Marco Legal

Por ser una propuesta pedagógica y vincular a estudiantes de preescolar se tiene en cuenta los parámetros establecidos por el Ministerio de Educación Nacional, el cual permite conocer las políticas de educación, los aprendizajes básicos en este nivel, los cuidados y los principios en los cuales se fundamenta el grado de transición, grupo al que va dirigida la propuesta.

Por otro lado, se tiene en cuenta el Plan Nacional de Tecnología de la Información y las Comunicaciones, el cual reconoce la importancia del uso de las herramientas digitales para el contexto educativo. Así mismo se presentan los lineamientos legales en los que se basa el Jardín para el desarrollo y formación integral de sus estudiantes.

8.1.Referentes normativos en Colombia.

8.1.1. Ley 115 de febrero 8 de1994.

También conocida como la “Ley General de Educación” el Ministerio de Educación Nacional nos brinda en sus artículos algunas definiciones que sirven como referente, como, por ejemplo:

Art 15. Definición de educación preescolar. La educación preescolar corresponde a la ofrecida al niño para su desarrollo en los aspectos biológico, cognoscitivo, psicomotriz, socio- afectivo y espiritual, a través de experiencias de socialización, pedagógicas y recreativas.

Art 16. Objetivos específicos de la educación preescolar. Son objetivos específicos del nivel preescolar:

A) El conocimiento del propio cuerpo y de sus posibilidades de acción, así como la adquisición de su identidad y autonomía;

B) El crecimiento armónico y equilibrado del niño, de tal manera que facilite la motricidad, el aprestamiento y la motivación para la lecto-escritura y para las soluciones de problemas que impliquen relaciones y operaciones matemáticas;

C) El desarrollo de la creatividad, las habilidades y destrezas propias de la edad, como también de su capacidad de aprendizaje;

D) La ubicación espacio-temporal y el ejercicio de la memoria

E) El desarrollo de la capacidad para adquirir formas de expresión, relación y comunicación y para establecer relaciones de reciprocidad y participación, de acuerdo con normas de respeto, solidaridad y convivencia.

F) La participación en actividades lúdicas con otros niños y adultos;

G) El estímulo a la curiosidad para observar y explorar el medio natural, familiar y social;

H) El reconocimiento de su dimensión espiritual para fundamentar criterios de comportamiento;

I) La vinculación de la familia y la comunidad al proceso educativo para mejorar la calidad de vida de los niños en su medio.

J) La formación de hábitos de alimentación, higiene personal, aseo y orden que generen conciencia sobre el valor y la necesidad de la salud.

Art 17. Grado obligatorio. El nivel de educación preescolar comprende. Como mínimo, (1) grado obligatorio en los establecimientos educativos estatales para niños menores de seis años de edad.

En los municipios donde la cobertura del nivel de educación preescolar no sea total, se generalizará el grado de preescolar en todas las instituciones educativas estatales que tengan primer grado de básica, en un plazo de 5 años contados a partir de la vigencia de la presente ley, sin perjuicio de los grados existentes en las instituciones educativas que ofrezcan más de un grado de preescolar.

Art 18. Ampliación de la atención. El nivel de educación preescolar de tres grados se generalizará en instituciones educativas del estado o en las instituciones que establezcan programas

para la prestación de este servicio, de acuerdo con la programación que determinen las entidades territoriales en sus respectivos planes de desarrollo.

Para tal efecto se tendrá en cuenta que la ampliación de la educación preescolar debe ser gradual a partir del cubrimiento del ochenta por ciento (80%) del grado obligatorio de preescolar establecido por la constitución al menos del ochenta por ciento (80%) de la educación básica para la población entre (6) y (15) años.

8.1.2. Resolución 2343 del 5 de junio de 1996 del Ministerio de Educación

Nacional

En ella se establecen los lineamientos, indicadores de los logros y dimensiones de desarrollo curriculares para preescolar (dimensión corporal, comunicativa, cognitiva, ética actitudes, valores y estética). Con estos parámetros, el Jardín Taller Infantil Creativo evalúa a los niños basándose en una interpretación bajo la teoría de las inteligencias múltiples.

8.2. Derechos básicos de aprendizaje

Por otro lado, están los derechos básicos de aprendizaje (por sus siglas DBA) propuestos por el Ministerio de Educación Nacional – MEN (2006) Afirma, que se posicionan como un documento de referencia pedagógica que permite la participación de los diferentes actores de la comunidad educativa. En este sentido permite incorporar en el proceso educativo las expectativas que la sociedad tiene frente a los aprendizajes fundamentales que se deben cumplir en la escuela. Estas expectativas están vinculadas a los factores asociados a la calidad educativa como: el currículo, la evaluación, los recursos pedagógicos, organización de la escuela y la cuantificación docente.

El Ministerio nos trae otro referente: los Derechos básicos de aprendizaje (DBA) de transición que son el conjunto de aprendizajes estructurantes que construyen las niñas y los niños a través de las interacciones que establecen con el mundo, con los otros y consigo mismos, por medio de experiencias y ambientes pedagógicos en los que está presente el juego, las expresiones artísticas, la exploración del medio y la literatura. Los DBA según el MEN, se fundamentan en 3 grandes propósitos que la Educación Inicial:

1. Las niñas y los niños construyen su identidad en relación con los otros; se sienten queridos, y valoran positivamente pertenecer a una familia, cultura y mundo.
2. Las niñas y los niños son comunicadores activos de sus ideas, sentimientos y emociones; expresan, imaginan y representan su realidad.
3. Las niñas y los niños disfrutan aprender; exploran y se relacionan con el mundo para comprenderlo y construirlo.

La construcción de los DBA reconoce la mirada por dimensiones dado que estas permiten valorar y visibilizar los diferentes aspectos que conforman el desarrollo integral del niño. Sin embargo, se propone incluirla y trascenderla a través de la articulación entre el desarrollo y la construcción de aprendizajes abordados de manera interrelacionada de modo que no fragmente la realidad ni el ser de las niñas y los niños (MEN, 2016).

Basándonos en lo anterior desde lo que dice la Constitución Política y los derechos básicos de aprendizaje del MEN, nos damos cuenta de que para que haya un aprendizaje colaborativo e integrador se debe contar con unas competencias que servirán como base para el buen desarrollo en la educación. La reflexión del docente debe ser continua, debe hacer un análisis permanente de sus prácticas, lo que enseña y como lo enseña, ya que a través de ellos se relacionan componentes que permiten que en la escuela haya mejores procesos de seguimiento que incluyan un aspecto ético, tecnológico, científico y emocional que servirán en definitiva como aspectos para un mejor desarrollo social.

8.3. Plan Nacional de Tecnologías de la Información y las Comunicaciones (2008 – 2019)

Según MINTIC (2008) el plan nacional TIC estructura alrededor de una matriz de ocho grandes ejes o líneas de acción, divididas en cuatro verticales y cuatro trasversales.

Los ejes trasversales, son los que contienen acciones que tienen influencia sobre todos los sectores, tales como comunidad, gobierno en línea, investigación, desarrollo innovación, y marco regulatorio e incentivos, estos con el fin de mejorar el desarrollo económico y social, incluyendo la población vulnerable y discapacitados a través del uso de las TIC. Los ejes verticales son aquellos que enmarcan las acciones de uso y apropiación de TIC en sectores específicos considerados críticos, tales como; educación, salud, justicia y competitividad empresarial; se pretende mejorar con calidad, cumplimiento y prestación eficiente a los recursos enfocados a acciones en el desarrollo del país con el uso de las TIC. De acuerdo con MINTIC (2008) en relación a la educación, el uso y aplicación de las TIC en el país están orientadas a llevar a cabo acciones y competencias digitales encaminadas a lograr una repercusión en el desarrollo social y cultural de los colombianos, como el uso de las herramientas digitales para erradicar el analfabetismo digital, a través de lugares públicos (café internet, centros comunitarios) que permitan este acceso.

En el ámbito nacional el Ministerio de las Tecnologías de la Información y la Comunicación “MINTIC” implementó un plan de tecnologías llamado Plan Vive Digital, que es la estrategia que este Gobierno ha ejecutado durante el último cuatrienio en el proceso de transformación de Colombia en un país moderno, orientado al uso de las herramientas digitales. Es el gran salto tecnológico a través del cual se ha propiciado el uso de Internet y las TIC como fórmula para reducir la pobreza y generar empleo. Como resultado de este proceso de concertación se produjeron avances muy importantes en la conformación de las políticas públicas que sirvieron de base en la consolidación del llamado ecosistema digital, conformado por Infraestructura (elementos físicos que proveen conectividad digital), Servicios (oferta de operadores, así como los equipos necesarios

para acceder a estas ofertas), Aplicaciones (software y contenidos digitales) y Usuarios (quienes acceden al Internet y la tecnología).

Como se observa en esta política de estado, al hacer la inclusión de uso de las TIC en la educación, se promueve el mejoramiento, fortalecimiento e innovación en las prácticas pedagógicas de los docentes como una forma de contribuir en los procesos de enseñanza y aprendizaje de los niños en la escuela.

8.4.El Proyecto Educativo Institucional del Taller Infantil Creativo

De acuerdo con la ley 115 de 1994 en su artículo 73 se exige a las instituciones educativas construir y poner en práctica el Proyecto Educativo Institucional (PEI). Este proyecto debe responder a situaciones y necesidades de los educandos, la comunidad local, la región y el país. Debe ser concreto, factible y evaluable. Reglamentado por el decreto 1860 del 3 de agosto de 1994 del MEN en su artículo 14 se describe su contenido y en el artículo 15 se demuestra cómo debe ser adoptado. El PEI se titula “Construye tu conocimiento”, donde se pretende propiciar la formación integral del niño, a través de diferentes actividades enfocadas con el desarrollo de las inteligencias múltiples. Para su desarrollo se promueve en todo momento, que el niño cree conocimiento y aprendizaje, explorando sus habilidades y talentos con las diferentes inteligencias, ya que el niño pequeño se encuentra en una etapa de desarrollo donde su principal interés es jugar y explorar el mundo que le rodea.

Según el PEI del Jardín Taller Infantil Creativo (1997) con el fin de llevar a cabo el proceso enunciado, se propone los siguientes objetivos:

- Planear actividades de diversa índole, con el objeto de hacer agradable el proceso de aprendizaje, evitando así la deserción escolar y despertar interés por la calidad de la educación.
- Estimular el deseo del niño para que se adapte a una vida escolar y realice el reconocimiento de nuevas personas como compañeros y profesores.

- Sembrar la base para una vida intelectual, despertando en el niño el deseo de aprender e investigar desde sus intereses personales.
- Crear jornadas llenas de diversión, exploración, y proyectos de aula que invitan a la exploración y aprendizaje en las inteligencias.
- Motivar al niño a través de espacios de interacción consigo mismo, que sean felices, investigando, explorando y conociendo (pp.9-10)

El PEI es un instrumento cualificado de la educación, que permite ver prospectivamente logros en el aprendizaje, como la construcción de un proceso que guíe un camino abierto donde realicemos propósitos y alcancemos nuevas metas, que nos permitan ampliar, reelaborar conocimientos, mejorar actitudes, propiciando ambientes que estimulan y desarrollan talentos, e inteligencias.

De igual forma, se identifica la necesidad por mejorar la calidad educativa de los niños y por inquietar la enseñanza de una forma agradable donde cada uno llegue al nivel que desea y aprenda de acuerdo a su ritmo e interés. Este modelo nos permite poder descubrir quienes tienen talentos musicales, verbales, quienes disfrutan más de clases con la tecnología, quienes son felices brincando y explorando la naturaleza o curiosos matemáticos. Los altos niveles de energía y creatividad se viven día a día en ambientes que estimulan estas cualidades.

El PEI aborda principios básicos, la misión y visión, proyectos transversales, evaluación del aprendizaje, plan de estudios y actividades para fortalecer el aprendizaje con las inteligencias múltiples acorde a cada edad, condiciones de infraestructura para la implementación y el trabajo de cada una de ellas con los niños. Se orienta la evaluación del aprendizaje a partir de los lineamientos del decreto 1290 de 2009, en el artículo 3 donde se plantean y evalúan desempeños en cada una de las inteligencias de los niños y niñas; para tal fin se diseñan los logros a partir de cada inteligencia en donde se explica a cada padre de familia, las fortalezas, habilidades destacadas y las dificultades en los niños. Los docentes de la Institución observan, crean y realizan seguimiento continuo de los niños y las niñas a través de las diferentes actividades.

En el artículo 3 del decreto 1290 de 2009 el Ministerio habla sobre las dimensiones de desarrollo del niño, las cuales son; socio-afectiva, corporal, cognitiva, comunicativa, ética, estética y espiritual, teniendo contempladas en evaluación integral del niño y han requerido ser involucradas con las inteligencias múltiples planeando y evaluando unos desempeños acordes a cada una de ellas. Se elaboran actividades creando espacios dentro del jardín, para detectar el interés o la afinidad ante las mismas.

9. Marco Metodológico

9.1.Población y muestra

Para la propuesta de intervención se tuvo en cuenta a 11 estudiantes con edades entre los 5 y 6 años. Correspondientes al grado transición del Jardín Taller Infantil Creativo, ubicado en el barrio Santa Isabel de la ciudad de Bogotá.

9.2.Enfoque

Con base en los planteamientos de Pérez (1994), el proyecto de investigación tiene como eje central el enfoque cualitativo, el cual busca hacer un contacto con la realidad mediante la observación participante, la recolección de datos, exploración, interacción, análisis de experiencias, procesos subjetivos y así poder llevar a cabo un análisis y reconstrucción de la realidad educativa y sus prácticas pedagógicas.

9.3.Diseño Metodológico

Según Elliot (1994) tomamos como punto de referencia el diseño investigación acción educativa, ya que propone una mirada diferente a los procesos de enseñanza y aprendizaje que se están llevando a cabo en las aulas, entendiendo estos como un proceso de investigación reflexiva, en donde se generan cambios y transformaciones en las prácticas pedagógicas y son los propios sujetos desde su experiencia los partícipes de estos cambios tanto sociales como educativos. Por otra parte Restrepo (2009) afirma:

Bajo este modelo de investigación acción educativa el docente reflexiona críticamente sobre un segmento de su práctica en la acción misma de ella, con miras a analizar profundidad, para descubrir su estructura funcionamiento y con base en los resultados transformarla positivamente, de manera que sus destinatarios los estudiantes logren niveles superiores de aprendizaje (p.106).

Nuestra propuesta de investigación pretende complementar las prácticas pedagógicas ejercidas por los docentes en el grado de transición, a través de la implementación de las tecnologías digitales para el desarrollo de las inteligencias lógico matemática y lingüística, promoviendo la vinculación de los proyectos de aula, establecidos por la institución.

A partir de este diseño metodológico, se proponen cambios y transformaciones en las prácticas de la docente investigadora con el fin de evidenciar mejoría y así mismo motivar a los estudiantes a través de estrategias didácticas que permitan cumplir los desempeños esperados por el Jardín superando las dificultades que impidieron alcanzarlos, a través de la implementación de una propuesta pedagógica que fortalezca el desarrollo de las inteligencias Lógico Matemática y Lingüística con el uso de las herramientas digitales.

9.4.Pasos Metodológicos

9.4.1. Diagnóstico y clarificación de la situación.

El Taller Infantil Creativo, como enfoque principal aborda el trabajo con las inteligencias múltiples para potenciar en los niños sus diferentes habilidades, de esta manera realiza actividades enfocadas al juego, a desarrollar la creatividad, entre otras; los niños en su cotidianidad hacen uso de bloques lógicos, cantan, realizan adivinanzas, trabalenguas, juegan a armar rompecabezas, etc, aunque cuentan con algunas aulas especializadas para desarrollar algunas inteligencias; las

inteligencias lógico matemática y lingüística son practicadas únicamente con objetos anteriormente mencionados y guías de trabajo.

La docente investigadora realiza un seguimiento evaluación de los estudiantes semanalmente durante el primer semestre, lo cual le permite dar cuenta que los niños en la realización de las diferentes actividades presentan dificultades como; falta de concentración, dificultad para trabajar en equipo, seguimiento de instrucciones y poca participación. Al evaluar los indicadores de desempeño correspondientes a los dos primeros periodos académicos, se registra que no fueron alcanzados con éxito, por las dificultades anteriormente mencionadas.

Al evidenciar estas dificultades, se realiza una indagación dentro para reconocer cómo son las prácticas pedagógicas y en qué se diferencian con las acciones aplicadas en el grado transición, a través de una entrevista a las docentes (ver anexo 1) y la directora (ver anexo 2), se da cuenta que el Jardín no utiliza otras herramientas didácticas a pesar de contar con aulas especializadas que permitan reforzar y favorecer con mayor afianzamiento los procesos de enseñanza y aprendizaje en los niños.

9.4.2. Desarrollo o formulación del plan de acción.

La propuesta pedagógica está diseñada de la siguiente manera. Inicialmente se tiene en cuenta, el abordaje la inteligencia lingüística y lógico matemática; está compuesto por 4 sesiones de 1 hora y media por cada inteligencia, en donde se enfatiza el enfoque institucional basado en los proyectos de aula actualmente “Viajando por el espacio” diseñado para el tercer periodo académico.

Durante el desarrollo de las actividades, se busca el refuerzo de los contenidos curriculares desde la utilización de herramientas digitales como sitios web gratuitos, como educalandía, ciberkidz, paintbrush, entre otros. En cada sesión la profesora realiza una explicación al tema y se

lleva a cabo una actividad relacionada con este empleando herramientas digitales previamente evaluadas.

9.4.3. Criterios para la selección de los enlaces a videos, aplicaciones, entornos y páginas web.

Se realizó una búsqueda de sitios educativos gratuitos que tuvieran características adecuadas a la edad de los niños, sus condiciones de desarrollo cognitivo, y respondieran a las intencionalidades del proyecto de aula y de los conceptos a abordar, de tal forma que estos relacionaran los aprendizajes previos y lograran crear nuevas experiencias y significados a través de estas herramientas digitales; adicionalmente, las páginas son de carácter educativo y muestran contenidos que no son violentos y contienen acceso a hipertextos que posibilitan y generan imágenes, escritos que generan interés y curiosidad en los niños, desarrollando de manera específica contenidos relacionados con el proyecto de aula “Viajando por el espacio” para trabajar las inteligencias lógico matemática y lingüística.

En el siguiente cuadro se dan a conocer las ventajas de estas herramientas digitales al utilizarlas con los niños de transición del jardín, basándose en los contenidos temáticos de cada página.

Tabla 2: ventajas herramientas digitales

Nombre de la página	Ventajas de uso de la herramienta digital	Tipos de inteligencia desarrollada
----------------------------	--	---

<p>Ciberkidz Enlace: http://www.cyberkidz.mx/cyberkidz/juego.php?spelUrl=library/rekenen/</p>	<p>Es un sitio web que propone juegos educativos e interactivos en donde los niños aprenden y practican actividades enfocadas a la asimilación de conceptos y la vinculación de proyectos de aula, fortaleciendo el reconocimiento de los números y la secuencias numéricas.</p>	<p>Lógico matemática Fortalecimiento del concepto numérico.</p>
<p>Educalandía Enlace: http://www.educalandia.net/alumnos/primer_ciclo.php</p>	<p>El material educativo en este sitio web está diseñado por niveles educativos, utilizando estrategias metodológicas que están orientadas a la consecución de aprendizajes significativos a partir de juegos sencillos que involucran procesos mentales de interpretación, seriación y secuencias.</p>	<p>Lógico matemática Fortalecimiento procesos mentales de interpretación, seriación secuencias.</p>
<p>Disfruta las matemáticas Enlace: http://www.disfrutalasmaticas.com/numeros/fill</p>	<p>Está desarrollado con contenidos digitales que permiten crear desafíos por medio de juegos con números, desarrolla agilidad mental en la resolución de puzzles, comprensión de definiciones fáciles con ilustraciones.</p>	<p>Lógico matemática Desarrolla la agilidad mental.</p>
<p>Paintbrush Microsoft Windows</p>	<p>Permiten que los niños realicen dibujos de manera libre, rompiendo el paradigma de tener que dibujar en hojas, brindando mayores posibilidades en la creación de dibujos y formas teniendo a disposición las herramientas como la paleta de colores y los espacios de dibujo personalizados; forma parte de Microsoft office por lo cual no requiere de acceso a internet para</p>	<p>Inteligencia lingüística Desarrollo comprensión de cuentos.</p>

su funcionamiento.

Cerndland

Enlace:

<http://www.cerndland.net/>

Este programa permite a los niños realizar procesos de escritura corta, empleando de manera libre fuentes, color y tamaño de letra; además los niños pueden autocorregir su escritura.

Inteligencia Lingüística
Destreza en la escritura.

YouTube

Inteligencia lógico matemática

<https://www.youtube.com/watch?v=qE78tXPYb-Y>.

Inteligencia Lingüística

<https://www.youtube.com/watch?v=WZZvTo21smA&t=46s>

Se tuvo en cuenta links educativos que tuvieran relación con el proyecto de aula, permite motivar a través de imágenes mostradas en el video el interés del niño para aprender.

Inteligencia Lingüística
Incrementa el vocabulario de los niños.

<https://www.youtube.com/watch?v=ScsLsEDgzIU>

Ensopados

Enlace:

<http://buscapalabras.com.ar/sopa->

Una de las ventajas es que permite al docente la creación de sopas de letras o crucigramas relacionados a los temas que se estén trabajando en el jardín, fortalece la concentración y desarrolla la agilidad mental en los niños en la búsqueda de palabras.

Inteligencia lógico matemática y lingüística
Incrementa la comprensión visual y auditiva.

Fuente: Elaboración propia.

9.4.4. Análisis de información.

Soportaremos nuestra investigación haciendo uso de los siguientes instrumentos para la recolección de datos basados en las características del enfoque cualitativo, como:

- Observación: Durante el transcurso de la propuesta de intervención se empleó este instrumento que permite hacer un análisis y diagnosticar el comportamiento de los sujetos dentro del contexto educativo para realizar una reflexión acerca de las características comunes y diferentes entre los integrantes que forman parte de la práctica.
- Diarios de campos: Su elaboración, permite analizar de manera más profunda como se fue llevada a cabo la propuesta a través del desarrollo y análisis de cada clase. Los diarios de campo conllevan a la interpretación minuciosa del registro de las diferentes experiencias abordadas en el aula con la práctica del docente, es decir, llevándose a cabo un análisis descriptivo de lo que ocurre allí. Con base en la observación de estos se realizaron los análisis de las subcategorías (ver anexo 3)
- Análisis de documentos: Para llevar a cabo la propuesta pedagógica, se indaga con referentes que aportaran en gran medida al desarrollo y ejecución de la misma a través de la planeación desde los lineamientos y enfoques del Jardín.
- Entrevistas: Estas son empleadas como parte y apoyo de la indagación realizada por la docente investigadora con el fin de buscar otras estrategias didácticas que permitieran dar solución a la problemática presentada dentro del aula de transición.
- Fotografías: Se registra el trabajo de las sesiones de trabajo con los estudiantes durante la implementación de la propuesta.

9.4.5. Análisis e interpretación.

A partir de los enfoques de referencia teóricos, se elaboran las categorías y subcategorías representadas en el siguiente esquema, las cuales son el punto de referencia para identificar los procesos que los niños logran con la implementación de la propuesta pedagógica, como punto de partida para que la docente evalúe sus prácticas a través de la mejora en los desempeños de los estudiantes y la apropiación del aprendizaje significativo.

Tabla 3: categorías y subcategorías de análisis

Categoría	Subcategoría	Caracterización
Inteligencia lógico matemática	Manejo de operaciones básicas	Se observa en el estudiante destrezas para realizar sumas y restas utilizando los recursos digitales de manera ágil.
	Razonamiento abstracto	Se observa que el estudiante organiza, ordena elementos y los representa en el sistema numérico de manera coordinada.
	Procesos Meta -cognitivos	Se observa el dominio del estudiante en el concepto de conjunto a través de la agrupación y el conteo de números.
	Simbología	Se observa que el estudiante identifica los momentos del día y las horas en el reloj.
	Creatividad y habilidades motoras finas	El estudiante crea personajes dibujándolos a través de Paintbrush implementando todos los recursos de este en la elaboración de cada personaje desarrollando habilidades motoras y cognitivas bajo su imaginación y creatividad.
Inteligencia Lingüística	Desarrollo de procesos meta-cognitivos	El estudiante crea historias a partir de ilustraciones y palabras claves presentadas en los recursos digitales.
	Estructura de procesos gramaticales	Desarrollo de habilidades y destrezas en la escritura digital de su nombre a través del uso del programa Word corrigiendo su escritura a través de las opciones que hay en este.
	Comprensión lectora	Las actividades y los juegos online en la interacción con cuentos digitales permiten que el estudiante desarrolle habilidades lectoras, donde se observa el análisis de situaciones, juegos de palabras, secuencias lógicas.

Fuente: Elaboración propia.

10. Propuesta de Intervención

10.1. Actividades Planeadas Bajo el Proyecto “Viajando por el Espacio”

La propuesta de intervención va dirigida a los 11 estudiantes del grado transición del Jardín y se abordó en dos momentos generales con actividades que se diseñaron para el desarrollo de la inteligencia lingüística y lógico matemática, el aprendizaje significativo y el adecuado uso de las herramientas digitales.

Contiene una serie de actividades pedagógicas, basadas en la vinculación de las herramientas digitales, fortalecidas a través del contenido curricular del grado transición, al igual que el proyecto de aula “Viajando por el espacio”. Básicamente se divide en 8 sesiones cada una con un tiempo de duración de 1 hora y 30 minutos, 4 de ellas fueron abordadas para la inteligencia lógico matemática y 4 para la Inteligencia Lingüística. Cada sesión fue dividida por 2 y 3 momentos según se especifica en la parte inferior; a su vez, se tuvo en cuenta un seguimiento de las habilidades a desarrollar en los niños, criterios de evaluación y objetivos del recurso que se empleó en cada actividad.

Inicialmente la propuesta se trabajó teniendo en cuenta los aspectos que se describen a continuación, la cual se desarrolló durante el primer periodo del segundo semestre:

El tema de esta propuesta surge de la investigación que realiza la docente en sus prácticas pedagógicas, a partir de la necesidad de implementar nuevas estrategias metodológicas que integren las herramientas digitales en los procesos de aprendizaje de los niños, teniendo en cuenta el proyecto de aula de la institución que se trabaja en el momento, “Viajando por el espacio” el cual busca por medio de diferentes actividades lúdicas desarrollar las inteligencias múltiples en los niños.

Se realizó un análisis examinando de manera detallada el grupo al cual va dirigida la propuesta. Se trata de una población de once niños en edades comprendidas entre los 5 y 6 años, pertinente a un estrato tres, del jardín Taller Infantil Creativo, institución de carácter privado, que se encuentra ubicada en el Barrio Santa Isabel de la ciudad de Bogotá.

Las actividades planeadas se basaron en los indicadores de desempeños propuestos por el jardín, al identificar que no están siendo alcanzadas en su totalidad por los niños, ya que no cuentan con estrategias didácticas diferentes a las manejadas cotidianamente por la docente en su práctica, las cuales permitan el desarrollo de capacidades cognitivas y socio afectivas en los niños.

Se diseñaron objetivos que permitan dar respuesta a la problemática que se presenta en la institución, en particular para la inteligencia lógico matemática, aspectos como: Identificar y realizar el conteo de números de 1 a 100, realizar ejercicios de suma y resta con facilidad, efectuar ejercicios de concentración y memoria. Y para la inteligencia lingüística: analizar y crear relatos como cuentos, historias y fabulas, realizar el trazo de palabras y frases con silabas, realizar lectura de palabras y oraciones. Así mismo, mejorar las prácticas de la docente, implementando como base fundamental, herramientas digitales para la consecución de los mismos. En consonancia con los objetivos, se definieron criterios de evaluación, para observar las competencias desarrolladas en los niños.

Se organizaron cuatro sesiones de hora y media para cada inteligencia, basados en el enfoque institucional de los proyectos de aula. La selección de los enlaces a videos, aplicaciones, entornos y páginas web, se realizó con base en las características mencionadas en el cuadro de ventajas de las herramientas digitales.

Se espera con la implementación de esta propuesta, que los niños mejoren los indicadores de desempeño propuestos con las actividades planeadas bajo el Proyecto “Viajando por el Espacio” con contenidos como: conoce las estrellas, los planetas que conforman el sistema solar, el sol, la luna, las características del día y la noche; esto con el fin de incentivar el aprendizaje de los niños

de una manera más significativa, más autónoma y experimental. A continuación, se detalla el trabajo planeado para las sesiones.

10.2. Inteligencia Lógico-Matemática.

Temas: Sumas y restas sencillas, conteo de números de cinco en cinco, conjuntos y sistema numérico, ubicación anterior y posterior, el reloj. Habilidades Prerrequisito:

- Identificar las figuras geométricas, conteo y escritura de números del 1 al 10.
- Diferenciar cuantificadores: muchos, pocos, algunos, ninguno.
- Reconocer cantidades.
- Discriminar nociones espaciales. (Dentro, fuera, arriba, abajo, encima).

Línea de Tiempo: Un mes con cuatro sesiones de hora y treinta minutos cada una.

10.2.1. Primera Actividad.

Fecha y Hora: Julio 26 de 2017, 8:30 a 10:00 a.m.

Actividad: De acuerdo con el proyecto de los planetas que se desarrolla en la clase, los niños verán un video titulado: Canción de los planetas de Enrique y Ana. Encontrado en el link <https://www.youtube.com/watch?v=qE78tXPYb-Y>. Con este video se interiorizará el conteo numérico de planetas que hay en el sistema solar; posterior a este video la clase se organiza en dos momentos:



Ilustración 1: Aprendiendo a contar los planetas.

Primer momento: (1 hora). En esta primera actividad se trabajará por grupos de dos estudiantes, a los cuales se les asignará un computador. Ingresarán a la dirección, http://www.educalandia.net/alumnos/primer_ciclo.php posteriormente en la parte donde se encuentran los niveles educativos darán clic en el primer ciclo e ingresaran a la actividad llamada sumar con animación, donde realizarán sumas y restas utilizando una recta numérica para su comprensión; los niños partirán del ejemplo de la recta numérica del 0 al 10 eligiendo, el número correcto para completar la suma.



Ilustración 2: Desarrollo de habilidades matemáticas en el conteo de la recta numérica.

Segundo momento: (30 minutos). En este segundo momento, se llevará a cabo la actividad en el salón de juegos; estará proyectada con ayuda del video beam, las actividades del sitio web IXL Learning, Inc, en su dirección electrónica <https://www.ixl.com/math/grade-1/addition-facts-sums-up-to-10>, en la cual los niños realizarán las operaciones de suma encontradas allí, valiéndose del conteo mental y ayuda de sus manos para hallar el resultado.

Competencia: Desarrolla habilidades matemáticas en el conteo y resolución de problemas.

Criterios de Evaluación: Realiza sumas y restas sencillas a partir de un recurso digital que les permita reforzar los números aprendidos.

Recursos:

- Videobeam.
- Sala de sistemas
- Internet

10.2.2. Segunda Actividad.

Fecha y Hora: Agosto 02 de 2017, 8:30 a 10:00 a.m.



Ilustración 3: Razonamiento numérico.

Actividad: Trabajo propuesto de igual modo en dos momentos.

Primer momento: (45 minutos): Para incentivar el interés de los niños por los números a través de recursos digitales, primero ingresaran a la página web de Cyberkids, <http://www.cyberkidz.mx/cyberkidz/juego.php?spelUrl=library/rekenen/groep2/rekenen1/&spelNaam=Completar%201-10&groep=2&vak=rekenen> y este los llevará a la actividad “completar diez puntos o ejercicios”, donde se jugará a ordenar los números, anterior y posterior. Cómo jugar: Hay tres monos con signos; dos de esos tres monos muestran un número, encuentra la pelota con el número faltante, completando la fila y arrástralo al tercer mono, según indicación.

Segundo momento: (45 minutos): Posteriormente para repasar el concepto de conjunto, los niños emplearán el link <http://www.mundoprimaria.com/juegos-de-logica-para-ninos/juego-combinar-cantidades> donde ingresaran a la actividad en la un ratón será el tutor que les explicará el ejercicio para su desarrollo.

Cómo jugar: Los niños deberán unir las casas y los televisores que tengan el mismo número de objetos con el fin de conformar conjuntos. Para finalizar el proceso de evaluación de este ejercicio, se llevará a cabo una actividad de participación a través de una entrevista a los niños en

la cual se les preguntara: ¿Cuál actividad les gusto más?, ¿Cuál les pareció más fácil?, y ¿Qué aprendieron con cada actividad?

Competencia: Razona acerca del concepto de conjunto para plantear ejercicios que requieran su clasificación.

Criterios de Evaluación: Organiza y ordena elementos agrupándolos en conjuntos

Recursos:

- Sala de sistemas
- Internet

10.2.3. Tercera Actividad.

Fecha y Hora: Agosto 9 de 2017, 8:30 a 10:00 a.m.

Actividad:

Primer momento: (30 minutos). Los niños sentados en el suelo recibirán cada uno de a 20 botones, los cuales deben agrupar en cantidades de 5 elementos, posterior a esto, la profesora hace la invitación para que realicen el conteo de 5 en 5 en voz alta, hace la pregunta ¿cuántos hay en total? los niños que realicen bien el ejercicio obtendrán un incentivo.

Segundo momento: (45 minutos). Cuenta de 5 en 5 y rellena los números que faltan. Para esta actividad se utilizará la página Disfruta las matemáticas con su link

<http://www.disfrutalasmaticas.com/numeros/missing.php?g=5s&name=Contar%20de%205%20en%205>

La actividad consiste en contar de 5 en 5, donde los niños por parejas deben encontrar entre 4 opciones que se les presenta, el número correcto que completa la secuencia. Existe en la misma un contador de tiempo que los incentiva a terminar más rápido el ejercicio.



Ilustración 4: Conteo de cinco en cinco.

Actividad evaluativa: (15 minutos): La profesora hará una serie de preguntas las cuales darán cuenta de la asimilación de los niños sobre el concepto de conteo de 5 en 5, por ejemplo, ¿Para qué sirve contar así?, ¿Qué otra forma de contar se aprendió? Y ¿Si agrupamos los elementos nos tardaremos menos tiempo en contar?

Competencia: Conteo de números de 5 en 5 hasta 100.

Criterios de Evaluación: Agrupa cantidades y refuerza el concepto de conjuntos.

Recursos:

- Botones
- Internet
- Sala de sistemas

10.2.4. Cuarta Actividad.

Fecha y Hora: Agosto 16 de 2017, 8:30 a 10:00 a.m.

Actividad:

Primer momento: (45 minutos). En esta primera actividad los niños elaboraran un reloj manual con un plato desechable, con la ayuda de la profesora le pegaran los números y las manecillas según

su ubicación, de igual forma en el desarrollo de esta actividad se tendrán en cuenta los momentos durante el día y así poder asociarlos en el reloj (tendremos stickers del 1 al 12).

Segundo momento: (45 minutos). Posteriormente se hará una actividad lúdica virtual, según se indica en el link de la Junta de Castilla y León, http://www.educa.jcyl.es/educacyl/cm/gallery/Recursos%20Infinity/juegos/que_hora_es/que_hora_es.htm, el nombre de la actividad es ¿Qué hora es? , donde aparece un instructivo para desarrollar el ejercicio. Los niños ubicaran con las manecillas análogas del reloj la hora correcta que les indica el sistema. Esta actividad estará cronometrada por tiempo, es decir con una disposición de 25 segundos para la ubicación de la hora.



Ilustración 5: Ubicar hora en el Reloj.

Competencia: Identifica la hora del reloj de acuerdo con las actividades realizadas durante el día. (Mañana-medio día- tarde y noche)

Criterios De Evaluación: Ubica en el reloj la hora en punto y la hora y media. Diferencia entre un reloj análogo y uno digital.

Recursos:

- Platos desechables
- Cartón paja

- Internet
- Sala de sistemas
- Pegamento
- Colores
- Stickers
- Escarcha
- Temperas

10.3. Inteligencia Lingüística.

TEMAS: comprensión de lectura, el cuento, escritura, procesos gramaticales, antónimos, lectura rápida y narración de cuentos.

Habilidades Prerrequisitos:

- Noción parcial del abecedario.
- Conocimiento parcial de la escritura del nombre.
- Leen cuentos a través de las imágenes.
- Cuentan historias.
- Recitan adivinanzas.

Línea de Tiempo: Un mes con cuatro sesiones de hora y treinta minutos cada uno.

10.3.1. Primera Actividad.

Fecha y Hora: Julio 28 de 2017, 8:30 a 10:00 a.m.

Actividad: (1 hora y media). En esta actividad se hará una visita al planetario de Bogotá, la cual constará de una sesión de interacción en la biblioteca del mismo; los niños leerán diversos cuentos sobre los planetas, y el universo. El planetario proyectará un video en uno de los recorridos,

titulado: El Sistema solar con animación. XpressTV. El Sistema solar (Animación). Recuperado de <https://www.youtube.com>

/watch?v=WZZvTo21smA&t=46s. En el presente video les cuentan sobre los planetas que conforman el sistema solar y las características particulares de cada uno. Posteriormente, los niños dibujarán en Paint Brush la parte del video que más les gustó retroalimentando lo expuesto en el video.



Ilustración 6: Conociendo el Planetario de Bogotá.



Ilustración 7: Dibujando el universo.

Competencia: Desarrolla la comprensión lectora y visual a través de las imágenes y videos.

Criterios de Evaluación: Manejo y habilidad por medio de la herramienta Paint Brush para la creación de dibujos, basándose en la interpretación de cuentos.

Recursos:

- Microsoft Paint Brush.
- Biblioteca Planetario de Bogotá.

10.3.2. Segunda Actividad.

Fecha y Hora: Agosto 04 de 2017, 8:30 a 10:00 a.m.

Actividad preparatoria: (30 minutos). En un primer momento se prepara a los niños para la actividad llamada “Creemos un Cuento” la cual consistirá en la unión de una serie de palabras y frases que la docente previamente esconderá en el salón de clase para hacer la actividad más amena y lúdica para los niños, quienes deberán encontrarlas y unir las para formar un cuento en grupo. La docente dará la introducción del cuento y cada niño con la palabra encontrada ayudará a construirlo, permitiéndoles a los niños desarrollar la creatividad, la imaginación y la motivación hacia la creación de historias.

Segundo Momento: (1 hora). Esta actividad se llevará a cabo en la sala de sistemas, se construirá un astronauta entre todo el grupo para dar apertura a un gran viaje espacial con el cuento titulado Lupito el astronauta de Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=ScsLsEDgzIU>. Con esta historia podrán aprender sobre la conformación del sistema solar, el universo, el tamaño y las características de cada planeta, así mismo la distancia al sol de cada uno de ellos. Habrá un espacio de socialización frente a lo expuesto en el video.



Ilustración 8: Visualización de Videos Digitales

Para complementar el aprendizaje adquirido en estas dos actividades desarrolladas, se procederá a acceder por parejas al link: <http://www.cernland.net/seleccionamos> el idioma español y la página mostrará 3 opciones tituladas “Explora el Laboratorio”, “Explora el universo” y “Un manual multimedia”, el cual ofrece actividades lectoras enriquecedoras y espaciales que afianzan el aprendizaje adquirido por los niños; a su vez desarrolla habilidades, destrezas motoras y cognitivas, comprensión de los diferentes espacios en la actividad digital a través de la lectura de imágenes y escrita.



Ilustración 9: Desarrollo de destrezas cognitivas.

Competencia: Crea cuentos e historias a partir de una serie de palabras; desarrolla habilidades sociales para trabajar en grupo, aprende sobre la conformación del sistema solar.

Criterios de Evaluación: Comprender narraciones como el cuento a través de videos; habilidad en el manejo espacial, socialización y aprendizaje con el sitio web; accediendo libremente a las actividades ofrecidas en este.

Recursos:

- Cartulina
- Marcadores,
- Sala de sistemas
- Internet

10.3.3. Tercera Actividad.

Fecha y Hora: agosto 11 de 2017, 8:30 a 10:00 a.m.

Actividad:

Primer Momento: (30 minutos). Los niños moldearán con plastilina las letras de su nombre sirviendo esta estimulación para ejercitar la motricidad fina, luego, las expondrán a sus compañeros diciendo el fonema de cada una, de esta forma afianzaran el conocimiento estructural y gramatical de las letras que lo componen.

Segundo Momento: (1 hora). Esta actividad se realiza en la sala de sistemas. Cada uno de los estudiantes escribirá el nombre de dos compañeros y tres planetas del sistema solar en el programa Microsoft Word; este ejercicio servirá para afianzar el aprendizaje de las letras del abecedario y la escritura de palabras diferentes al nombre de cada uno.

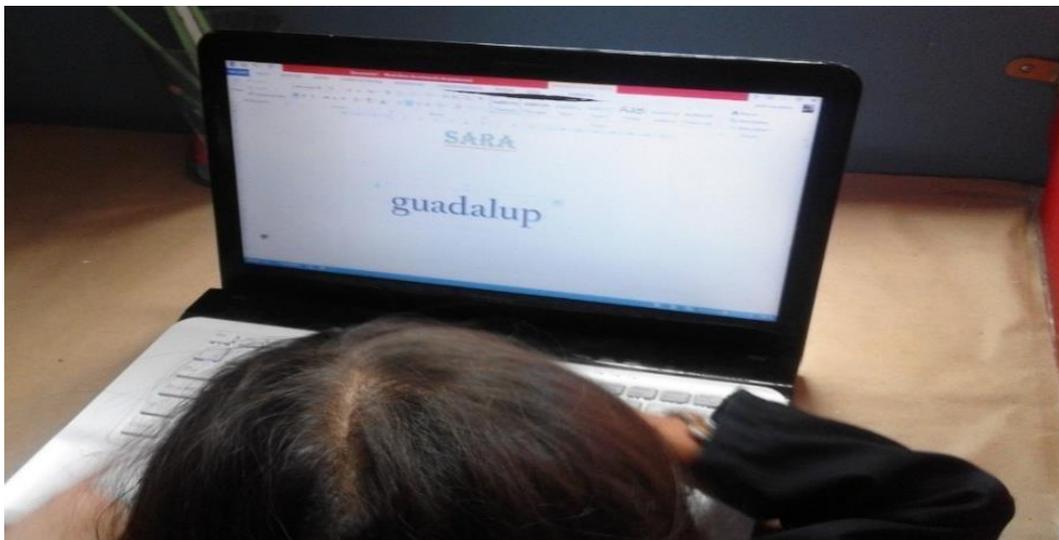


Ilustración 10: Estructura gramatical del nombre

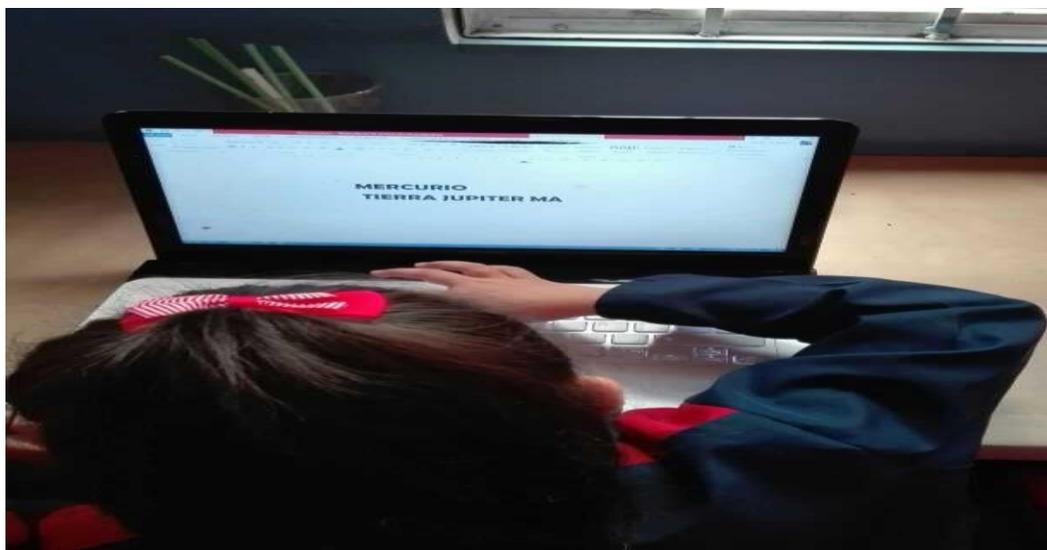


Ilustración 11: Estructura gramatical del nombre.

Competencia: Estructura procesos gramaticales como el orden de las palabras, la composición de estas y los fonemas de las letras, a partir de la escritura de sus nombres y los planetas del sistema solar.

Criterios de Evaluación: Moldea su nombre y describe las letras que lo componen a través del fonema de cada una. Escribe el nombre de los planetas utilizando la herramienta Word, afianzando el dominio de la escritura y su aprendizaje global.

Recursos:

- Plastilina
- Programa Microsoft Word.
- Internet
- Sala de sistemas

10.3.4. Cuarta Actividad.

Fecha y Hora: agosto 18 de 2017, 8:30 a 10:00 am

Actividad:

Primer Momento: (45 minutos). La docente hará una pequeña introducción con base en un tema previamente visto con los niños (antónimos). Se da inicio a la actividad a las 8:30 am en la sala de sistemas, con una historia corta escrita por la profesora a todos los niños en Microsoft Word, la cual inducía a la comprensión del concepto de antónimo.

Érase una vez, un mundo al revés El sol pequeño y la tierra grande

La luna lejos, las estrellas cerca, El día oscuro, la noche clara,

Todo esto, era una vez, un mundo al revés.

Posteriormente, ingresando al link <https://juegosinfantiles.bosquedefantasias.com/juego/%20antonimos/antonimos-juego-1> donde se encontrará un juego basado en la temática vista en clase, el cual contiene una lista de antónimos que tendrán que unir según corresponda; esta actividad permite afianzar los conocimientos previos

a través del aprendizaje significativo; utilizando juegos de relación, comparación y concepto de palabras nuevas a su vocabulario.

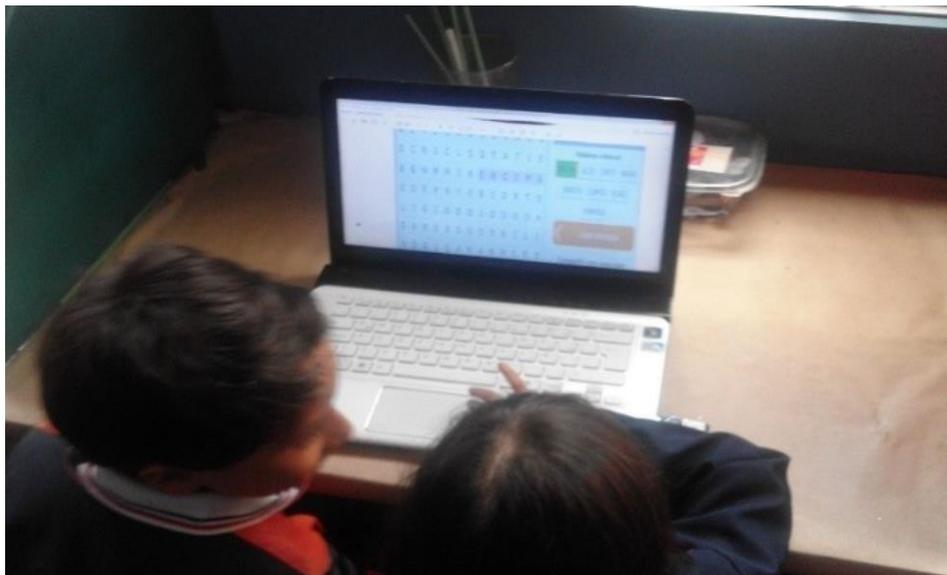


Ilustración 12: Ejercicios de relación de antónimos.

Segundo Momento: (45 minutos). Esta actividad se realizará por parejas, los niños resolverán una sopa de letras virtual llamada ensopados utilizando el link http://buscapalabras.com.ar/sopa-de-letras-de-ant%C3%B3nimos_36.html en esta se encontrarán una serie de palabras relacionadas con antónimos que la profesora les irá indicando el voz alta; el ejercicio tiene un tiempo determinado para resolverlas; este ejercicio mejora el desarrollo de la concentración y agilidad mental en los procesos de lectura y socialización de palabras.

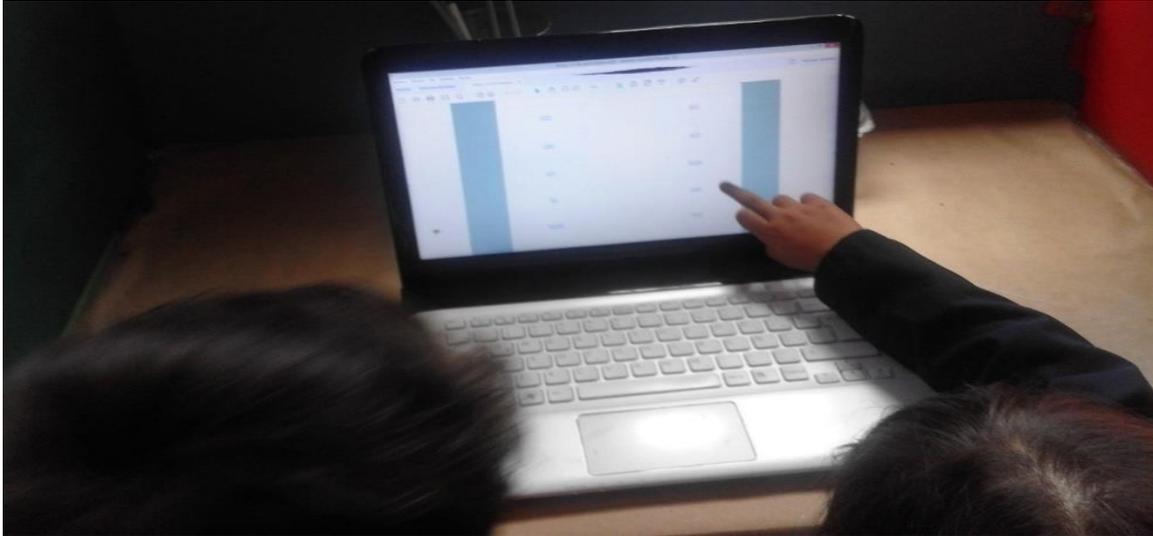


Ilustración 13: Concentración y agilidad mental (Antónimos- sopa de letras)

Competencia: Relaciona palabras en sentido contrario afianzando su aprendizaje de con juegos establecidos para el desarrollo de las actividades.

Criterios de Evaluación: Relaciona y emplea conceptos acordes a las descripciones de su entorno abordando palabras adquiridas durante el desarrollo de la actividad.

Recursos:

- Sala de sistemas
- Internet

10.4. Análisis de la Propuesta de Intervención.

Para llevar a cabo el análisis de esta propuesta se tuvo en cuenta las categorías y subcategorías para la interpretación de datos, el cual se representa a continuación.

10.4.1. Categoría: Inteligencia Lógico Matemática

10.4.1.1. Subcategoría: Manejo de operaciones básicas

Durante el desarrollo de las actividades propuestas se observó en los estudiantes destrezas para realizar sumas y restas utilizando los recursos digitales de manera ágil. Esto se evidenció en que los niños leen y escriben correctamente los números del uno al diez, formulan problemas de suma y resta utilizando la información que ya poseen; así mismo la realización de un conteo numérico de los planetas a través de canciones relacionadas al proyecto de aula (viajando por el espacio), favoreciendo la integración de conocimientos. Las herramientas digitales como Ciberkidz y Educalandia contribuyeron al desarrollo del aprendizaje significativo de los niños, a través de la asimilación de conceptos numéricos encontrados dentro de cada actividad que permitieron el desarrollo de su agilidad mental (conteo de números), a través de ejercicios como la recta numérica y agrupación de cantidades, direccionando el refuerzo y estimulación de los pre saberes que tenían los estudiantes; lo cual se pudo constatar a partir de los resultados que obtuvieron los niños frente a en los indicadores de desempeño propuestos por la institución; se observó que el interés y la motivación de los niños, aumentó al realizar los temas propuestos utilizando herramientas digitales, las cuales contienen recursos como audio, video, hipertextos , imágenes que generan curiosidad y motivación en los estudiantes, además de vincular el proyecto de aula “Viajando por el espacio”. (Ver análisis de gráfica N°1).

Gráfica N°1: Agilidad mental en procesos numéricos.



Calificación	Número de Estudiantes
Excelente	7
Buena	3
Regular	1
Total estudiantes	11

Criterios de calificación:

Excelente: Realiza con éxito las actividades correspondientes a los ejercicios planteados para el manejo de operaciones básicas, utilizando los recursos digitales

Bueno: Responde de manera frecuente a las actividades planteadas presentando algunos errores.

Regular: Responde en pocas ocasiones a las actividades propuestas para esta subcategoría.

Análisis de la gráfica N°1

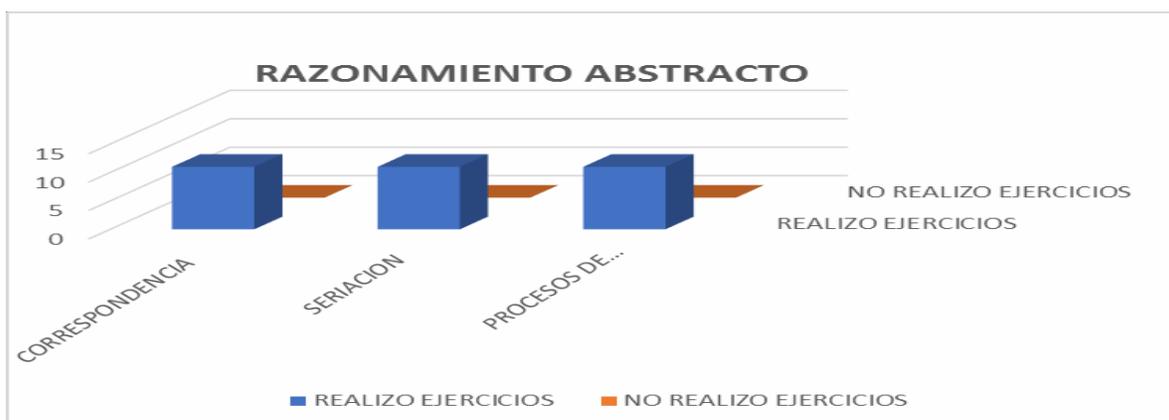
Durante la realización de los ejercicios que trabajan la subcategoría de operaciones básicas se pudo observar en siete niños habilidades y destrezas para resolver los ejercicios de manera ágil; los niños leen y escriben correctamente los números del uno al diez, ubicando en la recta numérica cantidades y realizando mentalmente las operaciones correspondientes sin recurrir a escritos o ayuda de sus manos; lo que favoreció la vinculación y la estimulación del aprendizaje significativo,

permitiendo una integración de los conceptos previos. Por otra parte, tres de ellos emplearon sus manos para resolver los ejercicios reconociendo allí una dificultad para organizar los ejercicios mentalmente. Por último, en un solo niño se observó dificultad al realizar los ejercicios en la manipulación del teclado y la conexión de este con la imagen del computador.

10.4.1.2. Subcategoría: Razonamiento abstracto.

Las actividades que desarrollaron los niños en páginas como Ciberkidz fortalecieron en ellos el desarrollo de la capacidad resolutoria y deductiva; esto se observó en la resolución de los problemas para completar secuencias, logrando con esto mejorar los procesos de raciocinio. Otro recurso empleado para estimular el razonamiento abstracto es el sitio web llamado Mundo Primaria que contribuye a mejorar la adquisición de nociones lógicas, el cual afianzó conceptos, como el de correspondencia, que permitió agrupar los conjuntos por objetos de acuerdo a sus características, el concepto de seriación, donde se pudieron ordenar los números por conjuntos de menor a mayor, procesos de clasificación, en el que se identificaron características comunes entre diferentes tipos de objetos.

Estos ejercicios facilitaron, que el niño fortaleciera de una manera más eficaz y fácil las capacidades de cálculo y aumentara su capacidad de raciocinio.



Gráfica N° 2: Razonamiento Abstracto.

Análisis de la gráfica N° 2:

Partiendo de los planteamientos de Coll (2008), que refieren a la incorporación de herramientas digitales en los procesos pedagógicos en los niños, se enfatiza que al abordar estas se promueve el aprendizaje significativo, mejora la calidad de la enseñanza, a través del afianzamiento de los contenidos académicos. Con esto se permite evidenciar, que las herramientas digitales mejoran en los niños procesos, como correspondencia, seriación, y clasificación, logrando notablemente un buen desarrollo en los ítems evaluados y analizados.

- **Correspondencia.** Se pudo observar que los once niños lograron desarrollar los ejercicios de correspondencia y agrupaciones de una forma ideal, mostrando facilidad en la distinción entre la cantidad numérica de elementos y las imágenes. Los ejercicios de correspondencia facilitaron el conteo y la relación de cantidades, favoreciendo a su vez la estimulación de habilidades como la capacidad de asociar e identificar elementos u objetos con el contenido del proyecto de aula.
- **Seriación.** Se observó notablemente que los once niños que realizaron este ejercicio estimularon los procesos mentales, la comparación y relación de elementos de acuerdo con sus diferencias y criterios como: tamaño, color, forma y cantidad.
- **Procesos de clasificación.** Los once niños demostraron facilidad en la agrupación de objetos coincidiendo al relacionarlos a partir de sus características demostrando facilidad al clasificar y habilidad para reconocer las diferencias y semejanzas en la agrupación de elementos u objetos. La clasificación hace parte de las relaciones e interpretaciones mentales que tiene el niño para agrupar de manera correcta.

10.4.1.3. Subcategoría: Procesos meta-cognitivos.

Durante el análisis realizado para esta subcategoría se pudo comprobar que el niño desarrolló habilidades en el conteo de agrupaciones numéricas por medio de sitios web como “Disfruta las Matemáticas”. En estas actividades, se observó que el estudiante relaciona su estructura cognitiva a través de la apropiación de conceptos, ejercitando de una mejor forma el

conteo de cinco en cinco. Por medio de los procesos meta-cognitivos, se permitió a los estudiantes reflexionar durante las actividades sobre los conceptos previos y nuevos que adquirieron durante de la realización de la actividad en el sitio web, para ello se realizó una serie de preguntas donde se evidenció la apropiación de los diferentes temas vistos.

Preguntas relacionadas con la Actividad	Respuestas del Grupo
¿Para qué sirve contar así?	Para contar más rápido.
¿Qué otra forma de contar se aprendió?	De forma grupal y en conjuntos.
¿Si agrupamos los elementos nos tardaremos menos tiempo en contar?	Sí, es más rápido contar por grupos grandes.

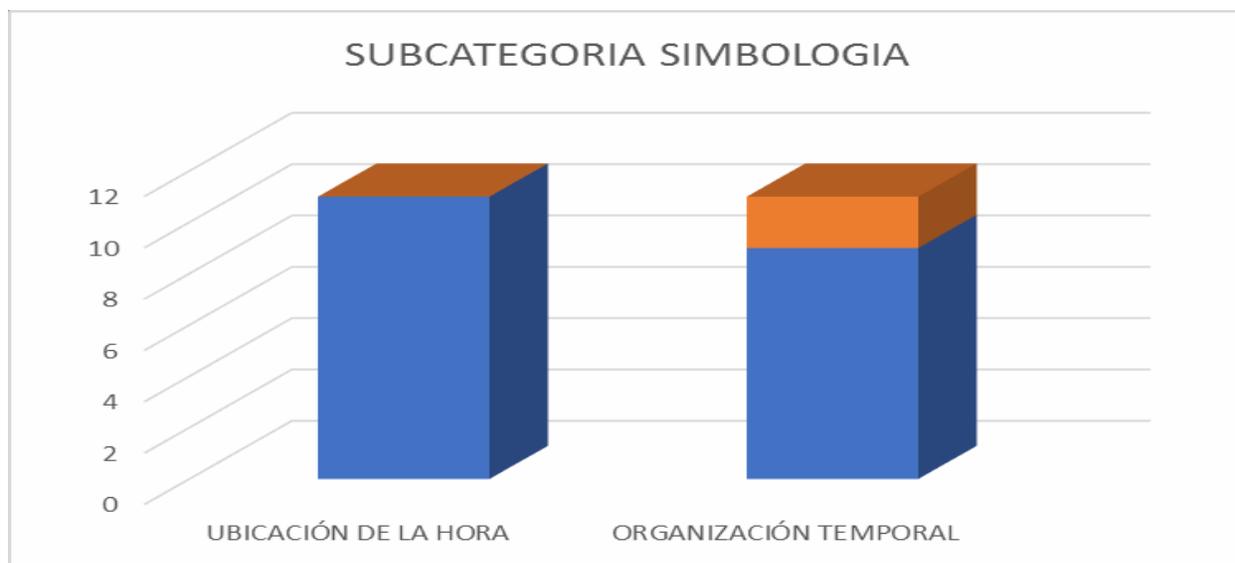
Tabla 4: Actividad Grupal, resolución de preguntas.

Análisis de la tabla N° 4:

A partir de los postulados de Ausubel (citado por Viera, 2003), se puede evidenciar que a través del uso de estas herramientas digitales se favorece en los niños el aprendizaje significativo, afianzando los aprendizajes previos con los nuevos a través de las actividades planeadas en el desarrollo de la propuesta y que se analizaron para esta subcategoría, favoreciendo el desarrollo de procesos meta-cognitivos al desarrollar ejercicios de apropiación y asimilación de conceptos. Para el presente análisis y exposición de esta subcategoría se tuvo en cuenta el conteo de agrupaciones numéricas y la retroalimentación grupal de una serie de preguntas realizadas a los niños; este proceso se llevó a cabo de forma grupal estableciendo un diálogo con los estudiantes que permitió dar cuenta de la apropiación de conceptos frente al conteo de números, agrupación de cantidades, interiorizando de esta manera lo aprendido.

10.4.1.4. Subcategoría: Simbología.

Durante este proceso de nociones temporales que se implementó con los niños por medio del sitio web “Educa”, se evidenció que relacionaron las actividades de su cotidianidad con el manejo del tiempo a través de la actividad virtual empleada logrando manejar las manecillas del reloj y ubicando la hora correcta. Esto sirve para afianzar los conceptos de número, cantidad y tiempo con las actividades del día. Es importante que el niño conozca y relacione conceptos de tiempo y espacio y a su vez los interprete con su cotidianidad; la actividad del reloj acompañada la retroalimentación de las actividades diarias del niño, permite que organice temporalmente su día a día y de esta forma interiorice y construya la asimilación de su aprendizaje.



Gráfica N° 3: Aplicación de la simbología.

Análisis de la gráfica N°3:

En esta gráfica se presenta que todos los niños ubicaron de forma correcta la hora en el reloj y el ochenta y dos por ciento (82%) logró relacionar de una manera adecuada las actividades realizadas durante el día con las diferentes horas en el reloj; esto evidencia que al implementar herramientas digitales para abordar estas temáticas, se mejora la adquisición de conceptos en el estudiante, porque permite visualizar a través de imágenes el concepto del tiempo-espacio, permitiéndole distinguir previamente otras nociones como ayer, hoy, mañana, tarde, noche, e incluso los prepara para la asimilación de otros conceptos más complejos como los días de la semana, los meses y los años. De esta manera el estudiante practica los conceptos aprendidos durante las tareas que realiza en el día, por ejemplo: ¿qué hacen en la mañana cuando se levantan?, ¿cuál es la hora del desayuno y la hora del almuerzo?, ¿qué actividades realizan después de llegar del colegio en la noche?, etc.

10.4.2. Categoría: Inteligencia Lingüística

10.4.2.1. Subcategoría: Creatividad y habilidades motoras finas.

El video del sistema solar que vieron los niños a través de la animación les permitió una contextualización visual de la ubicación de los planetas dentro del sistema solar, como las características particulares del espacio. A partir de la caracterización de esta subcategoría se empleó con los niños el programa Microsoft Paint Brush para realizar un dibujo de manera libre, acorde a la comprensión visual del video, logrando así incentivar la imaginación del niño creando nuevas posibilidades y destrezas en el manejo artístico. De este modo se ha roto el paradigma de dibujar con las manos y favoreciendo el desarrollo de su motricidad, junto con el fomento de la lectura (Ver Gráfica 4).

Se evidencio que estas actividades estimulan la creatividad del niño en la realización de dibujos desde otras dimensiones (coloreando, dibujando, pintando, realizando líneas curvas y rectas y haciendo un recorrido libre por el programa) logrando vincular el proyecto de aula para construcción de ideas e imaginaciones del sistema solar y poderlas plasmar de forma artística en una herramienta digital.



Gráfica 4: Creatividad y habilidades motoras finas.

Análisis de gráfica N° 4:

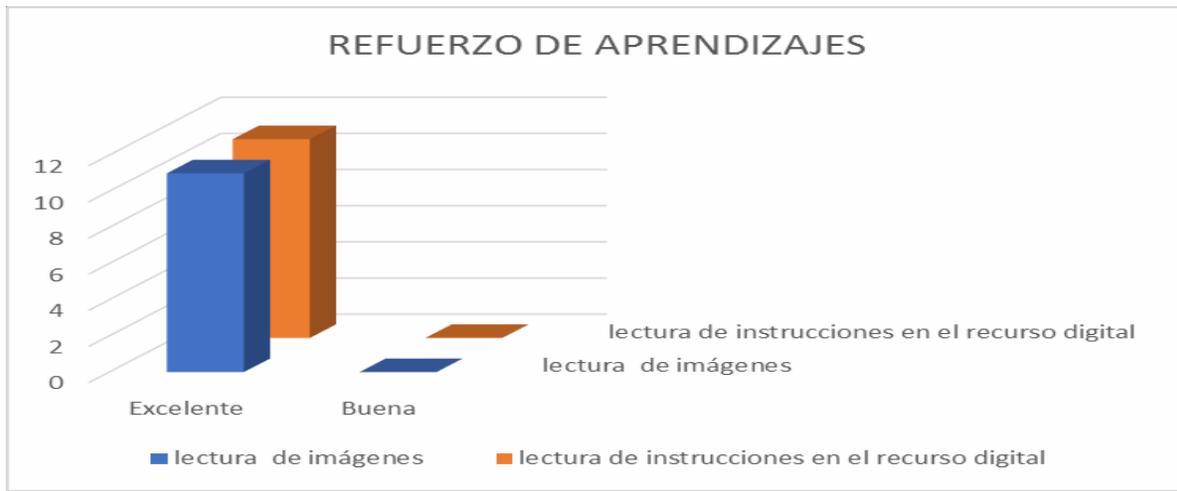
Las herramientas digitales, favorecen el desarrollo de la creatividad, por ejemplo, el programa Paintbrush, posibilita realizar dibujos de manera libre, a través de la comprensión de cuentas web, y la utilización de diferentes recursos que maneja esta herramienta.

Para el manejo de la herramienta Paint Brush, en términos generales los once niños presentan un buen manejo de la herramienta, acceden con facilidad a las diferentes opciones que brinda para crear dibujos, como: colores, tamaños, imágenes y formas. El 100% de los estudiantes son creativos al realizar los dibujos, de esta forma logran desarrollar la estimulación de su motricidad fina, realizando diferentes movimientos manuales que les permite el programa al desplazarse por sus iconos e interactuando con las diversas opciones que hay allí, y a su vez

desarrollan concentración para la ejecución de sus creaciones; con esta actividad los niños vincularon el proyecto de aula para la construcción de ideas e imaginaciones del sistema solar mostrando destrezas en el manejo artístico.

10.4.2.2. Subcategoría: Desarrollo de procesos meta-cognitivos.

Se llevó a cabo actividades como “Crea un cuento” desarrollando habilidades en el manejo de secuencias lógicas, procesos meta-cognitivos y agilidad mental. Para lograr un aprendizaje significativo y complementar los procesos de aprendizaje se proyectaron videos como “Lupito el astronauta” y “El sistema solar”; se desarrollaron actividades virtuales que contienen recursos educativos digitales asociados a juegos de interacción visual y espacial dirigidos a niños de preescolar motivando su aprendizaje a través de diferentes sitios web, entre ellos encontramos “Cernland”, donde hay ejercicios destinados a la exploración del universo, exploración de un laboratorio y ejercicios cognitivos en la sección de multimedia, esto con el fin de brindar una estimulación visual permitiendo una comprensión más dinámica y a su vez posibilitando el desarrollo de procesos meta-cognitivos, el desarrollo de destrezas motoras y manejo espacial, al igual que las imágenes que les muestra la actividad empleando la lectura visual, a través de la asimilación de las actividades con la escritura; de esta forma interactúan mediante sus propios conocimientos desarrollando la capacidad de comprensión. Esto se vio reflejado al afianzar sus aprendizajes y mejorar notablemente sus desempeños. (Ver análisis de la gráfica 5).



Gráfica 5: Refuerzo de aprendizajes.

Análisis de gráfica N° 5:

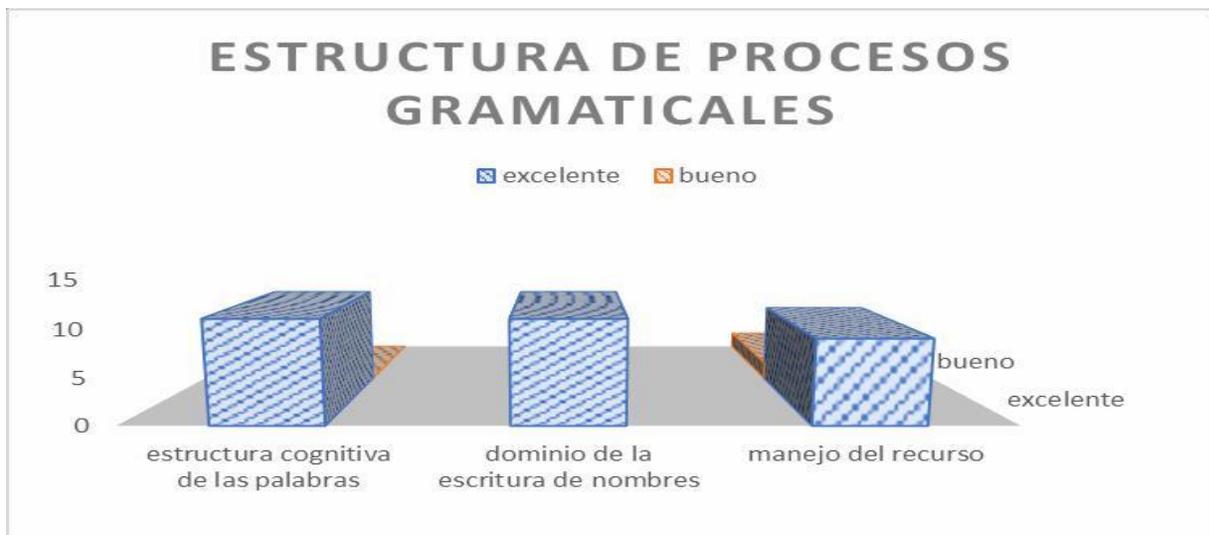
Durante el análisis de la actividad se pudo observar que los 11 estudiantes mostraron una excelente habilidad en la lectura visual que realizaron al interactuar con la página, así mismo la exploración y agilidad para acceder de manera correcta a los diferentes espacios en la página permitiendo la participación activa a través de las actividades enfocadas en el proyecto de aula.

Criterios de calificación:

Excelente: Realizan con éxito las actividades correspondientes a los ejercicios propuestos para esta subcategoría sin presentar dificultad para llevarlos a cabo, viéndose reflejado el interés y participación de parte de todo el grupo. El proceso llevado a cabo para la lectura de palabras fue diferente, pues se evidenció que los niños comprendieron visualmente la imagen e interpretaron el acceso a los diferentes recursos sin necesidad de leer, es decir se vio reflejada la comprensión visual a través de imágenes. De esta forma lograron una interacción y manejo excelente con el recurso empleado.

10.4.2.3. Subcategoría: Estructura de procesos gramaticales.

Para esta subcategoría se evidenciaron destrezas en el manejo de herramientas digitales como Microsoft Word en donde se propiciaron procesos de estructuras gramaticales, escritura, manejo del teclado contribuyendo a la implementación y utilización de herramientas y opciones que les permitieron a los estudiantes corregir, borrar, cambiar tamaños de letra, estilos y aplicación de colores, lo cual ejercitó la capacidad de retroalimentación del proceso de escritura. Microsoft Word facilitó la realización de diferentes acciones a través de la exploración libre que hizo cada estudiante, enriqueciendo su conocimiento, la adquisición de nuevos aprendizajes y destrezas digitales. El niño logró interiorizar y estimular la escritura adquirida durante el proceso educativo relacionándola con la llevada a cabo digitalmente teniendo una afectación significativa demostrando agilidad y comprensión de la escritura de su nombre, la de sus compañeros y los planetas del sistema solar, al igual que la aplicación de elementos en la herramienta para crear un escrito.



Gráfica 6: Estructura de procesos gramaticales

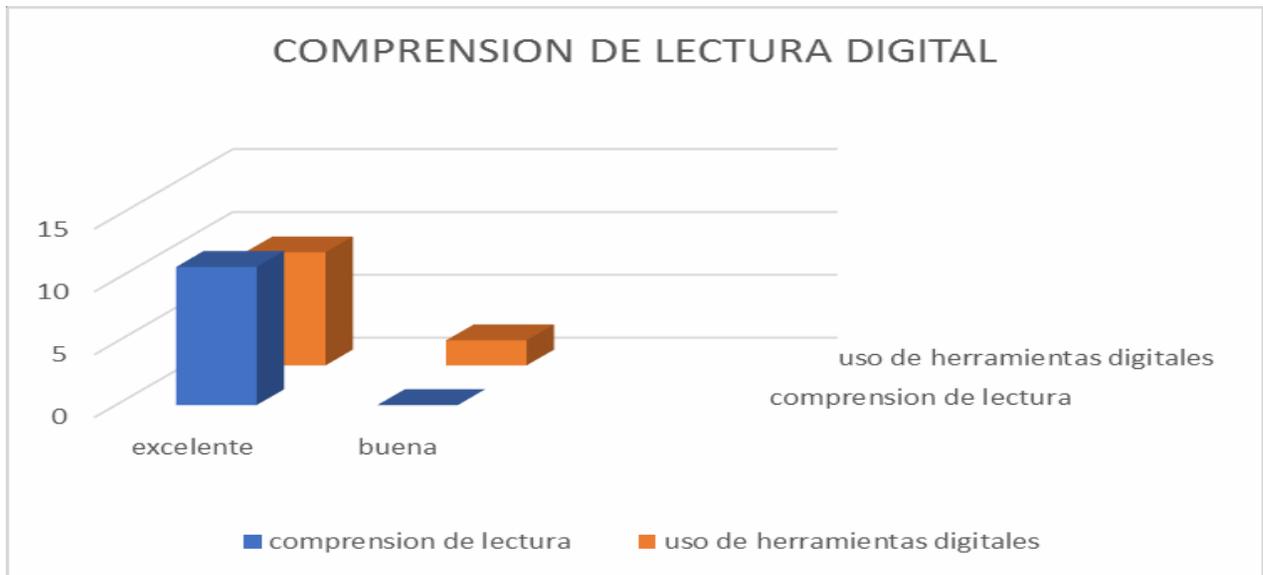
Análisis de gráfica N° 6:

Durante el análisis pudimos observar que los 11 niños, realizaron un ejercicio excelente en la escritura gramatical de sus nombres y de los planetas empleado en Microsoft Word, esto logró determinar que ellos tenían habilidades previas y conocimientos en el manejo de la escritura y la lectura, de esta manera permitiendo llevarlo a cabo allí. Esta actividad contribuyó a que cada niño de forma autónoma tuviera la capacidad de evaluar su aprendizaje y a su vez adquiriera posibilidades de modificar o corregir los errores encontrados.

El manejo del recurso, lo emplearon con facilidad, interactuando y accediendo libremente por el espacio de programa, favoreciendo el conocimiento de este en sus diferentes funciones, por ejemplo; colorear, cambiar fuente, tamaño, logrando de esta manera una destreza digital con el programa.

10.4.2.4. Subcategoría: Comprensión lectora.

Los juegos online abordados con los niños en la interacción de cuentos cortos digitales por medio de actividades como sopas de letras y relación de palabras opuestas, permitieron que el estudiante desarrollara habilidades de lectura rápida e interpretativa, interiorizando las palabras nuevas con las ya aprendidas; esto se observó en la participación, donde los niños identificaron procesos de comprensión de palabras y relación de estas con sus significados. Durante las actividades estimularon su creatividad al proponer juegos de palabras donde realizaron procesos gramaticales como la relación de antónimos, la búsqueda de palabras en sopa de letras, escritura digital, agilidad visual y repaso de conceptos aprendidos que conllevaron a la formación de descripciones y aplicación de oraciones en su contexto brindándoles un mejor desarrollo cognitivo, afianzamiento lector y agilidad visual en la búsqueda de palabras y vinculación de conceptos nuevos a su vocabulario a través de la lectura.



Grafica 7: Comprensión de lectura digital.

Análisis de la gráfica N° 7:

Pudimos analizar que los 11 niños realizaron los ejercicios de relación de antónimos al igual que la búsqueda de palabras en la sopa de letras, se hizo una interpretación, permitiendo dar cuenta que esta actividad orienta el mejoramiento de los procesos de comprensión visual escrita e interpretación de conceptos. A su vez desarrolla habilidades lectoras y motrices finas al desplazarse para encontrar la respuesta. Tres estudiantes realizaron el ejercicio con éxito, pero tuvieron que recurrir a la ayuda de la profesora para manipular la herramienta digital, y así hallar la correspondencia de las palabras. Los sitios empleados “juegos infantiles y ensopados” permiten que el niño desarrolle una destreza cognitiva al igual que la concentración y agilidad en el desarrollo de las actividades, y a su vez logrando el uso de conceptos nuevos a su vocabulario.

11. Conclusiones y Recomendaciones

11.1. Conclusiones

A partir de la implementación de la propuesta, se evidenció un afianzamiento en los procesos de aprendizaje de los estudiantes viéndose reflejado en el reporte de los desempeños evaluados en el tercer periodo, mostrando notoriamente un mejoramiento en las dificultades inicialmente detectadas por la docente investigadora. Para la inteligencia lógico matemática y lingüística el estudiante logró alcanzar satisfactoriamente los siguientes desempeños:

Inteligencia lógico matemática:

Identifica y realiza conteo de números de 1 a 100.

Realiza ejercicios de sumas y resta con facilidad.

Efectúa ejercicios de concentración y memoria como rompecabezas, y juegos de mesa.

Inteligencia lingüística:

Analiza y crea relatos como cuentos, historias y fábulas.

Realiza el trazo de palabras y frases con las sílabas vistas durante el tercer periodo.

Realiza lectura de palabras y oraciones sencillas.

Dentro del análisis realizado desde las sub-categorías se muestra que las herramientas digitales y recursos empleados como: Ciberkidz, Educalandía, Educarex, Mundo Primaria, YouTube, Microsoft Word, Paintbrush, entre otros: para la inteligencia lógico matemática contribuyeron al desarrollo del aprendizaje significativo logrando la asimilación de conceptos numéricos y a su vez permitiendo la estimulación de agilidad mental, conteo de números a través

de ejercicios como la recta numérica, agrupación de cantidades, y el refuerzo de los pre-saberes de los estudiantes, logrando un mejoramiento notable en sus aprendizajes y desempeños.

En la Inteligencia Lingüística la implementación de los recursos y herramientas digitales, estimularon la creatividad del niño en la realización de dibujos, adoptando habilidades motoras finas, algunos recursos como Paint Brush brindan opciones y múltiples posibilidades de crear, pintar, colorear, dibujar de una forma menos común como la utilizada diariamente con (lápiz y papel).

La propuesta pedagógica diseñada e implementada favorece la innovación educativa, permitiendo resignificar la práctica docente, mejorando los procesos de enseñanza – aprendizaje para desarrollar las inteligencias múltiples en los estudiantes del Jardín.

Desde el análisis y reflexión de la práctica ejercida por la docente al llevar a cabo esta propuesta pedagógica, se reconoce la importancia y necesidad de convertir la evaluación de las prácticas en un evento constante, orientado en la búsqueda permanente de estrategias que fortalezcan su quehacer, convirtiendo al profesional de la educación en un continuo investigador, y que a través del mejoramiento de sus prácticas permita afianzar los procesos que son llevados a cabo en el Jardín con los estudiantes.

11.2. Recomendaciones

- Motivar a la institución para implementarlas estrategias didácticas mediadas por TIC, enfocadas a mejorar los procesos llevados a cabo en el Jardín para afianzar, potenciar y desarrollar las diversas inteligencias.

- Formar a los docentes en el uso pedagógico de herramientas digitales para trabajar contenidos curriculares vinculados a los proyectos de aula.

- Promover con los docentes el uso de diferentes herramientas y enlaces en los cuales apoyarse para desarrollar los diferentes tipos de inteligencias en los estudiantes de primera infancia.

12. Anexos

12.1. Anexo No. 1

Entrevistas Profesoras del Jardín T.I.C.

Docente 1: Profesora del grado Jardín.

- ¿Emplea usted las tecnologías digitales para el desarrollo de las Inteligencias Múltiples?

Respuesta: No las utilizo con frecuencia, suelo emplear otro tipo de herramientas para el desarrollo de mis clases con los niños.

- ¿Qué tipo de herramientas utiliza o que recursos didácticos emplea para el desarrollo de las Inteligencias Múltiples con los niños?

Respuesta: Empleo recursos como, guías, trabajo en libro, manualidades, canciones, bloques lógicos, rompecabezas y materiales para la elaboración de técnicas manuales, esto ligado al proyecto de aula; no suelo utilizar con mis estudiantes las tecnologías digitales.

- ¿Cree que las tecnologías digitales contribuyen al mejoramiento de los procesos educativos?

Respuesta: Sí, las tecnologías contribuyen al desarrollo y acompañamiento de las clases, quizá hace falta la implementación de estas acá en el Jardín, utilizarlas más, al igual que utilizar la sala de sistema, darle un uso mayor, pues la mayoría de las profes no las utilizamos para el desarrollo de nuestras clases, ni le damos el uso adecuado, pues las pasamos por alto, aun sabiendo que se pueden

emplear para el trabajo con las Inteligencias Múltiples. Utilizamos otro tipo de herramientas como, juegos, canciones, manualidades, entre otras.

Docente 2: Profesora del grado Pre- Jardín

- ¿Emplea usted las tecnologías digitales para el desarrollo de las Inteligencias Múltiples?

Respuesta: Solo para proyección de canciones en video beam, pero no les doy un mayor uso, empleo otro tipo de recursos.

- ¿Qué tipo de herramientas utiliza o que recursos didácticos emplea para el desarrollo de las Inteligencias Múltiples con los niños?

Respuesta: Por lo general, utilizo juegos como; bloques lógicos, rompecabezas, arma todos, loterías, la biblioteca para lectura de cuentos, y participaciones grupales de canciones, me acojo a los recursos físicos como, materiales del Jardín.

- ¿Cree que las tecnologías digitales contribuyen al mejoramiento de los procesos educativos?

Respuesta: Sí, estoy de acuerdo en que contribuyen al desarrollo y mejoramiento de los niños, y aún más cuando se trabajan inteligencias múltiples y proyectos de aula, pues ellas están inmersas en el contexto familiar y social de los estudiantes. El jardín cuenta con una sala de sistema, pero la verdad no se hace uso de ella como realmente se debería, pues creo que no las tomamos muy en cuenta para hacerlas parte de nuestra labor, considerando esto, creo necesaria la vinculación para fortalecer los procesos académicos que son llevados de otra forma con los estudiantes.

12.2. Anexo No. 2

Entrevista directora del Jardín T.I.C.

- ¿Cree usted que las tecnologías digitales pueden promover el desarrollo de las Inteligencias Lingüística y lógico matemática?

Respuesta: En el T.I.C. se respeta la individualidad y se valora el potencial de cada niño, pues poseen individualmente diversas formas de aprender, de interactuar y enriquecerse con el saber cada día. El Jardín tiene una sala de sistema, está a disposición de las profesoras, es decir como un recurso óptimo para el desarrollo de las clases, sin embargo, no hacen uso frecuente de ellas, es importante en la medida en que se haga un buen uso de estas herramientas, muy seguramente mejoran y fortalecen el aprendizaje en los niños con animaciones diferentes, y aún más con estás dos inteligencias, se convierte necesario enlazar las tecnologías en el quehacer docente con los niños.

- ¿Cuáles son las ventajas de trabajar los proyectos de aula bajo la mirada de las Inteligencias Múltiples?

Respuesta: Los proyectos de aula se convierten en una mediación de aprendizaje significativo con la metodología de las Inteligencias Múltiples, en donde permite a los estudiantes explorar, descubrir, divertirse aprendiendo con base en los diferentes proyectos, en este caso las diversas actividades abordadas desde estos. Para el Jardín, es muy importante descubrir talentos musicales, verbales, matemáticos, científicos, todo esto a través del disfrute, descubriéndose a sí mismos y

desarrollando cada vez más su creatividad y pensamiento crítico. Es decir, el proyecto de aula se articula con las inteligencias para que de esta manera se logre un aprendizaje significativo.

- ¿Qué recursos didácticos considera usted que incrementan la creatividad en los niños de transición?

Respuesta: los recursos didácticos que se emplean acá en el Jardín básicamente son, bloques lógicos, clases de música en donde tocan instrumentos musicales, cantan y aprenden canciones relacionadas al proyecto, arman rompecabezas, juegos de palabras, castillo de lectura, pintura, dibujos, concursos, karaoke, juegos mentales. Por otro lado, considero que las tecnologías en gran medida apoyan y complementan los aprendizajes en los niños, siempre y cuando se haga uso responsable de ellas.

- ¿A través de las tecnologías digitales considera que se puede generar aprendizajes significativos?

Respuesta: Sí, por supuesto, las tecnologías digitales favorecen espacios diferentes a los disponibles cotidianamente por los docentes con los niños, por ejemplo, acá se cuenta con una sala de sistemas pero no se le da un uso frecuente, solamente para canciones y no una ejecución que permita vincular los proyectos y las inteligencias, tal vez no se ha buscado la forma de cómo implementarlas y hacer un uso ideal de ellas que relacione todo lo que se diariamente se trabaja en el Jardín.

12.3. Anexo No. 3: Diarios de Campo

Diario de campo primera actividad. Inteligencia lógico matemática.

Fecha y hora: Julio 26 de 2017, 8:30 a 10:00 a.m.

Registro diario de campo: Siendo las 8:30 de la mañana la docente, les da la bienvenida a sus estudiantes del grado transición con la canción de los planetas de Enrique y Ana; posteriormente los lleva a la sala de sistemas la cual cuenta con una serie de recursos didácticos dirigidos a

estudiantes de preescolar, en esta acceden por parejas a los computadores y escuchan la canción a través de YouTube, donde se interiorizó el conteo numérico de los planetas que conforman el sistema solar. Posterior a esta actividad, les pide a los estudiantes y con su ayuda ingresan a la dirección electrónica http://www.educalandia.net/alumnos/primer_ciclo.php la cual cuenta con una serie de recursos didácticos, dirigidos a estudiantes de preescolar. Allí desarrollaron una actividad de sumas con animación empleando la recta numérica, realizando el conteo correspondiente para llegar a la respuesta de la suma.

A las 9:30 a.m. se inició la segunda actividad con los niños en el salón de juegos empleando el video beam como un recurso digital; para llevar a cabo el ejercicio participativo de los estudiantes en la realización de las diferentes sumas.

Durante el análisis de estas actividades virtuales y basándonos en las características de las subcategorías pudimos evidenciar que los niños afianzaron el aprendizaje previo con el adquirido, fortaleciendo a su vez la agilidad mental y habilidad numérica.

Diario de campo Segunda Actividad. Inteligencia lógico matemática

Fecha y hora: Agosto 02 de 2017, 8:30 a 10:00 a.m.

Registro diario de campo: Esta sesión se inicia en la sala de sistemas, en donde la docente previamente les indicó una actividad a través de un link en el cual jugaron a ordenar los números siguiendo la secuencia anterior y posterior según correspondiera, seguido a ello les indico como encontrar la pelota con el número faltante, para poder completar la fila y arrastrarlo según la indicación.

La profesora observó que los niños al realizar la actividad desarrollaron habilidades en cuanto a razonamiento abstracto, a partir de la ubicación anterior y posterior, de cada una de las figuras teniendo en cuenta sus posiciones.

Siendo las 9:15 a.m. la docente orienta a los niños para que accedan a otro link con su ayuda para reforzar el tema de conjuntos brindándoles asesoría acerca de la dinámica del juego. El objetivo de la actividad se basó en que debían unir las casas con los diferentes objetos según sus características más comunes. En ella se evidenció la mejora de nociones por correspondencia y el desarrollo de la capacidad de cálculo y raciocinio en los niños.

Para finalizar este proceso, se llevó a cabo una entrevista en donde la docente pudo realizar unas preguntas que estaban previstas y se confirmó el impacto que tuvo en los niños la realización de la actividad en el sitio web y el afianzamiento del aprendizaje previo con el adquirido, así mismo la correcta utilización del razonamiento lógico y la adquisición de dicho aprendizaje.

En cuanto a la pregunta ¿Qué aprendieron con cada actividad?, los estudiantes estuvieron muy tranquilos, esto lo evidenció la profesora a través del ejercicio que se hizo, pues desarrollaron su capacidad lógica en la ejecución del mismo, a su vez se dio respuestas a esta pregunta, como:

- Aprendimos a contar de una manera más rápida.
- Unimos número con cantidad.
- Aprendimos el número antes y después del que se indica ahí.

Estas actividades son más amenas y diferentes, ya que salen de la rutina del trabajo en guía y material físico, aprovechando las herramientas digitales como medio de apoyo pedagógico y didáctico.

Diario de campo Tercera Actividad. Inteligencia lógico matemática

Fecha y hora: Agosto 9 de 2017, 8:30 a 10:00 a.m.

Registro diario de campo: La docente inicia esta actividad a las 8:30 a.m. en el salón de clase, reunió a todos sus estudiantes para llevar a cabo el desarrollo del ejercicio, solicitó que desplazaran las mesas hacia los lados, para poder realizar el ejercicio en el centro del salón, esto con el fin de contar con un mayor espacio, posteriormente hizo entrega de 20 botones a cada niño, los cuales formaron 4 conjuntos de 5 elementos, y a su vez hicieron el conteo correspondiente de cada grupo

en voz alta. Hubo tres niños que presentaron dificultades para seguir la secuencia de conteo, al hacer la pregunta de cuantos había en total, los niños mencionados no supieron dar la respuesta acertada.

Se dio inicio a la segunda actividad a las 9:00 a.m. en punto, pasaron a la sala de sistemas, la profesora explicó la mecánica de la actividad, e ingresaron al link que los llevó al ejercicio contar de 5 en 5, en donde los niños por parejas debían encontrar entre 4 opciones el número correcto que completaba la secuencia, esto lo realizaron a través de un contador de tiempo en el cual se vieron afanados por agilizar y resolver el ejercicio de manera correcta. A los niños se les dio 1 minuto para completar la secuencia, en donde 4 niños pudieron realizar el ejercicio y los demás manifestaron ansiedad por ganar, lo cual les impidió concentrarse para realizar el ejercicio y esto se vio reflejado en el resultado; sin embargo todos manifestaron agrado por competir, por contar de una manera más rápida y poder hallar un resultado de una forma diferente contribuyendo al afianzamiento de conceptos previos y nuevos puestos en práctica, creando un aprendizaje significativo.

Para finalizar la clase se realizó una actividad evaluativa donde se notó que los niños interiorizaron el concepto de conteo de 5 en 5, puesto que respondieron de forma grupal a las preguntas que se les realizó.

- ¿Para qué sirve contar así?

Respuesta: Para contar más rápido.

- ¿Qué otra forma de contar se aprendió?

Respuesta: De forma grupal y conjuntos.

- ¿Si agrupamos los elementos nos tardaremos menos tiempo encontrar?

Respuesta: Sí, es más rápido contar por grupos grandes.

Diario de campo: Cuarta Actividad inteligencia lógico matemática.

Fecha y hora: Agosto 18 de 2017, 8:30 a 10:00 a.m.

Registro diario de campo: Se inició esta nueva actividad a las 8:30 a.m., la profesora realizó la introducción entablando un dialogo con los niños acerca de las actividades más importantes que se realizan durante el día y en qué jornada se dan lugar. Para reforzar este punto, se les enseñó imágenes alusivas a estas actividades. Los niños relataron qué hacían cuando se levantaban en las mañanas, cuando llegaban del jardín en la tarde y en la noche. Se pudo observar que algunos de ellos tienen rutinas como: hacer una pequeña oración familiar antes de comer, dejar su habitación recogida antes de ir al colegio, ducharse antes de ir a la cama y leer un cuento antes de dormir.

Después la profesora entregó a cada niño un plato desechable y stickers con los números del uno al doce, explicándoles que se iban a utilizar para crear su propio reloj. Se aprovechó este momento para hacer un repaso general del conteo numérico. Luego los niños comenzaron con ayuda de la docente, a ubicar los números y las manecillas en el plato para poder terminar el reloj.

Se brindó un espacio para que cada uno lo decorara como quisiera, utilizando diferentes materiales como temperas, colores, escarcha, entre otros.

Como actividad complementaria, que tuvo una duración de 45 minutos se pidió a los niños desplazarse a la sala de sistemas, en donde se desarrolló una actividad virtual en la que ubicaron las horas en el reloj de acuerdo a la sugerencia que brindó el sitio web.

Durante la actividad en la sala de sistemas, los niños manifestaron agrado, agilidad, y a su vez logrando un aprendizaje significativo, pues que evidenciaron y relacionaron los diferentes momentos día con la ubicación de la hora en el reloj.

Diario de campo Primera Actividad. Inteligencia lingüística.

Fecha y hora: Julio 28 de 2017, 8:30 a 10:00 a.m.

Registro diario de campo: La actividad se inició a las 8:30 a.m. en el planetario en donde personal de esta institución les dio la bienvenida a los niños y les ofreció una visita guiada a través de los diferentes espacios que conforman este lugar hasta llegar a la astro teca de la biblioteca, en donde los estudiantes tuvieron la oportunidad de interactuar con diferentes libros de cuentos relacionados con los planetas; les llamó mucho la atención las imágenes y el contenido interactivo de algunos de ellos. Al mismo tiempo la docente reforzó los temas vistos en clase, por ejemplo: El nombre de los planetas, la ubicación que estos tienen respecto al sol, y sus características. Se pudo comprobar el nivel de asimilación de conceptos que tuvieron los niños durante el desarrollo de las clases en el jardín ya que se mostraron muy participativos y respondieron de forma acertada a todas las preguntas que se les hizo.

A las 9:30 am, se les proyectó a los niños un video animado llamado el sistema solar. En él, un astronauta es el encargado de describir mediante un viaje por el espacio, uno a uno los planetas y sus principales características, entre ellas, cuáles son los planetas más fríos y más calientes, cuales están más cerca y cuales están más lejos del sol, cuales son más pequeños y cuales más grandes. En el video se les enseña también que la tierra es el único planeta del sistema solar que puede crear y mantener vida.

Durante la proyección del video, los niños se mostraron muy interesados en lo que el astronauta les iba contando, para ellos se trata de una experiencia muy enriquecedora, ya que por medio de este tipo de herramientas digitales exploran diferentes formas de aprender, se interesan mucho más por los contenidos y adquieren aprendizajes más significativos.

Para finalizar esta visita, a los niños se les proporcionó un computador portátil por parejas en donde tuvieron la oportunidad de recrear las imágenes que más les llamó la atención del video. Para esta actividad se utilizó Paintbrush, una herramienta digital que permite escoger los tamaños, las formas y los colores de las imágenes que se desean crear, así mismo permite el desarrollo de la creatividad y dinamiza el manejo de este tipo de recursos.

Diario de campo Segunda Actividad. Inteligencia lingüística.

Fecha y hora: Agosto 04 de 2017, 8:30 a 10:00 a.m.

Registro diario de campo: Para iniciar la clase la profesora trasladó a los niños a la sala de sistemas, creó un cuento a partir de una serie de palabras que escondió en el salón de clases, los niños al ir encontrando cada palabra comenzaron a dar ideas acerca de cómo podría componerse el cuento, fue una actividad muy significativa para ellos ya que desarrollaron habilidades en el manejo de secuencias lógicas, procesos meta-cognitivos y agilidad mental.

A las 9:00 a.m. para reforzar el trabajo en grupo se creó una actividad en la cual se construyó un astronauta, se hizo un viaje espacial con el cuento ilustrado en el video Lupito el astronauta; se interiorizó en el niño aprendizajes significativos ya que el maestro observó que ellos se apropiaron del personaje y asumieron su rol.

Para finalizar la clase la profesora realizó una última actividad en la que se involucró el aprendizaje adquirido de las dos actividades previas; formando grupos de dos niños por cada computador ingresando a la dirección electrónica <http://www.cernland.net/en> donde pudieron acceder a las diferentes actividades encontradas allí, con estas lecturas de imágenes, instrucciones de navegación en el espacio; esto facilitó el aprendizaje adquirido por los niños desarrollando destrezas motoras y cognitivas; al igual que la comprensión de los diferentes espacios ofrecidos en esa actividad.

La maestra observó que durante el desarrollo de estas actividades los niños estuvieron atentos a las instrucciones, realizando participaciones activas en el desarrollo de los ejercicios; dos de los niños, aunque estuvieron atentos por ratos, se distraían y querían realizar otras actividades de juegos como

Mario Bross; los demás niños y niñas del grupo mantuvieron el orden y realizaron las actividades demostrando agrado por aprender de esta manera.

Diario de campo Tercera Actividad. Inteligencia lingüística.

Fecha y hora: Agosto 11 de 2017, 8:30 a 10:00 a.m.

Registro diario de campo: La clase se inició a las 8:30 a.m. donde la docente hace una reflexión del buen uso de los nombres propios, a partir de esta realizó un ejercicio de estimulación sensorial con el uso de la plastilina en donde cada niño moldeó su nombre y el de sus compañeros, posteriormente cada uno expuso a sus demás compañeros los fonemas correspondientes a las letras de su nombre, esta actividad permitió que los estudiantes afianzar la estructura gramatical y fonética de las palabras. Para continuar las actividades, pasaron a la sala de sistemas a las 10:00 a.m. donde trabajaron en parejas en el programa de Microsoft Word; allí cada pareja logró aplicar los conceptos aprendidos como digitar correctamente, usar el espacio entre palabras, utilizar diferentes tipos de fuentes, colores, tamaños de letras y diseños; todo esto a través de los ejercicios planteados por la docente donde escribieron sus nombres, el nombre sus compañeros y de los planetas del sistema solar. Esta actividad fue muy amena y enriquecedora pues afianzo y retroalimenta el proceso de escritura digital de una forma experimental interiorizando su aprendizaje, en donde todos pudieron emplear sus habilidades motoras finas para la escritura de palabras cortas.

Diario de campo cuarta actividad. Inteligencia lingüística.

Fecha y hora: Agosto 18 de 2017, 8:30 a 10:00 a.m.

Registro diario de campo: La actividad se llevó a cabo en la sala de sistemas, dando inicio a las 8:30 a.m. Se hicieron preguntas en las cuales se identificaron las palabras del cuento que estaban subrayadas, y se les pidió a los niños cambiarlas por su significado contrario, de tal forma se permitió que logran interiorizar los conceptos opuestos de las palabras. Luego los estudiantes ingresaron con ayuda de la profesora al sitio web "juegos infantiles" donde tuvieron

que unir cada palabra con su antónimo correspondiente. Los niños se mostraron muy atentos y pudieron establecer comparaciones entre estos dos tipos de palabras.

Para el segundo momento que tuvo lugar a las 10.30 a.m., los estudiantes ingresaron al sitio web "Busca Palabras" y resolvieron la actividad basada en encontrar los antónimos solicitados allí en una sopa de letras, bajo la asesoría de la profesora. Realizando esta actividad con facilidad y haciendo buen uso de lo aprendido.

En esta ocasión, los estudiantes comprendieron que los antónimos son palabras que tienen significados opuestos, enriquecieron su vocabulario, al mismo tiempo que fortalecieron el uso de las palabras sinónimas y antónimas.

Este ejercicio estimuló notablemente la creatividad y curiosidad por comparar palabras y conceptos de su entorno, a su vez afianzó el interés por la búsqueda de palabras a través de la lectura de libros.

12.4. Anexo No. 4 Formato de consentimiento

Anexo N° 4

Formato de consentimiento.



Bogotá, Julio 17 de 2017

CONSENTIMIENTO INFORMADO PADRES O ACUDIENTES DE ESTUDIANTES

Institución Educativa: **JARDIN TALLER INFANTIL CREATIVO**

Yo _____, mayor de edad, [] madre, [] padre, [] acudiente o [] representante legal del estudiante _____ de _____ años de edad,

doy consentimiento para que mi hijo participe como voluntario en el **proyecto IMPLEMENTACIÓN DE UNA PROPUESTA PEDAGÓGICA PARA FORTALECER EL DESARROLLO DE LAS INTELIGENCIAS LÓGICO MATEMÁTICA Y LINGÜÍSTICA EN LOS NIÑOS DE TRANSICIÓN DEL TALLER INFANTIL CREATIVO HACIENDO USO DELAS TECNOLOGÍAS DIGITALES** que realiza la docente del plantel **INGRID PAOLA TORRES VILLARRAGA con cédula 1.023.916.784, junto con dos compañeros** de la universidad, con motivo de su **TESIS GRADO DE LA LICENCIATURA EN EDUCACIÓN BÁSICA CON ÉNFASIS EN HUMANIDADES Y LENGUA CASTELLANA** que está cursando en la **UNIVERSIDAD JAVERIANA DE BOGOTA.**

He sido informado(a) acerca del trabajo que se realizará en el Jardín, el cual consta de actividades virtuales con recursos digitales para fortalecer las inteligencias lógico matemática y lingüística, por lo tanto doy consentimiento para que se haga uso de imágenes y videos, los cuales serán utilizados únicamente para propósitos educativos.

Firma

Nombre: _____

C.C: _____

Teléfono: _____

13. Referencias

- Castro, Y. Fonseca, L. y Reyes, L. (2014). *La didáctica como estrategia pedagógica para fortalecer el desarrollo de las Inteligencias Múltiples en los niños y niñas de la institución Rafael Uribe*. (Tesis de pregrado) .María la Baja Bolívar: Universidad del Tolima. Recuperado el 3 de marzo 2017, de <http://190.242.62.234:8080/jspui/bitstream/11227/2808/1/TESIS%20DE%20INTELIGENCIAS%20MULTIPLES.pdf>
- Chacon, P. M., & Mendoza, M. L. (2007). *Correlación de las inteligencias lógico matemática y lingüística desde la teoría de las inteligencias múltiples*. (Tesis de maestría). Bogotá: Universidad de la Salle. Congreso de la Republica de Colombia. (1994). Ley 115. Recuperado el 27 de abril del 2017, de <http://repository.lasalle.edu.co/bitstream/handle/10185/1398/TM85.07%20Ch344c.pdf?sequence=1>
- Chato, Voltweg. (S.F). *ciberkidz. Holanda*. Recuperado el 8 de agosto del 2017, de <http://www.cyberkidz.mx/cyberkidz/juego.php?spelUrl=library/rekenen/groep2/rekenen1/&spelNaam=Completar%201-10&groep=2&vak=rekenen>
- Coll, C., & (2008) Aprender y enseñar con las TIC: expectativas, realidad y Potencialidades Boletín de la Institución Libre de Enseñanza N° (72), Madrid. PP.1-23. Recuperado el 04 de agosto de 2017, de <https://www.educ.ar/recursos/70819/aprendery-ensenar-con-llas-tic- expectativas-realidad-y-potencialidades>.
- Constitución Política de Colombia. (1991). Gaceta Constitucional. Recuperado el 8 de agosto de 2017, de <http://www.constitucioncolombia.com>.

- Cortés Fuentealba, S. (2005). El método de proyecto como experiencia de innovación en aula. *Geo enseñanza*, 10 (1), P.108. Recuperado el 7 de mayo de 2017, de <http://www.saber.ula.ve/bitstream/123456789/20995/2/articulo8.pdf>
- Correa, J., y De pablos, J. (2009). Nuevas tecnologías e innovación educativa. *Revista de psicodidáctica*. 14 (1), 133-145. Recuperado el 4 de mayo de 2017, de <http://www.redalyc.org/pdf/175/17512723009.pdf>
- De Jesús, N (2010, septiembre) “*Las inteligencias múltiples en los preescolares*”. (Web log post). Recuperado el 3 de julio de 2017, de <http://preedu.blogspot.com.co/2010/09/inteligencias-multiples- los-juegos-y.html>.
- Del Moral, M. (2015). *Videojuegos en las aulas: implicaciones de una innovación disruptiva para desarrollar las Inteligencias Múltiples*. Universidad de Oviedo. Recuperado el 3 de mayo de 2017, de <https://revistas.ucm.es/index.php/RCED/article/viewFile/44763/45933>.
- Díaz, F. y Hernández, G. (2002) *estrategia docente para un aprendizaje significativo, una interpretación constructivista*. P.41. [PDF file] Recuperado el 4 de abril del 2017, de <https://jeffreydiaz.files.wordpress.com/2008/08/estrategias-docentes-para-un-aprendizaje-significativo.pdf>
- Educalandia. (S, F.) *Educalandia.net. Recursos educativos*. Recuperado el 5 de mayo de 2017, de http://www.educalandia.net/alumnos/primer_ciclo.php
- Elliot, J. (1994) *la investigación- acción en educación*. Madrid: Morata. Cap. 1 y 5, Recuperado el 20 de abril de 2017, de <http://www.terras.edu.ar/biblioteca/37/37ELLIOT-Jhon-Cap-1-y-5.pdf>.
- Enrique y Ana. Arqmauh. (2007). *Enrique y Ana – La Canción de los Planetas*. [Archivo de

- video]. Recuperado el 16 de junio de 2017, de <https://www.youtube.com/watch?v=qE78tXPYb-Y>.
- Escudero, Rocio (2013). *Cuento Lupito el astronauta*. [Archivo de video]. Recuperado el 17 de julio de 2017, de <https://www.youtube.com/watch?v=ScsLsEDgzIU>
- Ferrándiz, C, Bermejo, R, Sainz, M, Ferrando, M, & Prieto, MD. (2008). *Estudio del razonamiento lógico-matemático desde el modelo de las inteligencias múltiples*. *Anales de psicología*, 24, 213 – 22, Recuperado el 18 de julio de 2017, de http://www.um.es/analesps/v24/v24_2/05-24_2.pdf.
- García, M. (27 de abril de 2013). *Blog*. Obtenido de Tecnología educativa en preescolar. [Mensaje en un blog]. Recuperado el 25 mayo de 2017, de <http://preescolarwendymarymonse.blogspot.com.co/>.
- Gardner, H. (2011). *De las inteligencias múltiples a la educación personalizada*. (R. (. 114), Entrevistador). Recuperado el 3 de junio de 2017, de: <http://www.rtve.es/television/20111209/inteligencias-multiples-educacion-personalizada/480968.shtml>.
- Gardner, H. (1995). *Inteligencias múltiples, la teoría en la práctica*..[PDF file]. Recuperado el 3 de junio de 2017, de <http://cooperativo.sallep.net/Gardner,%20Howard%20-%20Inteligencias%20M%C3%BAltiples.pdf> Páginas 14-113.
- Gesfomedia, S.L. (2003). *Mundo primaria. Madrid*. Recuperado el 17 de junio de 2017, de <https://www.mundoprimaria.com/juegos-de-logica-para-ninos/juego-combinar-cantidades/>
- Gómez, Rocío. (2016). *Propuesta educativa en educación infantil para trabajar las Inteligencias Múltiples a través de los recursos Tic*. Universidad de Valladolid. Recuperado el 17 de

agosto de 2017, de <https://uvadoc.uva.es/bitstream/10324/19696/1/TFG-G%201942.pdf>.

Guzmán, B y Castro, S. (2005, febrero). Las inteligencias múltiples en el aula de clase. *Revista de investigación # 58*. Recuperado el 7 de julio de 2017, de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=2051112>

Grisales, Carmenza (2008). *Expresión de la inteligencia lingüística en los niños de preescolar - Tesis de maestría* (págs. 33-41). Universidad de Manizales. Recuperado el 28 de junio de 2017, de <http://oaji.net/articles/2017/5027-1497201175.pdf>

Lázaro, C, L (2006). *La integración de las tics en los centros escolares de educación infantil y primaria: condiciones previas. Pixel-Bit*, 9. Recuperado el 4 de abril de 2017, de https://idus.us.es/xmlui/bitstream/handle/11441/45621/file_1.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Mishjin, P. (1998) IXL, learning. Estados Unidos. Recuperado el 7 de marzo de 2017, de <https://www.ixl.com/math/grade-1/addition-facts-sums-up-to-10>

Macías, M. A. (2002). *Las inteligencias múltiples*. Redalyc. Recuperado el 25 de febrero de 2017, de <http://rcientificas.uninorte.edu.co/index.php/psicologia/article/viewFile/1671/9417> PP. 27-38.

Ministerio de Educación Nacional (1994). *Artículo 1*. Recuperado el 23 de mayo de 2017, de http://www.mineduacion.gov.co/1621/articles-85906_archivo_pdf.pdf

Ministerio de Educación Nacional (1996). *Decreto 1860*. Recuperado el 14 de mayo de 2017, de https://www.mineduacion.gov.co/1621/articles-85906_archivo_pdf.pdf

Misterio de Educación Nacional (1996). *Resolución 2343*. Recuperado el 14 de mayo de 2017, de

https://www.mineducacion.gov.co/1621/articles-85906_archivo_pdf.pdf

Ministerio de Educación Nacional (2009). *Decreto 1290*. Recuperado el 14 de mayo de 2017, de https://www.mineducacion.gov.co/1621/articles-85906_archivo_pdf.pdf

Ministerio de Educación Nacional. (2006). *Derechos Básicos del Aprendizaje*. Recuperado el 14 de mayo de 2017, de http://www.colombiaaprende.edu.co/html/micrositios/1752/articles-349446_genera_dba.pdf.

Ministerio de Educación Nacional (2016) *Construyendo Capacidades en Uso de TIC para Innovar en Educación*. Recuperado el 14 de mayo de 2017, de <http://creatic.colombiaaprende.edu.co/emodulo/e-Modulo7.pdf>.

Ministerio de Comunicaciones (2008) *plan nacional de tecnologías de la información y las comunicaciones*. Recuperado el 14 de mayo de 2017, de <http://eduteka.icesi.edu.co/pdfdir/ColombiaPlanNacionalTIC.pdf> (PP. 51-67).

Pérez, S. Gloria (1994). *Investigación cualitativa. Retos e interrogantes. Técnicas y análisis de datos*. Tomo II. Madrid. La Muralla. Recuperado el 20 de mayo de 2017, de <https://es.scribd.com/doc/112403483/Investigacion-cualitativa-retos-e-interrogantes>

Restrepo, B. (2009, abril). Investigación de aula: formas y actores. *Educación y pedagogía*. Recuperado el 16 de abril de 2017, de <http://www.redalyc.org/pdf/834/83400706.pdf>

Remacha, A. y Belletich, O. (Enero de 2010). El método de aprendizaje basado en proyectos (abp) en contextos educativos rurales y socialmente desfavorecidos de la educación infantil. *Perspectiva Educativa. Formación de Profesores*. Recuperado el 13 de octubre de 2017, de <http://www.perspectivaeducacional.cl/index.php/peducacional/article/viewFile/294/143>

Rodríguez, M, P. (2004). *La teoría del aprendizaje significativo*. (PP. 1 - 10). España: Centro de Educación a Distancia- Theory, Methodology, Technology. Recuperado el 28 de abril de 2017, de <http://cmc.ihmc.us/papers/cmc2004-290.pdf>

Rodríguez, M. E. (2011). *Ilustrados (comunidad educativa mundial)*. Obtenido de Ilustrados: Recuperado el 15 de junio de 2017, de <http://www.ilustrados.com/tema/7397/pensamiento-logico-matematico-desde-perspectiva-Piaget.html>.

Rod, P. (2011) *Disfruta las matemáticas; rod Pierce*. Inglaterra. Recuperado el 9 de mayo de 2017, de <http://www.disfrutalasmaticas.com/numeros/fill-missing.php?g=5s&name=Contar%20de%205%20en%205>

Santos, M. Y Pinto, Osorio. (2008, Septiembre). *Revista Iberoamericana de Educación*. (ISSN: 1681-5653) o. 46/9. OEI. Recuperado el 22 de mayo de 2017, de <http://rieoei.org/deloslectores/2655Osoriov2.pdf>

Tayupe, A. (2009). *Teoría del aprendizaje significativo de " David Paul Ausubel: monografía*. Recuperado el 23 de julio de 2017, de <http://www.monografias.com/trabajos75/teoria-aprendizaje-significativo-david-ausubel/teoria-aprendizaje-significativo-david-ausubel2.shtml>.

Vásquez, F. (2005). *Las inteligencias múltiples y las nuevas tecnologías informáticas y de comunicaciones en la escuela [en línea]*. *Revista Psicogen*, 7 (38), 32–46. Recuperado el 3 de julio de 2017, de <https://webcache.googleusercontent.com/search?q=cache:GbVJ5OAIIVPEJ:https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/6113923.pdf+&cd=1&hl=es-419&ct=clnk&gl=co>.

Viera, T (2003). *El aprendizaje verbal significativo de Ausubel. Algunas consideraciones desde El enfoque histórico cultural*. [PDF file].Revista Redalyc.org. PP. 3-5. Recuperado el 9 de julio de 2017, de <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=37302605>.

XpressTV. (2016). *El Sistema solar (Animación)*. [Archivo de video]. Recuperado el 24 de mayo de 2017, de <https://www.youtube.com/watch?v=WZZvTo21smA&t=46s>.