



UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA

**ÁREA DE EDUCACIÓN, EL ARTE Y LA
COMUNICACIÓN**

**CARRERA DE PSICOLOGÍA INFANTIL Y EDUCACIÓN
PARVULARIA**

TITULO

**LA TECNOLOGÍA Y EL INTERNET COMO MÉTODO DE
ENSEÑANZA PARA EL DESARROLLO INTELECTUAL DE LAS
NIÑAS Y NIÑOS DE PRIMER AÑO DE LA UNIDAD EDUCATIVA
FISCOMISIONAL “MANUEL JOSÉ RODRÍGUEZ”, DE LA
PARROQUIA MALACATOS. PERÍODO 2014 - 2015.**

Tesis, previa a la obtención del Grado de
Licenciada en Ciencias de la Educación.
Mención Psicología Infantil y Educación
Parvularia.

AUTORA

MARISOL ELIZABETH OCAMPO PALACIOS

DIRECTORA DE TESIS

LCDA. RITA ELIZABETH TORRES MG. SC.

LOJA – ECUADOR

2015

CERTIFICACIÓN

Lcda. Rita Elizabeth Torres Valdivieso., Mg. Sc.

**DOCENTE DE LA CARRERA DE PSICOLOGÍA INFANTIL Y EDUCACIÓN
PARVULARIA DE LA UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA**

CERTIFICA:

Haber dirigido, asesorado, revisado, orientado con pertinencia y rigurosidad científica en todas sus partes, en concordancia con el mandato del Art. 139 del Reglamento de Régimen de la Universidad Nacional de Loja, el desarrollo de la Tesis de Licenciatura en Ciencias de la Educación, Mención Psicología Infantil y Educación Parvularia, titulada: Que el trabajo de titulación: LA TECNOLOGÍA Y EL INTERNET COMO MÉTODO DE ENSEÑANZA PARA EL DESARROLLO INTELECTUAL DE LAS NIÑAS Y NIÑOS DE PRIMER AÑO DE LA UNIDAD EDUCATIVA FISCOMISIONAL “MANUEL JOSÉ RODRÍGUEZ”, DE LA PARROQUIA MALACATOS. PERÍODO 2014 – 2015, de autoría de la Srta. Marisol Elizabeth Ocampo Palacios. En consecuencia, el informe reúne los requisitos, formales y reglamentarios, autorizo su presentación y sustentación ante el tribunal de grado que se designe para el efecto.

Loja, 14 de Septiembre del 2015



f.)

Lcda. . Rita Elizabeth Torres Valdivieso., Mg. Sc.

DIRECTORA

AUTORIA

Yo, Marisol Elizabeth Ocampo Palacios declaro ser autora del presente trabajo de tesis y eximo expresamente a la Universidad Nacional de Loja y a sus representantes jurídicos, de posibles reclamos o acciones legales, por el contenido de la misma.

Adicionalmente acepto y autorizo a la Universidad Nacional de Loja, la publicación de mi tesis en el Repositorio Institucional-Biblioteca Virtual.

Autora: Marisol Elizabeth Ocampo Palacios

Firma: 

Cédula: 1103982136

Fecha: 24 de Septiembre de 2015

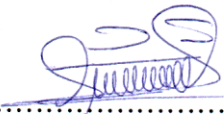
CARTA DE AUTORIZACIÓN DE TESIS POR PARTE DE LA AUTORA PARA LA CONSULTA, REPRODUCCIÓN PARCIAL O TOTAL Y PUBLICACIÓN ELECTRÓNICA DEL TEXTO COMPLETO.

Yo, Marisol Elizabeth Ocampo Palacios, declaro ser autora de la tesis titulada LA TECNOLOGÍA Y EL INTERNET COMO MÉTODO DE ENSEÑANZA PARA EL DESARROLLO INTELECTUAL DE LAS NIÑAS Y NIÑOS DE PRIMER AÑO DE LA UNIDAD EDUCATIVA FISCOMISIONAL “MANUEL JOSÉ RODRÍGUEZ”, DE LA PARROQUIA MALACATOS. PERÍODO 2014 - 2015, como requisito para optar al Grado de Licenciada en Ciencias de la Educación, Mención: Psicología Infantil y Educación Parvularia; autorizo al Sistema Bibliotecario de la Universidad Nacional de Loja para que con fines académicos, muestre al mundo la producción intelectual de la Universidad, a través de la visibilidad de su contenido de la siguiente manera en el Repertorio Digital Institucional:

Los usuarios pueden consultar el contenido de este trabajo en el RDI, en las redes de información del país y del exterior, con las cuales tenga convenio la Universidad.

La Universidad Nacional de Loja, no se responsabiliza por el plagio o copia de la tesis que realice un tercero.

Para constancia de esta autorización, en la ciudad de Loja, a los 24 días del mes de Septiembre del dos mil quince.

Firma: 

Autora: Marisol Elizabeth Ocampo Palacios

Número de Cédula: 1103982136

Dirección: Barrio el Retorno, Parroquia Malacatos, Loja.

Correo Electrónico: amo.c.25@hotmail.com

Teléfono: 2673253 Celular: 0939351489

DATOS COMPLEMENTARIOS

Director de tesis: Lcda. Rita Elizabeth Torres Valdivieso

Presidente: Dra. Imelda Esperanza Guarnizo Mg. Sc.

Primer Vocal: Lcda. Gladys Merino Armijos Mg. Sc.

Segundo Vocal: Dra. Sonia Castillo Costa Mg. Sc.

AGRADECIMIENTO

A la Universidad Nacional de Loja, al Área de la Educación, el Arte y la Comunicación, a la Carrera de Psicología Infantil y Educación Parvularia por permitirme realizar mis estudios y darme la oportunidad de formarme profesionalmente, a su planta docente y de manera especial a la Lcda. Rita Elizabeth Torres Valdivieso Mg. Sc., Asesora del proyecto y Directora Tesis, quien asumió con responsabilidad y conocimiento el asesoramiento y dirección del trabajo investigativo.

A las autoridades, planta docente, padres de familia, niñas y niños de primer año de la Unidad Educativa Fiscomisional “Manuel José Rodríguez”, de la parroquia Malacatos por su gentil colaboración al proporcionar todas las facilidades y la información necesaria para desarrollar el presente trabajo de investigación.

La Autora

DEDICATORIA

Primeramente quiero dedicar este trabajo investigativo a Dios, ya que es él quien siempre me impulsa hacia la consecución de mis objetivos y metas trazadas.

A mis padres quienes me dieron la vida, consejo sano y me apoyaron incondicionalmente todo el tiempo.

A mis maestros, compañeros de estudio, y amigos, quienes sin su ayuda nunca hubiera podido concluir esta meta profesional.

Marisol Elizabeth

MATRIZ DE AMBITO GEOGRÁFICO

ÁMBITO GEOGRÁFICO DE LA INVESTIGACIÓN											
ÁREA DE LA EDUCACIÓN, EL ARTE Y LA COMUNICACIÓN											
TIPO DE DOCUMENTO	AUTOR NOMBRE DE LA TESIS	FUENTE	FECHA-AÑO	ÁMBITO GEOGRÁFICO						OTRAS DESAGREGACIONES	OTRAS OBSERVACIONES
				NACIONAL	REGIONAL	PROVINCIAL	CANTON	PARROQUIA	BARRIO COMUNIDAD		
Tesis	Marisol Elizabeth Ocampo Palacios LA TECNOLOGÍA Y EL INTERNET COMO MÉTODO DE ENSEÑANZA PARA EL DESARROLLO INTELECTUAL DE LAS NIÑAS Y NIÑOS DE PRIMER AÑO DE LA UNIDAD EDUCATIVA FISCOMISIONAL "MANUEL JOSÉ RODRÍGUEZ", DE LA PARROQUIA MALACATOS. PERÍODO 2014 – 2015	UNL	2015	ECUADOR	ZONAL 7	LOJA	LOJA	MALACATOS	LA TRINIDAD	CD	LIC. CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, MENCIÓN PSICOLOGÍA INFANTIL Y EDUCACIÓN PARVULARIA

MAPA GEOGRÁFICO Y CROQUIS



CROQUIS DE LA INVESTIGACION ESCUELA “MANUEL JOSÉ RODRÍGUEZ”



ESQUEMA DE TESIS

- i. PORTADA
- ii. CERTIFICACIÓN
- iii. AUTORÍA
- iv. CARTA DE AUTORIZACIÓN.
- v. AGRADECIMIENTO
- vi. DEDICATORIA
- vii. MATRIZ DE ÁMBITO GEOGRÁFICO
- viii. MAPA GEOGRÁFICO Y CROQUIS.
- ix. ESQUEMA DE CONTENIDOS
 - a. TITULO
 - b. RESUMEN
 - c. INTRODUCCIÓN
 - d. REVISIÓN DE LITERATURA
 - e. MATERIALES Y MÉTODOS
 - f. RESULTADOS
 - g. DISCUSIÓN
 - h. CONCLUSIONES
 - i. RECOMENDACIONES
 - PROPUEESTA ALTERNATIVA
 - j. BIBLIOGRAFÍA
 - k. ANEXOS
 - PROYECTO DE TESIS
 - ANEXOS

a. TÍTULO

LA TECNOLOGÍA Y EL INTERNET COMO MÉTODO DE ENSEÑANZA PARA EL DESARROLLO INTELECTUAL DE LAS NIÑAS Y NIÑOS DE PRIMER AÑO DE LA UNIDAD EDUCATIVA FISCOMISIONAL “MANUEL JOSÉ RODRÍGUEZ”, DE LA PARROQUIA MALACATOS. PERÍODO 2014 - 2015.

b. RESUMEN

En el trabajo de investigación **LA TECNOLOGÍA Y EL INTERNET COMO MÉTODO DE ENSEÑANZA PARA EL DESARROLLO INTELECTUAL DE LAS NIÑAS Y NIÑOS DE PRIMER AÑO DE LA UNIDAD EDUCATIVA FISCOMISIONAL “MANUEL JOSÉ RODRÍGUEZ”, DE LA PARROQUIA MALACATOS. PERÍODO 2014 - 2015**, se planteó el siguiente objetivo general: facilitar el conocimiento y aplicación de tecnologías digitales y el internet como mecanismos para el desarrollo intelectual de las niñas y niños de la unidad educativa investigada. Los métodos utilizados fueron: científico, analítico-sintético, inductivo-deductivo, estadístico-descriptivo; la técnica empleada fue una encuesta dirigida a los maestros y padres de familia; el instrumento utilizado fue el Test Así juego, así soy. La población fue de 25 niñas y niños, sus 4 maestros y 25 padres de familia, total 54 personas investigadas. Luego del análisis realizado y respecto al uso de tecnologías y el internet, se concluye que luego del análisis realizado y respecto al uso de tecnologías y el internet, se concluye que el 100% utiliza las tecnología y el internet a veces como método de enseñanza, los padres en cambio afirman que solo el 48% las utilizan a veces como método de enseñanza. En cuanto a inteligencias encontramos que las más desarrolladas son: la musical con el 60% de niñas y niños, seguida de la inteligencia lingüística y cinético-corporal con el 20% cada una. En relación a las dos categorías, el 100% de maestros y 75% de padres de familia consideran que el uso de tecnologías y el internet como método de enseñanza permite el desarrollo intelectual de las niñas y niños. Se recomienda a las autoridades de la Unidad Educativa Fiscomisional “Manuel José Rodríguez” de la parroquia de Malacatos, dentro de sus proyectos operativos anuales, incluir cursos de capacitación sobre las tecnologías y en internet, así como las inteligencias múltiples.

ABSTRACT

In the investigation work THE TECHNOLOGY AND INTERNET LIKE METHOD OF TEACHING FOR THE INTELLECTUAL DEVELOPMENT OF THE GIRLS AND CHILDREN OF FIRST YEAR OF THE EDUCATIONAL UNIT FISCOMISIONAL "MANUEL JOSÉ RODRÍGUEZ", OF THE PARISH MALACATOS. PERIOD 2014 - 2015, he/she thought about the general following objective: to facilitate the knowledge and application of digital technologies and internet like mechanisms for the intellectual development of the girls and children of the educational investigated unit. The used methods were: scientific, analytic-synthetic, inductive-deductive, statistical-descriptive; the technique employee was a survey directed to the teachers and family parents; the used instrument was. This way Test game, I am this way. The population belonged to 25 girls and children, her 4 teachers and 25 family parents, total 54 investigated people. After the carried out analysis and regarding the use of technologies and internet, you concludes that after the carried out analysis and regarding the use of technologies and internet, you concludes that 100% sometimes uses the technology and internet as teaching method, the parents on the other hand affirm that alone 48% sometimes uses them as teaching method. As for intelligences we find that those most developed ones are: the musical one with 60% of girls and children, followed by the linguistic and kinetic-corporal intelligence with 20% each one. In relation to the two categories, 100% of teachers and 75% of family parents they consider that the use of technologies and internet how teaching method it allows the intellectual development of the girls and children. It is recommended to the authorities of the Educational Unit Fiscomisional "Manuel José Rodríguez" of the parish of Malacatos, inside their operative annual projects, to include qualification courses on the technologies and in internet, as well as the multiple intelligences.

c. INTRODUCCIÓN

Como nativa de la parroquia Malacatos y teniendo una formación académica en psicología infantil y educación parvularia, se vio la necesidad de investigar una problemática educativa que va de la mano con el desarrollo científico tecnológico del ser humano, puesto que al ser una parroquia rural ha sido abandonada casi en su totalidad por estos servicios, se hace referencia al internet y el uso de tecnologías que coadyuven al mejoramiento académico de nuestra niñez, así nace el trabajo de tesis intitulado: **LA TECNOLOGÍA Y EL INTERNET COMO MÉTODO DE ENSEÑANZA PARA EL DESARROLLO INTELECTUAL DE LAS NIÑAS Y NIÑOS DE PRIMER AÑO DE LA UNIDAD EDUCATIVA FISCOMISIONAL “MANUEL JOSÉ RODRÍGUEZ”, DE LA PARROQUIA MALACATOS. PERÍODO 2014 – 2015**, para lo cual se planteó los siguientes objetivos específicos: Establecer si los docentes conocen y aplican la tecnología y el internet como método de enseñanza para el desarrollo intelectual de las niñas y niños; identificar el tipo de inteligencia desarrollada por las niñas y niños; y, verificar si la utilización la tecnología y el internet como método de enseñanza mejoran el desarrollo intelectual de las niñas y niños de primer año de educación general básica de la Unidad Educativa “Manuel José Rodríguez” de la parroquia Malacatos, período 2014 - 2015.

Como referentes teóricos que sustentan el trabajo de tesis, Chiluisa, Fernández, y Caicedo (2010: 30-31) sostienen que en la educación el uso del internet y las tecnologías, ha permitido varios logros como facilitar la entrega de contenidos de formas diversas, entretenidas y ricas en información a través de los videos, animaciones, CD-ROM, DVD, entre otros; fomenta el mejoramiento del proceso de aprendizaje; integra a los padres de familia a través de herramientas de comunicación

no presencial Ofrecer oportunidades para el desarrollo de actividades individuales y colaborativas; apoya la inclusión de personas con discapacidades físicas o mentales, a través de herramientas y mecanismos que mejoren sus ambientes educativos.

Por su parte (Gardner 1984) plantea que pueden diferenciarse por lo menos las siguientes inteligencias: lingüística, lógico-matemática, espacial, cinético-corporal, musical, interpersonal, intrapersonal y naturalista.

Por ello en la primera variable se desarrolló: la tecnología y el internet, las tecnologías de información y comunicación (TIC), las tic y la educación; usos de las tecnologías de información y comunicación; las tic en el nivel de preparatoria; competencias TIC para alumnos del siglo xxi, el internet y sus diversas aplicaciones, internet como fuente de información y competencias para la gestión de la información.

En la segunda variable titulado El desarrollo intelectual se abordaron los siguientes aspectos: qué es la inteligencia; tres enfoques; la Teoría de Vygotski sobre los procesos de interiorización; la Teoría de Piaget sobre el desarrollo cognitivo; inteligencia múltiple, las competencias lingüísticas básicas; las competencias musicales básica, las competencias lógico-matemáticas básicas; las competencias espacio-visuales básicas; las competencias corporal-motrices básicas; las competencias intrapersonales; las competencias interpersonales; las competencias en relación con la naturaleza; la actividad del alumno y el desarrollo de las competencias básicas y ¿cuál es la relación entre la inteligencia y el aprendizaje?

Además se plantearon actividades para mejorar el desarrollo intelectual de niñas y niños, se desarrollaron las siguientes temáticas: metodología de investigación guiada, Cazas del tesoro; estructura de una caza del tesoro, herramientas para crear una caza del tesoro, crear una caza del tesoro en Google Sites; las Webquests, estructura de una webquest, tipos de webquests y crear una webquest en línea.

Los métodos utilizados fueron: científico que sirvió como guía para la elaboración de todo el trabajo investigativo: proyecto e informe de campo. Analítico-Sintético, sirvió para dar precisión a los fundamentos teóricos, luego de un proceso analítico. Inductivo-deductivo, permitió relacionar las categorías de investigación y arribar a conclusiones y recomendaciones. El estadístico-descriptivo, para describir como se encuentran en la realidad las categorías de investigación y describir cualitativa y cuánticamente los resultados.

La técnica utilizada fue la encuesta aplicada a 25 padres de familia y 4 maestros que laboran en el primer año de educación básica de la Unidad Educativa investigada. El Instrumento consistió en la utilización del Test para descubrir inteligencias dominantes llamado: “Así juego, así soy, aplicado” a 10 niñas y 15 niños lo que permitió evidenciar las inteligencias desarrolladas por las niñas y niños. Dando un total de 54 sujetos investigados.

Los resultados que se obtuvieron fueron los siguientes: el 100% de docentes utiliza las tecnología y el internet a veces como método de enseñanza, los padres en cambio afirman que solo el 48% las utilizan a veces como método de enseñanza. En cuanto a inteligencias encontramos que las más desarrolladas son: la musical con el 60% de

niñas y niños, seguida de la inteligencia lingüística y cinético-corporal con el 20% cada una. En relación a las dos categorías, el 100% de maestros y 75% de padres de familia consideran que el uso de tecnologías y el internet como método de enseñanza permite el desarrollo intelectual de las niñas y niños.

Por lo que se llega a la principal conclusión que: al existir un desconocimiento de las nuevas tecnologías de la información y la comunicación (TIC) y el uso del internet, no se lo utiliza constantemente como método de enseñanza para alcanzar un desarrollo intelectual de las niñas y niños de Primer Año de Educación Básica de la Unidad Educativa “Manuel José Rodríguez”. En este sentido, se recomienda a las autoridades del citado centro educativo dentro de sus proyectos anuales incluir cursos de capacitación sobre las tecnologías e internet, para a través de las mismas fortalecer el desarrollo intelectual de las niñas y niños.

El informe final mantiene un orden y secuencia lógica en sus partes: portada, preliminares, resumen, introducción, revisión de literatura, materiales y métodos, resultados, discusión, conclusiones, recomendaciones, bibliografía y anexo del proyecto de tesis.

d. REVISIÓN DE LITERATURA

LA TECNOLOGÍA Y EL INTERNET

Dentro del uso del internet y las Tecnologías de Información y Comunicación encontramos el software educativo, ya que se considera que todo programa informático utilizado dentro del ámbito escolar tiene una finalidad educativa, veremos actividades para el primer año con software creado para este propósito específico y con programas que pueden aportar valiosas experiencias para su uso en el aula.

¿Qué es el software educativo?

Para Caccuri, V. (2013: 40-41), el término software educativo se utiliza de manera genérica para designar a los programas informáticos que se crearon con la finalidad específica de ser utilizados como medios didácticos, es decir, como apoyo a los procesos de enseñanza y de aprendizaje. Actualmente, el desarrollo tecnológico ha permitido la creación de programas informáticos que promueven un aprendizaje interactivo a través de recursos multimedia, como videos, sonidos, fotografías, ejercicios interactivos, juegos e incluso simulaciones, destinadas a modificar parámetros y ver cómo reacciona un sistema ante el cambio producido

El uso de programas informáticos como apoyo a la enseñanza despierta el interés y la participación activa del alumno, lo que aumenta su motivación. También favorece la ejercitación de un modo atractivo y dinámico. La interactividad que brinda este tipo de programas favorece una retroalimentación inmediata, en la que el mismo alumno puede

observar el progreso de su aprendizaje. Además, pueden ser un recurso importante para el acercamiento al uso de las TIC y la adquisición de competencias digitales, al introducir un elemento innovador dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje, que será aplicado a la ejercitación y al refuerzo de contenidos específicos (Caccuri, V. 2013. pp. 40-41).

El software educativo, de forma explícita o implícita, conlleva determinadas estrategias y concepciones de la enseñanza y del aprendizaje.

Tipos de software educativo

Para Caccuri, V. (2013: 41), presenta una taxonomía diferente, que intenta ser más flexible y abierta, con el propósito de analizar una amplia variedad de opciones que tenemos a nuestra disposición para trabajar en el aula. En esta clasificación, se incluyen tanto aquellos programas que fueron creados con propósitos educativos específicos como los que ofrecen posibilidades de aplicación muy interesantes a pesar de no haber sido diseñados para esta función.

Juegos didácticos.- Esta categoría incluye programas que presentan diferentes actividades interactivas destinadas a la ejercitación de la lectoescritura, el cálculo y el desarrollo del pensamiento lógico. Debido a su función eminentemente lúdica, son muy adecuados para el Nivel Inicial y el Primer año de EGB. Muchos de estos programas se presentan en versiones para instalar en la computadora, pero también hay otros para jugar directamente en línea, a través de Internet.

PIPO es una colección de juegos educativos para Preescolar y Primaria que incluye actividades de lectoescritura y cálculo, el aprendizaje de la lengua inglesa y el conocimiento del medio natural. Al ingresar en su sitio web podemos registrarnos para experimentar, en línea y sin costo, con algunas de las actividades propuestas que acabamos de enumerar.

.En Internet, podemos encontrar una amplia variedad de sitios de juegos didácticos gratuitos que se pueden ejecutar en línea, sin necesidad de descargarlos e instalarlos de forma local.

Aprender Música Con Pipo Online

Este videojuego está enfocado a enseñar conceptos básicos de la música principalmente a los niños. Está enfocado a niños entre 2 y 12 años, pero es apto para todas las edades por el material didáctico y educativo que posee.

En este juego, nuestro guía es Pipo, el personaje principal y protagonista de la saga, al principio del juego nos dan a elegir entre la Orquesta Clásica o la Banda de rock, cada opción tiene sus características propias, con sus juegos, actividades y conceptos que no aparecen en la otra. La realización de las actividades no tiene un orden definido y pueden ser realizadas en el orden deseado por el jugador.

El juego incluye una plantilla de piano, en la que el jugador puede tocar melodías sencillas, conceptos que se pueden conocer mediante este juego son: el sonido de los instrumentos, el nombre de los instrumentos, las notas musicales, etc. (<http://www.pipoclub.com/espanol/juegos/musica/home.htm>).

Además de su función lúdica, estos programas pueden contribuir en los procesos de evaluación y auto evaluación de los aprendizajes gracias a su característica de retroalimentación inmediata. Esto permite que tanto los docentes como los alumnos puedan observar el progreso en el logro de determinados objetivos. Al mismo tiempo, su uso favorece el desarrollo de habilidades en el manejo del mouse y del teclado, así como también el reconocimiento de la lógica de funcionamiento de un programa. Dentro de esta categoría, podemos encuadrar programas como GCompris(<http://gcompris.net/-es->), Sebrano PIPO (www.pipoclub.com) –solo por mencionar algunos de los ejemplos más conocidos–, que incluyen una amplia variedad de actividades (Caccuri, V. 2013. pp. 41-42).

Cuentos electrónicos

Para Caccuri, V. (2013: 43-44), la incorporación de las TIC en el contexto educativo permite ampliar la gama de recursos, estrategias didácticas y modalidades de comunicación que se pueden ofrecer en el aula. En este sentido, los cuentos electrónicos–historias en formato digital que incluyen elementos multimedia, como imagen, sonido y texto– constituyen una herramienta excelente para estimular el gusto por la lectura desde edades tempranas. Además, pueden favorecer el inicio o la consolidación de la lectoescritura en los alumnos, ya que muchos permiten escuchar y leer el cuento en forma simultánea.

Otros tan solo algunas palabras o letras, aspectos que contribuyen a identificar los diferentes elementos del lenguaje escrito dentro del contexto significativo de una historia. Algunos de estos materiales en soporte digital traen actividades interactivas destinadas a ejercitar la escritura; en cambio, otros se presentan en formato de audio

libros, con la narración en las voces de sus propios autores o de narradores profesionales.

Se puede entender que Clic Clic Clic es un proyecto de Digital-Text, de la Universidad de Barcelona, destinado a la publicación en línea de cuentos interactivos gratuitos (www.cuentosinteractivos.org).

Cyber cuentos es un sitio web que ofrece una amplia variedad de cuentos en formato de video y actividades de preguntas sobre cada historia para trabajar la comprensión oral y escrita. Desde www.cibercuentos.org podemos acceder a las publicaciones de este sitio y suscribirnos para recibir un cuento diferente cada día en nuestro correo electrónico.

Storybird

Es un sitio web que permite construir cuentos en línea. Los trabajos realizados se pueden compartir en Internet, imprimir o visualizar en la pantalla. Desde el área de trabajo se insertan imágenes, fondos o escenarios y texto. Si bien el sitio está en inglés, su manejo es muy intuitivo. Podemos acceder a él desde <http://storybird.com>.

Los cuentos en soporte digital pueden contribuir a desarrollar el grado de atención y el nivel de comprensión de los chicos, y así fortalecer la adquisición del lenguaje oral y escrito, a la vez que estimulan el placer por la lectura (Caccuri, V. 2013. pp. 42-43).

Graficadores infantiles

Caccuri, V. (2013: 44), señala que un graficador es un programa informático que permite realizar gráficos y dibujos, o editar imágenes. En líneas generales, incluye herramientas de dibujo, como puntos, líneas y figuras geométricas, paletas de colores, opciones para controlar el tamaño de la imagen creada o para eliminarla total o parcialmente, y, también, la posibilidad de incorporar textos cortos. Los graficadores infantiles comparten estas características, pero su interfaz está adaptada para que puedan ser utilizados desde edades tempranas, por lo que se simplifica tanto el acceso a las herramientas como el manejo de las funciones del programa.

Suelen ofrecer un entorno simple de trabajo, pensado especialmente para niños de edades tempranas; y la posibilidad de aplicar y cambiar efectos de color o sonidos para que los usuarios realicen producciones gráficas de diverso tipo. La interfaz lúdica, simple y de fácil acceso los convierte en un recurso motivador para la iniciación a la expresión gráfica a través de soportes digitales. Para los docentes, pueden constituir una herramienta sencilla dedicada a crear actividades para la ejercitación de nociones específicas o también para estimular la creatividad de los alumnos de los primeros niveles. Entre los más conocidos disponibles para su descarga, podemos mencionar KidPix(www.kidpix.com) y TuxPaint(www.tuxpaint.org) (Caccuri, V. 2013. p. 44).

Paint

Es un programa graficador desarrollado por la empresa Microsoft que fue incluido en el sistema operativo Windows desde la versión 1.0, y que se mantiene presente en las

últimas ediciones del sistema. Si bien no fue creado para ser utilizado por niños, su interfaz simple y sus herramientas sencillas favorecen su uso desde edades tempranas.

.Desde el sitio oficial de KidPix, podemos descargar una versión de evaluación de la nueva versión de KidPix 3D, que permite, entre otras funciones, exportar los diseños a YouTube.

Software de autor

Caccuri, V. (2013: 45-46), señala que en esta categoría, se incluyen aquellos programas informáticos que permiten crear proyectos multimedia sin necesidad de tener conocimientos sobre programación. Estas aplicaciones generan archivos ejecutables para que los proyectos puedan ser vistos en diferentes computadoras de manera independiente, sin usar el programa en el que fueron creados. Pueden usarse para generar ejercicios y actividades interactivas que incluyan textos, imágenes, audio o video, entre otras herramientas multimedia.

Para los docentes de Nivel Inicial y Primer Ciclo de la Educación Básica, es un interesante recurso para diseñar actividades que se adapten a las necesidades, intereses y estilos de aprendizaje de los alumnos. A partir del Segundo Ciclo de la Educación Básica, estos programas pueden ser utilizados por los mismos alumnos para desarrollar sus propios proyectos. Entre las aplicaciones más conocidas de este grupo podemos mencionar:

- ✓ NeoBook(www.neosoftware.com): programa de la empresa NeoSoft diseñado para la creación de libros interactivos.
- ✓ Hot Potatoes(<http://hotpot.uvic.ca>): conjunto de herramientas de autor desarrollado en la Universidad de Victoria(Canadá), que permite elaborar actividades interactivas, como crucigramas, ejercicios de elección múltiple, de ordenamiento o de reconstrucción de frases o párrafos a partir de palabras desordenadas, entre otras opciones. Desde el año 2009, es un programa freeware, es decir, podemos obtenerlo y utilizarlo sin costo y sin limitaciones.
- ✓ JClíc(<http://clíc.xtec.cat/es/jclíc>): entorno para la creación, realización y evaluación de actividades educativas multimedia desarrollado en la plataforma Java. Es una aplicación de software libre basada en estándares abiertos y funciona en diversos entornos operativos, incluyendo Windows (Caccuri, V. 2013. pp. 45-46).

Desde el sitio web de Hot Potatoes, se pueden descargar versiones para Windows o Linux. Luego de instalar el programa se procede a la configuración del idioma.

Actividades con GCompris

Caccuri, V. (2013: 54-57), señala que GCompris es un software educativo que incluye diferentes tipos de actividades sugeridas para niños de entre 2 y 10 años de edad. Pertenece a la categoría de software libre, lo que ofrece la posibilidad de adaptarlo a nuestras necesidades o de mejorarlo. Se puede descargar de forma gratuita desde <http://gcompris.net/Descargar>, seleccionando la versión según el sistema operativo que tengan los equipos en los que va a usarse (Windows o Linux). Su interfaz simple e

intuitiva lo convierte en un recurso muy accesible para el Nivel Inicial y el Primer Ciclo de la escuela primaria.

Desde la barra lateral de la izquierda, se puede seleccionar el grupo de actividades con las que se desea trabajar, cuyas opciones irán apareciendo en el panel central.

La autora sostiene que al pasar el mouse por cada una de las actividades, aparecerá su nombre y una descripción. Cada una presenta indicadores con formas de estrella que muestran para qué edades se ha diseñado. Cuando aparecen una, dos o tres estrellas simples, significa que la actividad es adecuada para niños de entre 2 y 6 años, mientras que las estrellas complejas indican que la actividad está sugerida para niños mayores de 6 años. Entre otras posibilidades, este programa incluye:

- ✓ **Actividades de iniciación informática:** con juegos específicos para el manejo del teclado y el mouse (mueve el ratón es una actividad indicada para la primera sección del Nivel Inicial (3 años) y consiste en desplazar el mouse por los bloques para descubrir la imagen).
- ✓ **Actividades recreativas:** incluyen un procesador de textos simple, y propuestas de dibujo con la posibilidad de realizar animaciones, orientación temporal y espacial (aprendizaje de la hora y reconocimiento de la mano derecha e izquierda). También ofrece la posibilidad de acceder al chat para intercambiar mensajes en tiempo real si las computadoras están conectadas a una red local.
- ✓ **Actividades matemáticas:** operaciones de numeración, cálculo y geometría, y en ciertos casos, para aprender el manejo del dinero (cuenta los elementos es una actividad indicada a partir de la segunda sección del Nivel Inicial (4 años),

que consiste en ingresar desde el teclado el número correspondiente a la cantidad de cada elemento.

- ✓ **Puzles:** contiene varias actividades para que los alumnos puedan armar rompecabezas.
- ✓ **Experiencias de ciencias:** dentro de las actividades, incluye el manejo de circuitos eléctricos simples o también de un canal por el que debe navegar un pequeño barco.
- ✓ **Actividades de lectura:** ejercicios de reconocimiento y escritura de letras al dictado, y de lectura o identificación de palabras dentro de un grupo determinado.
- ✓ **Juegos de estrategia:** propuestas lúdicas relacionadas directamente con el desarrollo del pensamiento lógico, por ejemplo: Conecta 4 es una actividad indicada a partir de la segunda sección del Nivel Inicial (4 años), que consiste en colocar cuatro bolas del mismo color en forma horizontal, vertical o diagonal.

Crear animaciones

Caccuri, V. (2013: 57), indica que el siguiente proyecto de trabajo está sugerido para el Nivel Inicial o Preescolar, y puede adaptarse a las características y los conocimientos del grupo de alumnos. El objetivo es crear una secuencia animada de imágenes, a partir de una composición libre realizada con las herramientas de dibujo y de animación. Para

lograrlo, vamos a recurrir a la actividad Crear un dibujo o una animación, que se encuentra en el grupo Actividades recreativas. Antes de comenzar con este proyecto, conozcamos las herramientas disponibles en esta sección.

Herramientas de dibujo y animación de GCompris

Caccuri, V. (2013: 58), nos indica paso a paso el uso de herramientas de dibujo y animación de GCompris, a continuación se los señala:

1. **Indicador de cuadros:** muestra la cantidad de cuadros que incluimos en una animación.
2. **Imágenes:** permite acceder a una galería de imágenes, agrupadas en diferentes categorías, que podemos agregar a la composición gráfica.
3. **Reflejo:** refleja la imagen o el objeto trazado de forma lateral.
4. **Rotación:** rota la imagen o el objeto trazado de forma lateral y en el sentido que indican las flechas.
5. **Organizar:** permite enviar el objeto seleccionado hacia adelante o hacia atrás.
6. **Goma de borrar:** elimina el objeto seleccionado.
7. **Línea:** se usa para trazar líneas rectas.
8. **Círculos:** permite trazar formas elípticas, con relleno o sin él.
9. **Cuadrados:** permite trazar cuadrados y rectángulos, con relleno o sin él.
10. **Ejecutar la animación cuadro a cuadro:** abre una nueva ventana que muestra la secuencia animada creada.
11. **Guardar:** guarda el archivo de trabajo.
12. **Cargar:** abre un archivo de dibujo o de animación creado en GCompris.

- 13. Área de trabajo:** espacio en el que creamos la composición gráfica.
- 14. Cámara:** captura las modificaciones realizadas en la pantalla, y crea cuadros que luego se unen en una secuencia.
- 15. Bote de pintura:** rellena los objetos trazados con un color seleccionado desde la Paleta de colores. También se utiliza para cambiar el color del contorno de las figuras.
- 16. Selección:** permite seleccionar un objeto del Área de trabajo, para moverlo a otra posición o modificar su tamaño desde los controladores.
- 17. Texto:** crea un cuadro de texto para agregar palabras a la composición gráfica.
- 18. Paleta de colores:** muestra diez grupos de colores básicos, con cuatro posibilidades de gradación para cada uno de ellos (Caccuri, V. 2013. pp. 58-59).

Caccuri, V. (2013: 59-63), sostiene que luego de explorar estas herramientas para familiarizarnos con ellas, podemos pedirles a nuestros alumnos que realicen una secuencia de movimiento de un objeto creado por ellos mismos o con alguna de las imágenes incluidas en GCompris. En el siguiente paso a paso está el desarrollo completo de este trabajo, donde se utiliza una imagen y una secuencia simple. Es importante tener en cuenta que la actividad puede complejizarse de acuerdo con las posibilidades y los intereses del grupo.

Crear una animación con GCompris

- 1.** Inicie GCompris y diríjase a la barra lateral, para seleccionar la opción Actividades recreativas. En el panel central, haga clic en Crear un dibujo o una animación.

2. En la nueva ventana, vaya al menú de herramientas lateral y presione en Imágenes. En la siguiente pantalla, seleccione una imagen y luego haga clic en Aceptar
3. La imagen seleccionada aparecerá en el Área de trabajo. Ubíquela en la posición en la que desea iniciar la animación y haga clic en la herramienta Cámara para capturar la imagen. Verá que aparece una cámara fotográfica.
4. Desplace la imagen hasta una nueva posición en el Área de trabajo y haga clic otra vez en la herramienta Cámara. Repita este procedimiento tantas veces como desee, haciendo clic en Cámara luego de cada desplazamiento. Si observa el Indicador de cuadros, verá el número de capturas hechas.
5. En el menú de herramientas lateral, elija Ejecutar la animación cuadro a cuadro. Se abrirá una nueva ventana en la que se mostrarán los cuadros capturados con la herramienta Cámara como una secuencia de movimiento. Haciendo clic en los iconos – y +, puede disminuir o aumentar la velocidad de la reproducción. Haga clic en el icono del pincel para regresar a la ventana anterior.
6. En el menú de herramientas lateral, pulse en Guardar. Escriba un nombre para identificar el archivo y, luego, presione el botón GUARDAR.
7. Para volver a ver el proyecto, en el menú de herramientas lateral haga clic en Cargar, seleccione el archivo que desea abrir y presione el botón CARGAR (Caccuri, V. 2013. pp. 59-63).

Actividades con Tux Paint

Caccuri, V. (2013: 63-64). Señala que el nombre Tux Paint tiene sus orígenes en la palabra Tux, mascota de Linux; y paint, que en inglés significa “pintar”. Se trata de un graficador infantil que permite realizar y modificar dibujos en una interfaz atractiva y

fácil de usar para los niños; es ideal para utilizar desde edades tempranas en la iniciación gráfica digital. Pertenece a la categoría de software libre y fue creado para el entorno operativo Linux, pero también se han desarrollado versiones para otros sistemas operativos, como por ejemplo Windows. Podemos descargarlo de forma gratuita desde www.tuxpaint.org/download, seleccionando la versión que corresponda al sistema operativo que tenemos instalado en los equipos en los que va a ser utilizado (generalmente, Windows o Linux).

En la siguiente guía veremos las principales herramientas de este graficador.

- 1. Herramientas:** desde este panel podemos acceder a las herramientas de diseño, edición y archivo. Cuando seleccionamos una, se activan las opciones disponibles en un panel que aparece a la derecha de la ventana de Tux Paint.
- 2. Área de dibujo:** es el espacio para crear las composiciones gráficas.
- 3. Panel de opciones:** muestra las opciones disponibles para la herramienta seleccionada en el panel Herramientas.
- 4. Colores:** muestra una paleta con los colores disponibles. Esta barra aparecerá si la herramienta seleccionada admite el uso del color.
- 5. Panel de ayuda:** muestra el nombre de la herramienta seleccionada o sugerencias para su uso.

El programa incluye una amplia variedad de herramientas que pueden utilizarse tanto para la expresión gráfica como para crear actividades de ejercitación. Entre las principales alternativas podemos mencionar:

- ✓ **Pintar:** permite dibujar libremente utilizando diferentes tipos de pinceles. Para comenzar a dibujar, seleccionamos el pincel y el color, hacemos clic en el Área de dibujo y, sin soltar el botón principal del mouse, hacemos el trazo. Para ver todas las opciones de pinceles disponibles, en el panel derecho presionamos en la flecha hacia abajo o hacia arriba, que aparecen en los extremos inferior y superior de esta barra (la herramienta Pintar permite crear dibujos combinando diferentes tipos de trazos).

- ✓ **Sellos:** contiene diferentes imágenes prediseñadas que pueden ser estampadas en el Área de dibujo, tanto para crear expresiones gráficas libres como para preparar ejercicios con consignas. De forma predeterminada, el programa incluye seis sellos con la figura de Tux –el pingüino que identifica a las aplicaciones de Linux– en distintas posiciones. Si deseamos acceder a otras colecciones de imágenes, debemos descargar el archivo de instalación de sellos. Para hacerlo, en www.tuxpaint.org/download buscamos el archivo `tuxpaintstamps.exe` correspondiente al sistema operativo que está instalado en nuestro equipo, y descargamos e instalamos la aplicación. Esto nos permitirá acceder a una interesante colección de imágenes que incluye animales, instrumentos musicales, frutas, hortalizas y elementos del hogar, entre otras (las herramientas de la parte inferior del panel de Sellos nos permiten acceder a las diferentes colecciones, reflejar la imagen en forma horizontal o vertical, y controlar el tamaño de los sellos).

- ✓ **Líneas:** es similar a la herramienta Pintar, pero permite construir líneas rectas. Para esto, seleccionamos el tipo de pincel y el color, hacemos clic en el Área de

dibujo para marcar el comienzo de la línea y, sin soltar el botón principal del mouse, arrastramos hasta obtener la longitud deseada. Si no mantenemos presionado el botón principal del mouse, aplicaremos puntos con la forma del pincel seleccionado.

- ✓ **Figuras:** permite crear formas geométricas, tanto vacías como rellenas. Para trabajar, seleccionamos esta opción en el panel Herramientas y, en el panel Figuras de la derecha de la ventana, elegimos el tipo de figura que deseamos trazar. Luego, hacemos clic con el botón principal del mouse en el Área de dibujo para marcar el centro de la forma, y arrastramos hacia afuera sin soltarlo, hasta darle el tamaño deseado. Tengamos en cuenta que el trazado de figuras puede presentar algunas dificultades para los más pequeños, que necesitarán ayuda hasta desarrollar la habilidad motriz necesaria para controlar el mouse (la herramienta Figuras permite reconocer las formas geométricas básicas y desarrollar habilidades motrices a través del manejo del mouse).

- ✓ **Texto:** se utiliza para crear textos sencillos, como las consignas de trabajo o escribir el nombre del alumno. Desde el panel derecho, podemos seleccionar el tipo de letra y el tamaño. Luego, hacemos clic en el Área de dibujo, escribimos el texto y presionamos la tecla ENTER (INTRO) para finalizar. Si antes de pulsar esta tecla hacemos clic en otra zona del Área de dibujo, el texto escrito se moverá a la nueva ubicación seleccionada. Es importante tener en cuenta que el programa no admite el uso de caracteres especiales, como la tilde ortográfica o la letra ñ (para borrar los trazos realizados, en el panel Herramientas debemos seleccionar la Goma, que activará diferentes opciones de formas y tamaños en el

panel derecho Gomas. Luego de seleccionar una forma de borrador, hacemos clic sobre el área que deseamos eliminar, o hacemos clic y mantenemos presionado). Utilizando las cuatro herramientas que aparecen en la parte inferior del panel Letras, podemos aplicar negrita, cursiva y disminuir o aumentar el tamaño de la letra.

- 8. Mágicas:** contiene una amplia variedad de efectos con diferentes opciones para obtener resultados artísticos por fuera de las herramientas típicas de los graficadores. Algunos se aplican con solo hacer clic con el mouse sobre el Área de dibujo, mientras que otros requieren que arrastremos el mouse sobre la imagen para visualizar los cambios (dentro de este grupo, encontramos la herramienta Rellenar, que permite pintar rápidamente figuras cerradas, cambiar el color del fondo o rellenar áreas delimitadas por líneas) ((Caccuri, V. 2013. pp. 64-69).

EL DESARROLLO INTELECTUAL

Lupiañez, M. (s.f.), sostiene que tradicionalmente nuestro sistema educativo se ha basado en habilidades cognitivas lingüística y lógico-matemática, es decir utilizando casi con exclusividad el lado izquierdo del cerebro, olvidándonos del lado derecho donde residen todas las habilidades para la creatividad y la iniciativa, es el campo de las inteligencias múltiples, como la cinético corporal, musical, espacial, interpersonal, intrapersonal y la naturalista, cuya aplicación y desarrollo nos permitirá entonces decir que educamos integralmente a nuestros alumnos (p. 4).

QUE ES UNA INTELIGENCIA

Podemos decir que es la capacidad para:

- ✓ Resolver problemas cotidianos.
- ✓ Para generar nuevos problemas.
- ✓ Para crear productos y/o para ofrecer servicios dentro del propio ámbito cultural
(Lupiañez, M. (s.f.) p. 4).

En el mismo contexto señala que conforme investigaciones realizadas a partir de la década del 70 las inteligencias múltiples fueron sistematizadas y de esas investigaciones se han deducido dos aspectos importantes:

- ✓ Los contextos en los que viven y se desarrollan las personas inciden en la formación o predominio de los distintos tipos de inteligencia. Por tanto la inteligencia es contextualizada.
- ✓ La inteligencia no se encuentra solamente en la mente de los sujetos, sino que está distribuida en el intercambio que los sujetos mantienen con sus pares, con libros documentos y computadoras. Es decir, la inteligencia está física, social y simbólicamente distribuida.

A fin de clarificar cual es el campo de acción de las inteligencias mencionadas vamos a abordar que aspectos desarrolla cada una de las inteligencias mencionadas, siguiendo la conceptualización hecha por Howard Gardner sobre el particular, determinando la amplia variedad de habilidades que poseen los seres humanos agrupándolas en ocho categorías comprensivas o “inteligencias” (Lupiañez, M. (s.f.) p. 4).

Inteligencia lingüística.- La capacidad para usar las palabras de manera efectiva, sea de manera oral (por ejemplo en la trasmisión oral de conceptos de un docente a sus alumnos) o de manera escrita (la utilización de textos explicativos de diversa índole). Esta inteligencia incluye la habilidad de manipular la sintaxis o estructura del lenguaje, la fonética o sonidos del lenguaje, la semántica o significados del lenguaje y las dimensiones pragmáticas o usos prácticos del lenguaje. Algunos de estos usos incluyen la retórica (usar el lenguaje para convencer a otros de tomar determinado curso de acción, como es el de lograr una visión compartida en una organización), la mnemónica (usar el lenguaje para recordar información), la explicación (usar el lenguaje para informar, por ejemplo comunicar a un alumno las causas de su aprobación o no) y el metalenguaje (usar el lenguaje para hablar sobre el lenguaje) (Lupiañez, M. (s.f.) pp. 4-5).

Gardner, H. (1998), señala como ejemplos prácticos que a la edad de diez años T. S. Elliot creó una revista llamada Fireside a la que sólo él aportaba artículos. En un período de tres días, durante sus vacaciones de invierno, creó ocho números completos. Cada una incluía poemas, historias de aventuras, una columna de chismorreos y una sección de humor. Parte de este material ha sobrevivido y muestra el talento del poeta (véase Soldo, 1982).

Como ocurre con la inteligencia lógica, llamar a la capacidad lingüística una “inteligencia” es coherente con la postura de la psicología tradicional. La inteligencia lingüística también supera nuestras pruebas empíricas. Por ejemplo, una área específica del cerebro llamada “área de Brocca” es la responsable de la producción de oraciones gramaticales. Una persona con esta área lesionada puede comprender palabras y frases

sin problemas, pero tiene dificultades para construir las frases más sencillas. Al mismo tiempo otros procesos mentales pueden quedar completamente ilesos.

El don del lenguaje es universal, y su desarrollo en los niños es sorprendentemente similar en todas las culturas. Incluso en el caso de personas sordas a las que no se ha enseñado explícitamente un lenguaje por signos, a menudo de niños «inventan» su propio lenguaje manual y lo usan subrepticamente. Vemos así que una inteligencia puede operar independientemente de una cierta modalidad de estímulo o de un determinado canal de salida (Gardner, H. 1998. p. 7).

La inteligencia lógico-matemática.-La capacidad para usar los números de manera efectiva (por ejemplo cuantificar indicadores) y razonar adecuadamente (usar los datos estadísticos en la toma de decisiones). Esta inteligencia incluye la sensibilidad a los esquemas y relaciones lógicas, las afirmaciones y las proposiciones (si-entonces, o causa-efecto como puede ser el diagrama de Ishikawa), las funciones y otras abstracciones relacionadas. Los tipos de procesos que se usan al servicio de la inteligencia lógico-matemática incluyen: la categorización, la clasificación, la inferencia, la generalización, el cálculo y la demostración de hipótesis (Lupiañez, M. (s.f.) p. 5).

La inteligencia lógica-matemática es una de las inteligencias más reconocidas en las pruebas de la inteligencia. “Se corresponde con el modo de pensamiento del hemisferio lógico y con lo que nuestra cultura ha considerado siempre como la única inteligencia” (Morchio, 2004:4). Se sitúa en el hemisferio izquierdo porque incluye la habilidad de solucionar problemas lógicos, producir, leer, y comprender símbolos matemáticos, pero

en realidad utiliza el hemisferio derecho también, porque supone la habilidad de comprender conceptos numéricos en una manera más general (Lazear, 1991a). Esta inteligencia implica la capacidad de usar los números eficazmente, analizar problemas lógicamente e investigar problemas científicamente (Gardner, 1999a). Estas personas disfrutan solucionando misterios, trabajando con números y cálculos complejos, contando, organizando información en tablas, arreglando ordenadores, haciendo rompecabezas de ingenio y lógica, y jugando videojuegos. También, pueden estimar, adivinar, y recordar números y estadísticas con facilidad (Armstrong, 2003). Es la inteligencia de los matemáticos, los científicos, los ingenieros, y los lógicos (Gardner, 1999a) (Shannon, A. 2013. p. 15).

La inteligencia espacial.-La habilidad para percibir de manera exacta el mundo visual espacial (por ejemplo la actividad de un líder o un entrenador de nuevos operarios) y de ejecutar transformaciones sobre esas percepciones (por ejemplo redistribución del aula). Esta inteligencia incluye la sensibilidad al color, la línea, la forma, el espacio y las relaciones que existen entre estos elementos. Incluye la capacidad de visualizar, de representar de manera gráfica ideas visuales o espaciales y de orientarse de manera adecuada en una matriz espacial (Lupiañez, M. (s.f.) p. 5).

La inteligencia espacial abarca la capacidad de formar e imaginar dibujos de dos y tres dimensiones (Armstrong, 2000a) y el potencial de comprender, manipular y modificar las configuraciones del espacio amplio y limitado (Gardner, 1999a). Para las personas cuya inteligencia más desarrollada es la espacial, es fácil recordar fotos y objetos en lugar de palabras; se fijan en los tipos de carros, bicicletas, ropa, y pelo (Armstrong, 2003). Estos individuos prefieren pasar el tiempo dibujando, garabateando, pintando,

jugando videojuegos, construyendo modelos, leyendo mapas, estudiando ilusiones ópticas y laberintos. Es la inteligencia de los arquitectos, los pilotos, los navegantes, los jugadores de ajedrez, los cirujanos, los artistas; los pintores, los artistas gráficos, y los escultores (Gardner, 1999a) (Shannon, A. 2013. p. 16).

La inteligencia Cinético-corporal.-La capacidad para usar todo el cuerpo para expresar ideas y sentimientos (por ejemplo la expresión del reconocimiento a un empleado por mejoras en los procesos) y la facilidad en el uso de las propias manos para producir o transformar cosas (por ejemplo un artesano o un escultor). Esta inteligencia incluye habilidades físicas específicas como la coordinación, el equilibrio, la destreza, la fuerza, la flexibilidad y la velocidad, así como las capacidades auto perceptivas, las táctiles y la percepción de medidas y volúmenes (Lupiañez, M. (s.f.) p. 5).

Esta inteligencia constituye la capacidad de usar el cuerpo (en total o en partes) para expresar ideas, aprender, resolver problemas, realizar actividades, o construir productos (Gardner, 1999; Morchio, 2004). Son aquellas personas que aprenden las destrezas físicas rápidamente y fácilmente; les encanta moverse y jugar deportes; su parte favorita de la escuela es el recreo o la clase de educación física (Armstrong, 2003). Pueden bailar con gracia, actuar, e imitar los gestos y expresiones de varias personas (Armstrong, 2003). Estas personas piensan cuando se mueven, y pueden aprender mejor cuando están moviéndose (Armstrong, 2003). Algunos individuos pueden hablar una nueva lengua fácilmente con casi ninguna interferencia del acento de su primera lengua; según Smith, posiblemente éstas son las personas inteligentes kinestésicamente, las que pueden controlar los músculos en la boca que forman palabras (2001).

Ésta es la inteligencia de los atletas, los bailarines, los actores, los cirujanos, los artesanos, los inventores, los mecánicos, y las profesiones técnicas (Gardner, 1999) (Shannon, A. 2013. pp. 16-17)

La inteligencia musical.-La capacidad de percibir, discriminar, transformar y expresar las formas musicales. Esta inteligencia incluye la sensibilidad al ritmo, el tono, la melodía, el timbre o el color tonal de una pieza musical. (Por ejemplo puede también aplicarse la variación del ritmo y el tono de voz de una alocución). Uno puede tener una comprensión figurativa de la música (global intuitiva), o una comprensión formal (analítica, técnica), o ambas (Lupiañez, M. (s.f.) p. 5).

La inteligencia musical es la otra inteligencia “object-free”, o libre de los objetos (Gardner, 1993a:276). Su ubicación neurológica es principalmente en el hemisferio derecho; en el lóbulo frontal derecho y el lóbulo temporal (Lazear, 1991a). Esta inteligencia incluye la “capacidad de percibir las formas musicales” (Guzmán & Castro, 2005:185). Es una facilidad en la composición, la interpretación, la transformación, y la valoración de todo tipo de música y sonidos (Gardner, 1999a). Se presenta con una “sensibilidad al ritmo, cadencias, tono y timbre, los sonidos de la naturaleza y medio ambiente” (Guzmán & Castro, 2005:185). Éstos son los alumnos que pasan mucho tiempo cantando, escuchando música, tocando los instrumentos, asistiendo a conciertos, creando música o rap, o canturreando cuando estudian (Armstrong, 2003). Es la inteligencia de los amantes de la música: los compositores, los cantantes, los ingenieros de sonido, los músicos, los profesores de la música, etc. (Guzmán & Castro, 2005) (Shannon, A. 2013. pp. 14-15).

Roeders, P. (2006: 62), indica que es casi imposible hallar una persona que esté físicamente en condiciones de escuchar música y que no pueda disfrutar de ella. La mayoría de nosotros desarrolla, incluso, hasta preferencias muy fuertes o rechazos ante determinados tipos de música. Escuchar y hacer música preferida por y para muchos nos brinda mucha satisfacción y hasta puede contribuir de manera importante a la calidad de vida que llevamos.

Los tres componentes más importantes en la apreciación de la música son melodía, ritmo y sonido de voces y/o instrumentos. De ahí que, según Gardner, se hable de tres competencias básicas: un sentido para tonos (frecuencia), un sentido para ritmo y *un* sentido para tonalidades.

La inteligencia interpersonal.-La capacidad de percibir y establecer distinciones en los estados de ánimo, las intenciones, las motivaciones y los sentimientos de otras personas. Esto puede incluir la sensibilidad a las expresiones faciales, la voz y los gestos; la capacidad para discriminar entre diferentes clases de señales interpersonales, y la habilidad para responder de manera efectiva a estas señales en la práctica (por ejemplo, para influenciar a un grupo de personas a seguir cierta línea de acción) (Lupiañez, M. (s.f.) p. 5).

La inteligencia interpersonal abarca la capacidad de fijarse en las cosas importantes para otras personas—acordándose de sus intereses, sus motivaciones, su perspectiva, su historia personal, sus intenciones, y muchas veces prediciendo las decisiones, los sentimientos, y las acciones de otros (Armstrong, 2003; Gardner, 1993a; 2006). Los individuos primordialmente con la inteligencia interpersonal son aquellas personas que

les gusta conversar, aprender en grupos o en parejas, y trabajar o hacer actividades con otras personas (Armstrong, 2003). Pasan mucho tiempo ayudando a personas y alistándose como voluntario para varias causas importantes (Armstrong, 2003). Además, “son buenos mediadores de conflictos sociales” (Guzmán & Castro, 2005:187). Éstos son los individuos que conocen a mucha gente. Son buenos comunicadores, usando el lenguaje corporal y verbal. Además, tienen muchos amigos, sinceramente sintiendo cariño por otros, y entendiendo cómo motivar a los demás (Armstrong, 2003). Es la inteligencia de los maestros, los terapéuticos, los consejeros, los políticos, los vendedores, y los líderes religiosos (Gardner, 2006). (Shannon, A. 2013. pp. 17-18).

Gardner describe como la habilidad de interactuar bien con los demás. La inteligencia interpersonal nos permite afectar a otros (a través de entenderlos) y trabajar con otras personas mejorando continuamente el ambiente individual y social. Sin eso, nosotros perderíamos la habilidad de existir socialmente

La inteligencia intrapersonal.- El reconocimiento de sí mismo y la habilidad para adaptar las propias maneras de actuar a partir de ese conocimiento. Esta inteligencia incluye tener una imagen precisa de uno mismo (los propios poderes y limitaciones); tener conciencia de los estados de ánimo interiores, las intenciones, las motivaciones, los temperamentos y los deseos, y la capacidad para la autodisciplina, la auto comprensión y la autoestima (Lupiañez, M. (s.f.) p. 5).

Según Gardner, la inteligencia intrapersonal define la capacidad de conocerse a uno mismo; entender, explicar y discriminar los propios sentimientos como medio de dirigir las acciones y lograr varias metas en la vida (1993a). Se ubica en los lóbulos frontales

(Fonseca Mora, 2007). Incluye la capacidad de verse a sí mismo según los ojos de los demás; las personas con este tipo de inteligencia en la mayor medida pueden describirse a sí mismo precisamente con las descripciones de otras personas (Gardner, 2006). Por lo general, estas personas prefieren trabajar independientemente, pensar en su futuro, reflexionar, establecer unas metas y lograrlas; tienen un buen uso de “los procesos de autoconfianza, autoestima, auto comprensión, y automotivación...” (Guzman& Castro, 2005:185). Además, ellos tienen un buen sentido de sus fortalezas y sus dificultades, y piensan profundamente de cosas importantes para sí mismo

(Armstrong, 2003). Usualmente esta inteligencia se manifiesta con la inteligencia lingüística, debido a su carácter tan personal e interno, pero utiliza todas las inteligencias de cierta medida en el proceso de reflexión (Gardner, 2006; Lazear, 1991a). La intrapersonal es la inteligencia de los teólogos, los maestros, los psicólogos y los consejeros (Guzmán & Castro, 2005) (Shannon, A. 2013. p. 18).

La inteligencia naturalista.-Consiste en el entendimiento del mundo natural incluyendo las plantas, los animales y la observación científica de la naturaleza. Se desarrolla la habilidad para reconocer y clasificar individuos, especies y relaciones ecológicas. También consiste en la interacción con las criaturas vivientes y el discernimiento de patrones de vida y fuerzas naturales.

- ✓ Habilidad para entender el comportamiento de los animales, sus necesidades y características.
- ✓ Habilidad para trabajar con las plantas.
- ✓ •Conocimiento de las fuerzas energéticas de la vida (Lupiañez, M. (s.f.) p. 6).

La inteligencia naturalista está determinada por una sensibilidad a las formas naturales y las características geológicas de la tierra: las plantas, los animales, y las formaciones de las nubes (Armstrong, 2000a). Abarca la capacidad de distinguir y clasificar los detalles y los elementos del ambiente urbano, de los suburbios o el rural (Morchio, 2004). Estas personas disfrutan acampar, ir de caminata, cuidar a las mascotas, y averiguar y categorizar los nombres y los detalles de las personas, los animales, las plantas, y los objetos en su ambiente (Armstrong, 2003). Esta inteligencia es más importante para las culturas dependientes de la caza, la pesca, y la vendimia. Es la inteligencia de los científicos naturales y sociales, los poetas, y los artistas; por lo general, reconocen los detalles y utilizan la habilidad de la percepción en estas profesiones. (Gardner, 1999a) (Shannon, A. 2013. pp. 18-19).

Claves de las Inteligencias Múltiples

- 1. Cada persona posee las ocho inteligencias:** La teoría de las Inteligencias Múltiples es una teoría del funcionamiento cognitivo y propone que cada persona tiene capacidades en las ocho inteligencias. Por supuesto cada inteligencia funciona en forma particular en cada persona. La mayoría de las personas nos ubicamos entre dos polos, siendo altamente desarrollados en algunas de las inteligencias, de manera modesta en otras y relativamente subdesarrollados en las demás.
- 2. La mayoría de las personas pueden desarrollar cada inteligencia hasta un nivel adecuado de competencia:** Si la persona recibe el estímulo, el enriquecimiento y la instrucción adecuada, según Gardner todos tienen la capacidad de desarrollar las ocho inteligencias.

- 3. Las inteligencias por lo general trabajan juntas de maneras complejas:** Gardner señala que las inteligencias tal como se las ha descrito es en realidad una ficción; es decir, ninguna inteligencia existe por sí misma en la vida, excepción hecha tal vez en el caso de los idiotas sabios o personas con daño cerebral. Las inteligencias siempre interactúan entre sí, por ejemplo al preparar un menú para agasajar a alguien, o un partido de fútbol. Únicamente las sacamos de contexto, para poder observar sus características particulares y aprender a usarlas de manera efectiva, pero debemos recordar que tenemos que devolverlas a sus contextos culturalmente valorados específicos, pues es allí donde debemos aplicar los conocimientos adquiridos.
- 4. Hay muchas maneras de ser inteligentes dentro de cada categoría:** No existe un conjunto de atributos que uno debe poseer para ser considerado inteligente en un área determinada, por ejemplo una persona puede ser incapaz de leer, pero puede tener altamente desarrollada su capacidad para narrar la historia familiar. Es decir que la teoría de las Inteligencias Múltiples acentúa la rica diversidad de formas en que las personas muestran sus dones dentro de cada inteligencia así como entre las inteligencias (Lupiañez, M. (s.f.) p. 7).

Activadores y Desactivadores de las Inteligencias

Lupiañez, M. (s.f.: 8) señala que hay puntos clave en el desarrollo de las inteligencias múltiples, ellos son las experiencias cristalizantes y las experiencias paralizantes, términos utilizados por David Feldman (1980) y desarrollado por Howard Gardner (1986), y están relacionados con aquellas situaciones que pueden haber ocurrido en cualquier instante de nuestras vidas, pero que calaron tan hondo en nuestra manera de

ser que de pronto despertaron una habilidad que desconocíamos poseer, por ejemplo aprender a tocar un instrumento musical o a pintar siendo ya adultos, o bien negarnos de por vida la posibilidad de desarrollar alguna capacidad porque un docente o par se burló de nuestra manera de cantar, algunas influencias que promueven o retardan el desarrollo de las inteligencias son los siguientes:

- ✓ **Acceso a recursos o mentores.**-Si por nuestra realidad familiar, nunca pudimos acceder a adquirir un instrumento musical como por ejemplo una trompeta o una guitarra, es muy posible que nunca haya podido adquirir esa destreza.

- ✓ **Factores histórico-culturales.**- Si éramos estudiantes en las épocas en que se priorizaban los saberes técnicos, el hacer con las manos, es probable que haya desarrollado la inteligencia cinético corporal, porque era bien vista y socialmente aceptada como necesaria.

- ✓ **Factores geográficos.**- El lugar donde hemos crecido, influye también de modo decisivo, por cuanto no es lo mismo haber crecido en el campo o lugares suburbanos, aptos para el desarrollo de las inteligencias cinético corporal, espacial, musical, que haberlo hecho en un edificio de departamentos.

- ✓ **Factores familiares.**-La influencia de nuestros padres tiene especial importancia, por cuanto tal vez haya querido ser artista, pero la tradición familiar indicaba que tenía que ser ingeniero, entonces las inteligencias desarrolladas tal vez no sean las que naturalmente poseo.

- ✓ **Factores situacionales.**-Si fui hijo único o estuve inserto en una familia numerosa, son factores que influyen en el desarrollo de determinadas inteligencias. Todos estos aspectos puestos de manifiesto y que afectan el desarrollo personal, tienen como objetivo ayudar al docente a comprender el grado de desarrollo de cada una de sus inteligencias, ver cuáles son las que tiene que potenciar, cuales utiliza en sus prácticas docentes y cuales podría usar para mejorar la calidad de las mismas (Lupiañez, M. (s.f.) pp. 8-9).

Relación entre la inteligencia y el aprendizaje

Antunes, C. (2006: 93-94), indica que durante mucho tiempo, se afirmó que todo proceso de enseñanza se basaba en la figura del profesor. Esa visión hizo que la enseñanza lograra autonomía sobre el aprendizaje y algunos “métodos” didácticos pasaron a utilizarse de manera indistinta, como si su eficacia garantizara el aprendizaje de todos. En la actualidad, esa concepción está totalmente superada.

Hoy día, la visión es la contraria: se capta la importancia de la asociación de la eficacia de la enseñanza con la comprensión de cómo se procesa lo aprendido, y se descubre que, sin el aprendizaje, la enseñanza no se consuma. Esa posición destaca el valor de la perspectiva constructivista del aprendizaje y vuelve a definir la función del profesor, no ya como un informador que, poseyendo el conocimiento, lo transmite a los alumnos, sino como un eficaz colaborador de ese alumno, que le lleva a tomar conciencia de las necesidades planteadas por la sociedad en la elaboración de sus conocimientos basándose en lo que ya conoce. En resumen, la función del nuevo profesor es conocer cómo se imparte el aprendizaje, para estimular, a partir de los contenidos aportados por el ambiente y por el entorno social, las diferentes inteligencias

de sus alumnos y hacerles aptos para resolver problemas o, quién sabe, crear “productos” válidos para su época y su cultura.

Esa nueva definición de la función del educador expresa una certeza y suscita una angustia. La certeza es que su función social, mucho más que antes, es primordial para la humanidad y que su misión se identifica con la garantía de la creación de un ser humano mejor y, por lo tanto, de un mundo más digno. La angustia es indagar si al no tener debidamente estimuladas todas sus inteligencias, el profesor será capaz de transformarse en un estimulador de múltiples inteligencias. Esa angustia no parece ser estructuralmente distinta de la vivida por Sócrates hace veinticuatro siglos, cuando recordaba que “la piedra de afilar no cortaba”, sugiriendo quizá que la limitación del ejercicio de determinadas habilidades no impide que el docente pueda transformarse en un estimulador de esas mismas habilidades.

En particular, sentimos que cuando el profesor se afirma en las múltiples inteligencias y en su habilidad para motivarlas, se descubre como un extraordinario estimulador de habilidades en sus alumnos. No hace mucho tiempo, una profesora comentaba el sorprendente progreso en la sensibilidad táctil de sus alumnos, recordando que habían ido mucho más allá de sus propias limitaciones. Naturalmente, el mismo comentario podría incluir diferentes habilidades, específicas de las conexiones entre las múltiples inteligencias. Es evidente que el profesor no puede confiar ciegamente en su intuición; es más importante que estudie y aprenda, que practique y divulgue sus experimentos, que tenga una mente analítica para acompañarlos y para anotar la progresión de

sus resultados y que, ante todo, sepa que las modificaciones en el estímulo de las inteligencias múltiples sólo es viable con un programa para su estimulación, que no dará resultado con experimentos aislados y meramente circunstanciales. La aparición de un profesor con un nuevo perfil se asocia con la aceptación de un paradigma de humildad: es esencial que se descubra como una persona que, por no contar con múltiples estímulos en su educación, tiene dificultad para aceptarlos como esenciales, pero al que la superación de esa dificultad le proyecta como responsable de una misión noble e imprescindible (Antunes, C. 2006. pp. 93-94).

Aptitudes y Capacidades

Lupiañez, M. indica que tenemos conciencia que estamos inmersos en un ciclo de aprendizaje genuino, cuando podemos hacer cosas que antes no podíamos. El poder observar y compartir las nuevas aptitudes refuerza nuestra confianza en el aprendizaje, ese compartir las nuevas experiencias nos fortalece por cuanto las personas aceptamos el cambio recién en el momento que lo gozamos.

Las aptitudes podemos clasificarlas naturalmente en tres grupos.

- 1. Aspiración.-**La capacidad de los individuos, equipos e instituciones para orientarse hacia sus auténticos intereses, y de cambiar porque desean hacerlo, no solo porque lo necesitan. Es decir, que si el cambio se impone sin tener en cuenta las motivaciones intrínsecas de las personas o institución que brinda un servicio y de las que lo reciben, este está condenado al fracaso.
- 2. Reflexión y conversación.-** La capacidad para reflexionar sobre premisas profundas y pautas de conducta, tanto individual como colectivamente. En nuestra

sociedad es común que preparemos nuestras respuestas aún antes de oír lo que dice la otra persona, por ello es sumamente importante hacerse partícipe de uno de los postulados de la calidad total que nos indica que debemos buscar causas y no culpables.

- 3. Conceptualización.**-La capacidad de ver los sistemas y fuerzas que están en juego, buscando maneras de hacerlas subir a la superficie y tratarlas en público, logrando de esta forma el afianzamiento y compromiso de todos los involucrados en el desarrollo de nuevas aptitudes y capacidades.

De este modo encontramos el campo propicio para poder desarrollar las capacidades que la sociedad globalizada requiere, iniciativa, creatividad, pensamiento sistémico, juicio crítico, por mencionar algunas de las nuevas habilidades que resultan imprescindibles en la sociedad del conocimiento, y como de esto se trata, de apropiarse del conocimiento es justamente aquí donde adquiere fundamental importancia el desarrollo de las Inteligencias Múltiples y su utilización de manera interrelacionada (Lupiañez, M. (s.f.). pp. 10-11

e. MATERIALES Y MÉTODOS

Los métodos utilizados fueron:

Científico.- Sirvió para la construcción del proyecto y el informe final de tesis convirtiéndose en eje orientador de todo el proceso investigativo.

Analítico-Sintético.- Permitió a través de la investigación analizar y sintetizar la información bibliográfica de las categorías investigadas precisando los fundamentos teóricos abordados.

Inductivo-Deductivo.- Fue utilizado para descomponer el problema que sirvieron de base para formular los objetivos específicos y su verificación, así como para el planteamiento de conclusiones y recomendaciones útiles al objeto de estudio.

Estadístico-Descriptivo.- Utilizado para describir el estado actual del objeto de estudio, brindando datos y porcentajes para el análisis e interpretación, representación gráfica y descripción de resultados de forma cualitativa y cuantitativa

Técnicas:

La Encuesta.-Que fue aplicada a 25padres de familia y 4 maestros de primer año.

Instrumento.- se utilizó el test para descubrir inteligencias dominantes: Así juego, así soy.

Población.- Estuvo constituida por 10 niñas, 15 niños, 25 padres de familia o representantes legales, 4 maestros que laboran en el primer año de la Unidad Educativa Fisco misional “Manuel José Rodríguez”, de acuerdo al siguiente detalle:

Unidad Educativa “Manuel José Rodríguez”					
Año	Niños		Padres de familia	Maestros	Total
	M	H			
Primero EGB	10	15	25	4	54
Total	25		25	4	54

Fuente: Secretaría de la Unidad Educativa “Manuel José Rodríguez”

Elaboración: Marisol Elizabeth Ocampo Palacios.

f. RESULTADOS

Encuesta aplicada a padres de familia

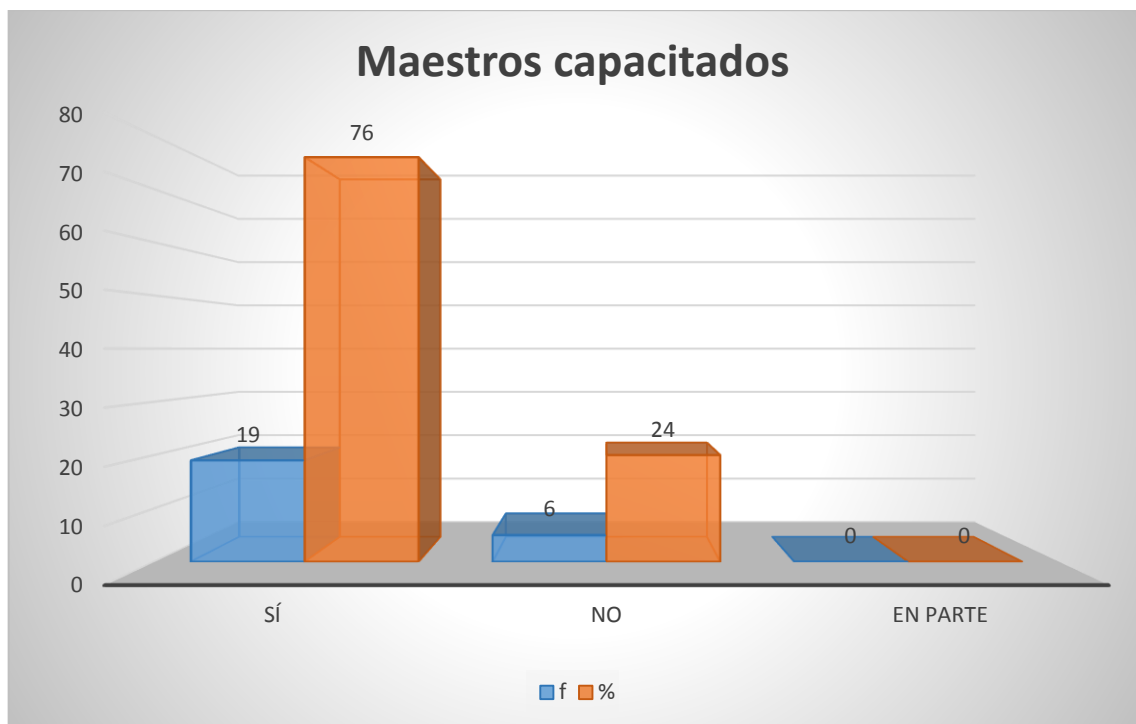
1. ¿Considera que los maestros están capacitados en el uso de tecnologías y el internet?

Cuadro 1

Maestros capacitados	f	%
Sí	19	76
No	6	24
En parte	0	0
Total	25	100

Fuente: Encuesta aplicada a padres de familia de la escuela “Manuel José Rodríguez”
Elaboración: Marisol Elizabeth Ocampo Palacios

Gráfico 1



Análisis e Interpretación

Caccuri, V. (2013: 5), señala que los sistemas educativos de todo el mundo se enfrentan al desafío de utilizar las Tecnologías de la Información y la Comunicación para brindar a los alumnos las herramientas y conocimientos que se requieren en el siglo XXI. Enseñar y aprender de las TIC y con ellas es un desafío y una oportunidad. Aceptar este hecho y conocer sus posibilidades como herramientas de apoyo al aprendizaje nos permite construir espacios de interacción donde los maestros y los alumnos debemos jugar roles diferentes a los tradicionales.

De los 24 padres de familia investigados que corresponde al 100%, el 79% considera que los docentes se encuentran capacitados en TIC e internet, mientras que el 21% no lo cree así.

Por lo expuesto es necesario que todos los docentes entren en un proceso de capacitación sobre la TIC aplicadas a la educación, para mejorar el desarrollo intelectual de sus niños y niñas.

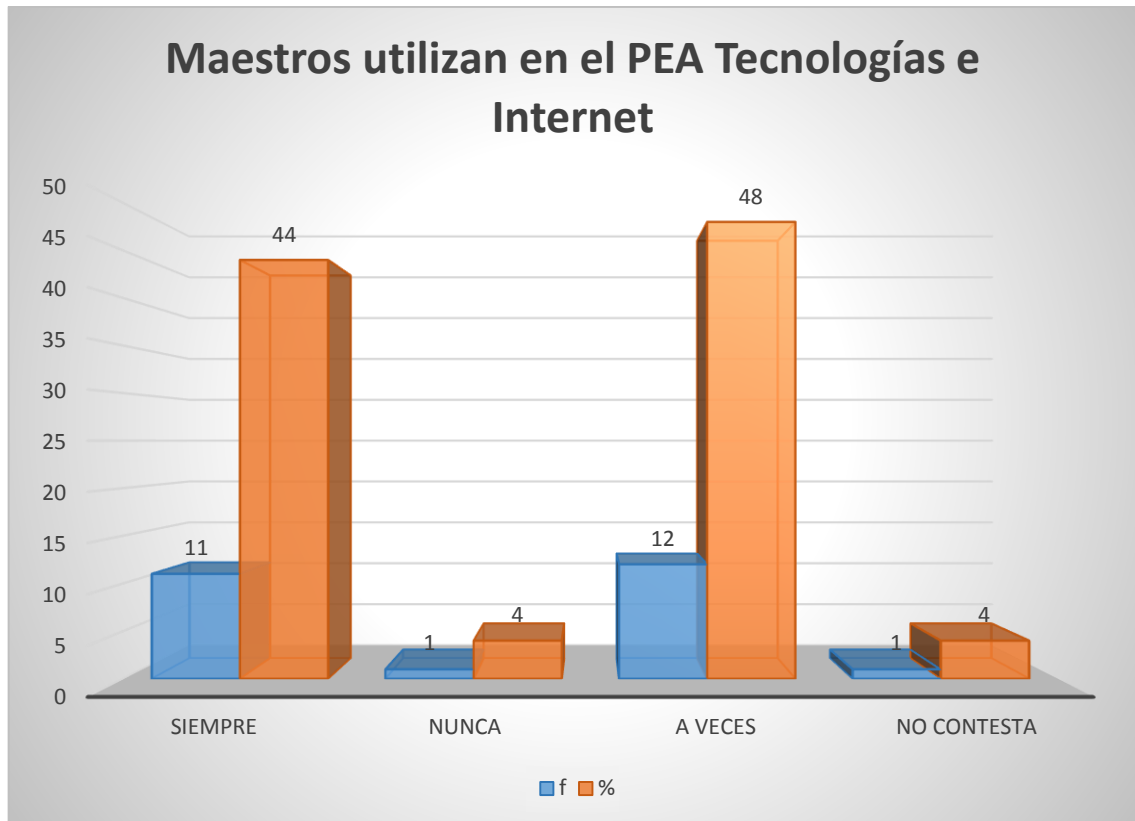
2. ¿Los maestros de su hija/o en el proceso enseñanza aprendizaje utilizan como método de enseñanza las nuevas tecnologías y el internet?

Cuadro 2

Maestros utilizan en el PEA Tecnologías e Internet	f	%
Siempre	11	44
Nunca	1	4
A veces	12	48
No contesta	1	4
Total	25	100

Fuente: Encuesta aplicada a padres de familia de la escuela “Manuel José Rodríguez”
Elaboración: Marisol Elizabeth Ocampo Palacios

Gráfico 2



Análisis e Interpretación

Chiluiza, Fernández, y Caicedo (2010: 30), señalan que las TIC han penetrado ampliamente en diferentes ámbitos del quehacer cotidiano, volviéndose elementos fundamentales para la vida en sociedades modernas. La integración de estas herramientas en las diferentes tareas que se realizan permite romper barreras geográficas, sociales y culturales.

El 44% de padres de familia sostienen que los maestros de su hijo en el proceso enseñanza aprendizaje siempre utilizan como método de enseñanza las nuevas tecnologías y el internet el 48% a veces, nunca el 4% y con igual porcentaje no contesta.

Se deduce, que no todos los docentes aplican las tecnologías y el internet como método de enseñanza, lo que está en relación con la pregunta anterior que no todos los docentes están capacitados en esta área.

3. ¿Su hija/o utiliza internet en casa?

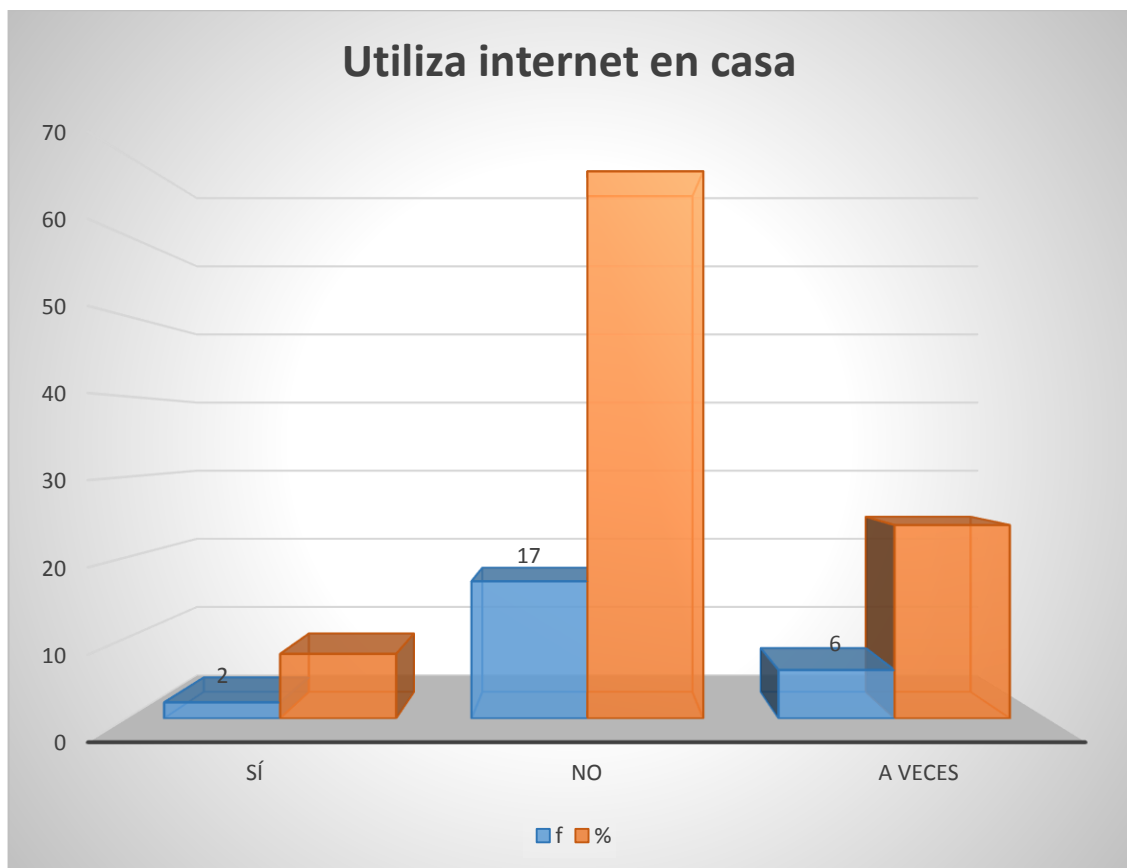
Cuadro 3

Utiliza internet en casa	f	%
Sí	2	8
No	17	67
A veces	6	25
Total	25	100

Fuente: Encuesta aplicada a padres de familia de la escuela “Manuel José Rodríguez”

Elaboración: Marisol Elizabeth Ocampo Palacios

Gráfico 3



Análisis e Interpretación

Chiluiza, Fernández, y Caicedo (2010: 96-97), sostienen que el Internet es un medio de comunicación, una herramienta de investigación, de negocios, de información e incluso de entretenimiento. Nos sirve para compartir y acceder a todo tipo de información: documentos, gráficos, música, etc. Sin embargo, al ser un medio de distribución de información libre, en el que todos pueden colocar datos, información, opiniones, etc., existen riesgos al usarla

El 67%, indican que sus hijos no utilizan internet en casa, el 25% lo hace a veces y el 8% si utiliza.

Como se puede observar, el porcentaje de niños y niñas que utilizan internet en casa es bajo en relación a la mayoría que no lo utiliza, debido esto principalmente a que no poseen esta herramienta digital en casa.

4. ¿Cuáles de las siguientes competencias ha desarrollado su hija/o respecto de las nuevas tecnologías y el internet?

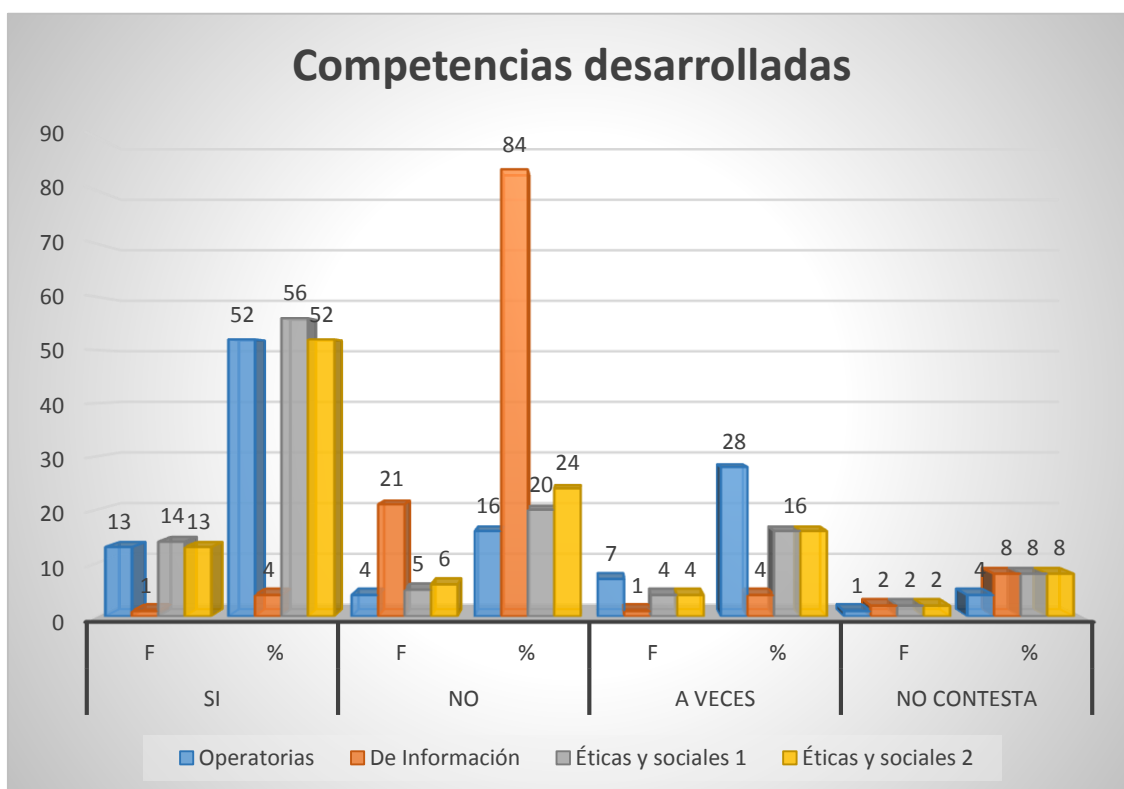
Cuadro 4

Competencias: operatorias, para el tratamiento de la información y éticas y sociales.	Si		No		A veces		No Contesta	
	f	%	f	%	f	%	f	%
Enciende y apaga el equipo de manera correcta y autónoma.	13	52	4	16	7	28	1	4
Seleccionar diferentes programas para resolver las tareas académicas.	1	4	21	84	1	4	2	8
Puede trabajar en pequeños grupos, respetando turnos y tareas.	14	56	5	20	4	16	2	8
Manifiesta curiosidad y una actitud positiva frente al uso del Internet.	13	52	6	24	4	16	2	8

: Encuesta aplicada a padres de familia de la escuela "Manuel José Rodríguez"

Elaboración: Marisol Elizabeth Ocampo Palacios

Gráfico 4



Análisis e Interpretación

Caccuri, V. (2013), señala que las competencias por lograr deben contemplar el desarrollo de habilidades que les permitan desenvolverse adecuadamente en contextos tanto actuales como futuros, estas competencias hacen referencia las competencias operatorias, para el tratamiento de la información, y la ética y sociales

El 52%, desarrollan competencias operatorias, el 16% no; el 84% no desarrolla competencias para el tratamiento de la información, solo el 4% si desarrolla. En las competencias éticas y sociales respecto de si pueden trabajar en pequeños grupos, respetando turnos y tareas, el 56% si lo hace, mientras que el 20% no. De la curiosidad y una actitud positiva frente al uso del Internet, el 52% si la manifiesta, mientras que el 24% no.

Se deduce que las tres competencias han sido desarrolladas por las niñas y niños en el centro escolar para el uso de las tecnologías y el internet.

5. ¿Del siguiente listado, ¿cuál inteligencia considera usted que más ha desarrollado su hija/o?

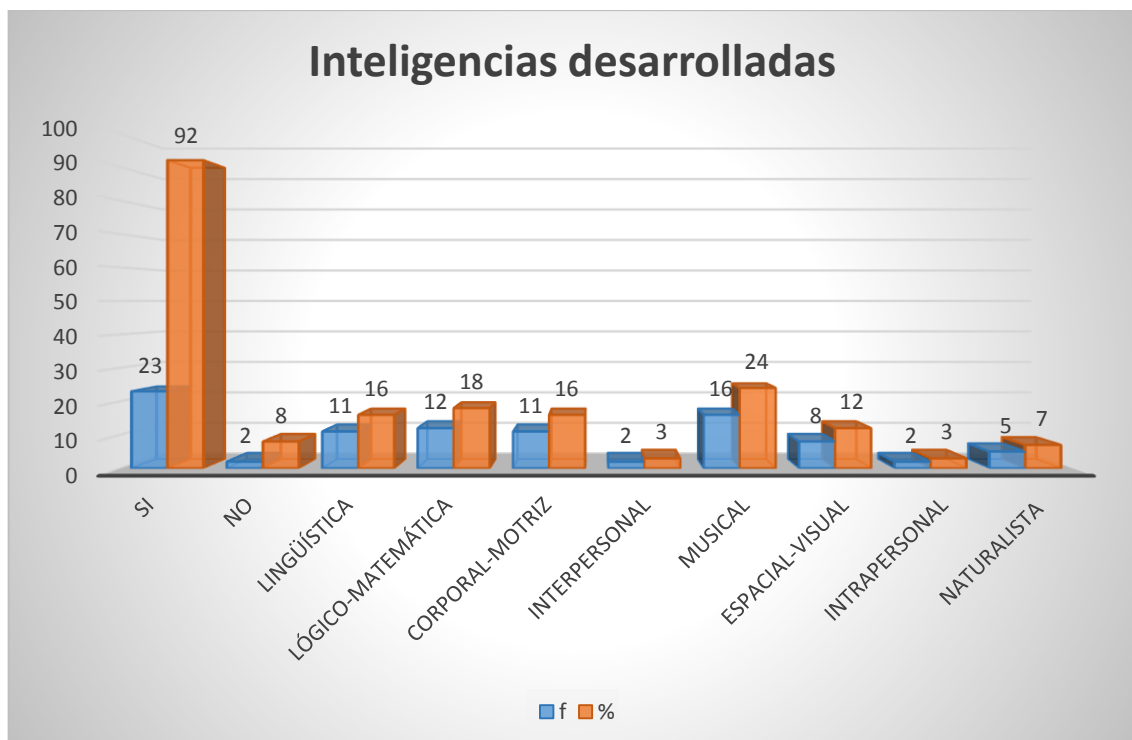
Cuadro 5

	f	%
Niñas y niños que desarrollan inteligencias	23	92
Lingüística	11	16
Lógico-matemática	12	18
Corporal-motriz	11	16
Interpersonal	2	3
Musical	16	24
Espacial-visual	8	12
Intrapersonal	2	3
Naturalista	5	7
Niñas y niños que no desarrollan inteligencias	2	8

Fuente: Encuesta aplicada a padres de familia de la escuela “Manuel José Rodríguez”

Elaboración: Marisol Elizabeth Ocampo Palacios

Gráfico 5



Análisis e Interpretación

Gardner elaboró una lista de ocho inteligencias básicas que, señala que según él constituye una relación funcional de las diversas clases de inteligencia. Citado por Armstrong, T (2004: 21).

El 92% desarrollan inteligencias, así: 11 niños desarrollan las inteligencia emocional, 12 la lógico-matemática, 11 la corporal motriz, 2 la interpersonal, 16 la musical, 8 la espacial-visual, 2 la intrapersonal, 5 la naturalista. El 8% no desarrolla aún ninguna inteligencia definida.

Se deduce que las tres competencias han desarrollado los niños en el centro escolar para el uso del internet.

6. ¿Considera que el uso de la tecnología y el internet como método de enseñanza permite el desarrollo intelectual de su hija/o?

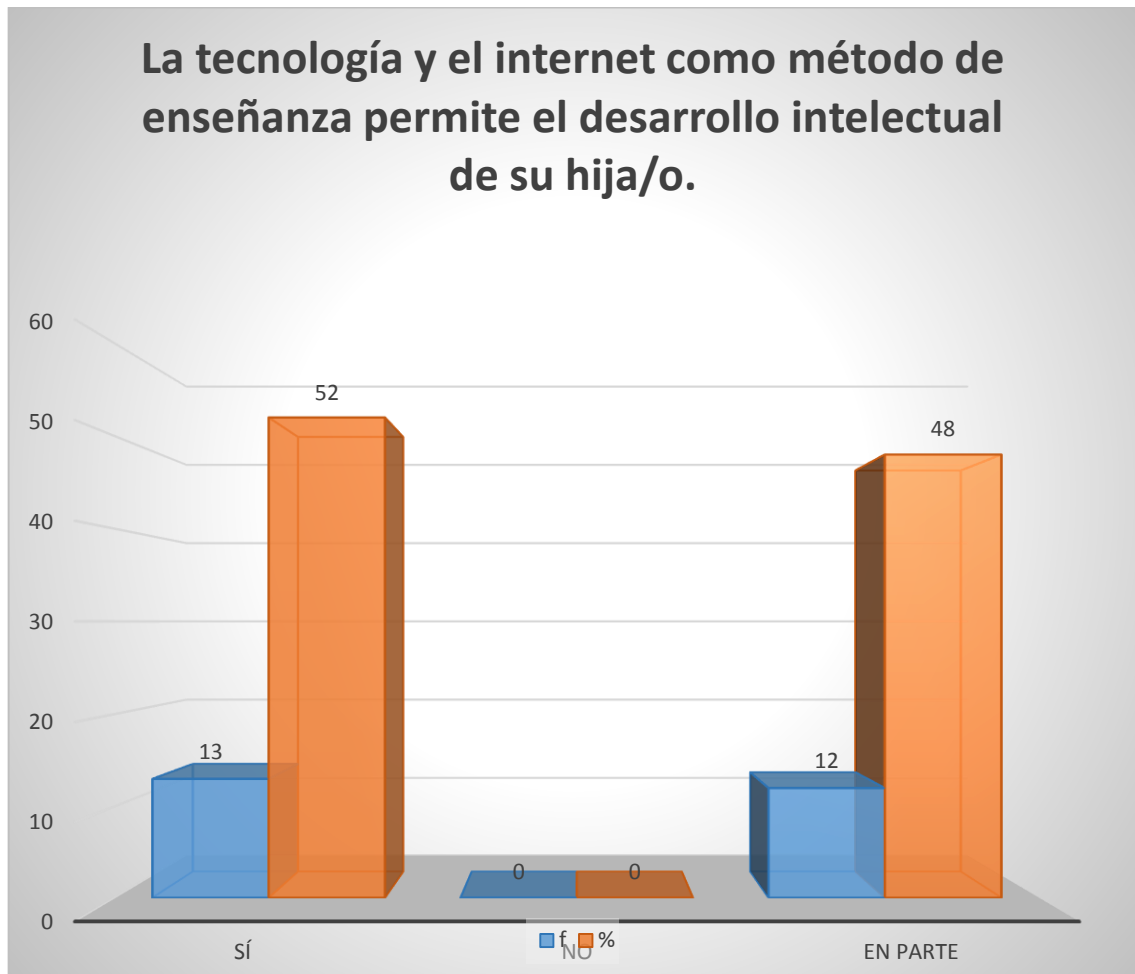
Cuadro 6

La tecnología y el internet como método de enseñanza permite el desarrollo intelectual de su hija/a.	f	%
Sí	13	52
No	0	0
En parte	12	48
Total	25	100

Fuente: Encuesta aplicada a padres de familia de la escuela “Manuel José Rodríguez”

Elaboración: Marisol Elizabeth Ocampo Palacios

Gráfico 6



Análisis e Interpretación

Al analizar los postulados de Caccuri V. y Gardner H. se puede sostener que la tecnología y el internet pueden ser usados como métodos de enseñanza para el desarrollo intelectual de las niñas y niños.

El 52% considera que el uso de la tecnología y el internet como método de enseñanza permite el desarrollo intelectual de su hij@, mientras que el 48% consideran que en parte.

En conclusión la tecnología y el internet si permite el desarrollo intelectual de los niños y niñas de la unidad educativa “Manuel José Rodríguez”.

Encuesta aplicada a maestros

1. ¿Se encuentra capacitada/o en el uso de tecnologías y el internet?

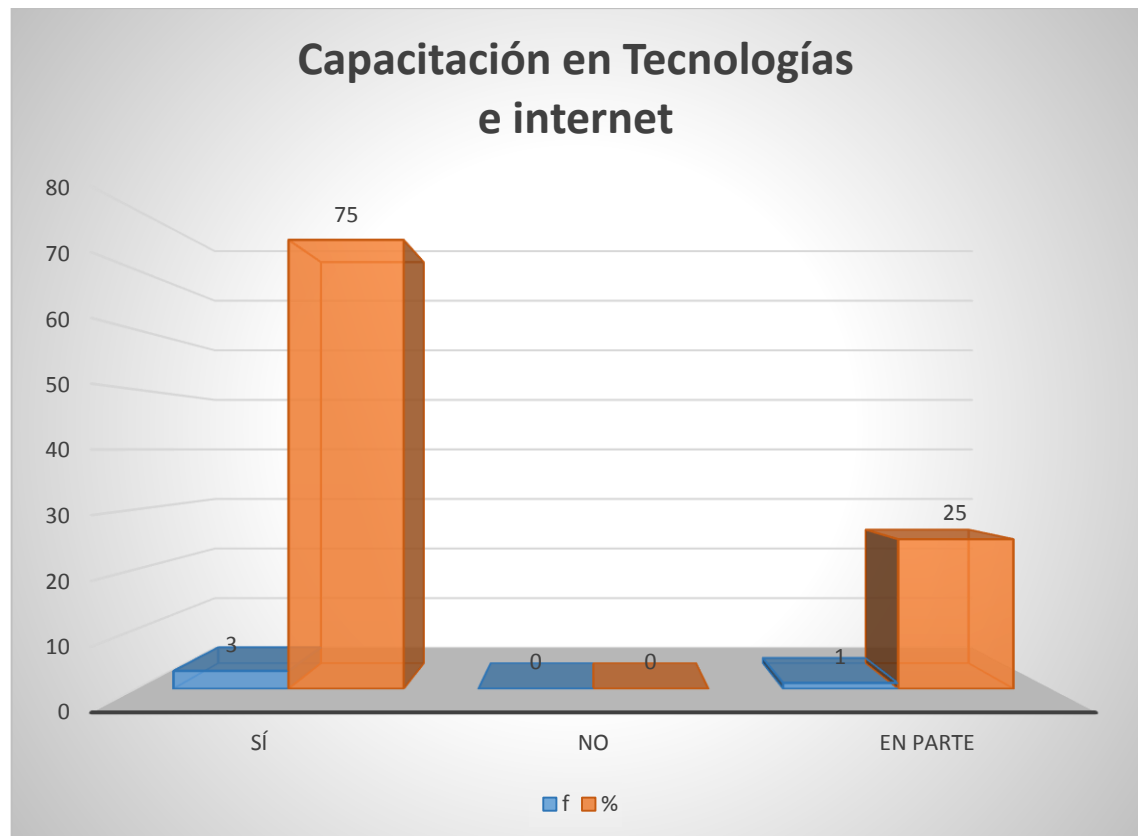
Cuadro 7

Capacitación en Tecnologías e internet	f	%
Sí	3	75
No	0	0
En parte	1	25
Total	4	100

Fuente: Encuesta aplicada a maestros de la escuela "Manuel José Rodríguez"

Elaboración: Marisol Elizabeth Ocampo Palacios

Gráfico 7



Análisis e Interpretación

Tal como cita Orellana, V, (2010: 3) en su obra ¿Cómo utilizar la tecnología en el aula?, que es claro que las tecnologías de información y comunicación son recursos fundamentales para el desarrollo exitoso de diferentes procesos en las organizaciones.

En las instituciones educativas, están también presentes herramientas tecnológicas que dan soporte al área administrativa; sin embargo, no siempre estamos al tanto de cómo aprovechar la tecnología en el aula.

El 75% de docentes se encuentra capacitad@ en el uso de tecnologías y el internet, mientras que el 25% en parte.

Los docentes deben capacitarse en estas áreas a efecto de brindar una mejor enseñanza, más didáctica y recreativa, aprovechando todos los recursos y herramientas que ofrece el internet, mejorando el desarrollo intelectual de los estudiantes.

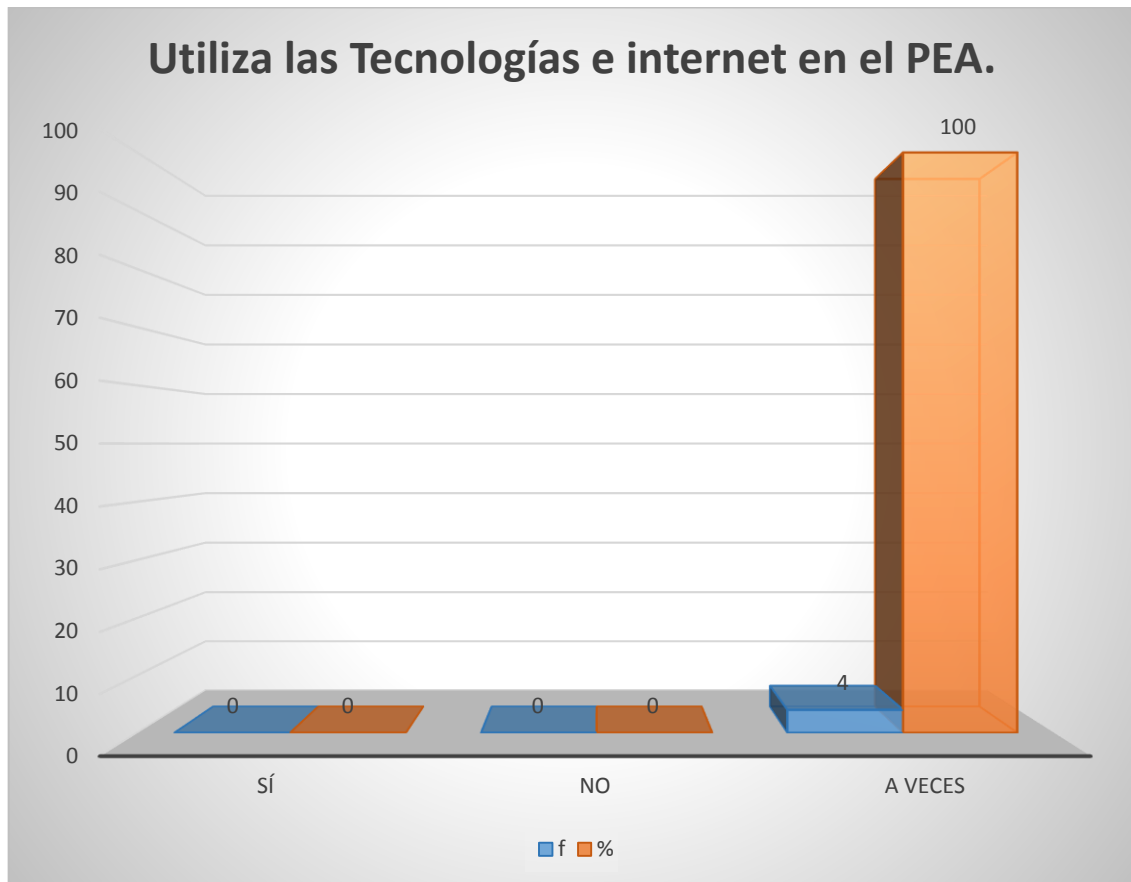
2. ¿Utiliza como método de enseñanza las nuevas tecnologías y el internet?

Cuadro 8

Utiliza las Tecnologías e internet en el PEA.	f	%
Sí	0	0
No	0	0
A veces	4	100
Total	4	100

Fuente: Encuesta aplicada a maestros de la escuela "Manuel José Rodríguez"
Elaboración: Marisol Elizabeth Ocampo Palacios

Gráfico 8



Análisis e Interpretación

Tal como cita Orellana, V, (2010: 3) en su obra *¿Cómo utilizar la tecnología en el aula?*, que es claro que las tecnologías de información y comunicación son recursos fundamentales para el desarrollo exitoso de diferentes procesos en las organizaciones.

En las instituciones educativas, están también presentes herramientas tecnológicas; sin embargo, no siempre estamos al tanto de cómo aprovechar la tecnología en el aula; evidenciándose que el uso de los recursos y herramientas tecnológicas no son aprovechadas al máximo como método de enseñanza por los docentes, puesto que el 100% de ellos las utiliza a veces.

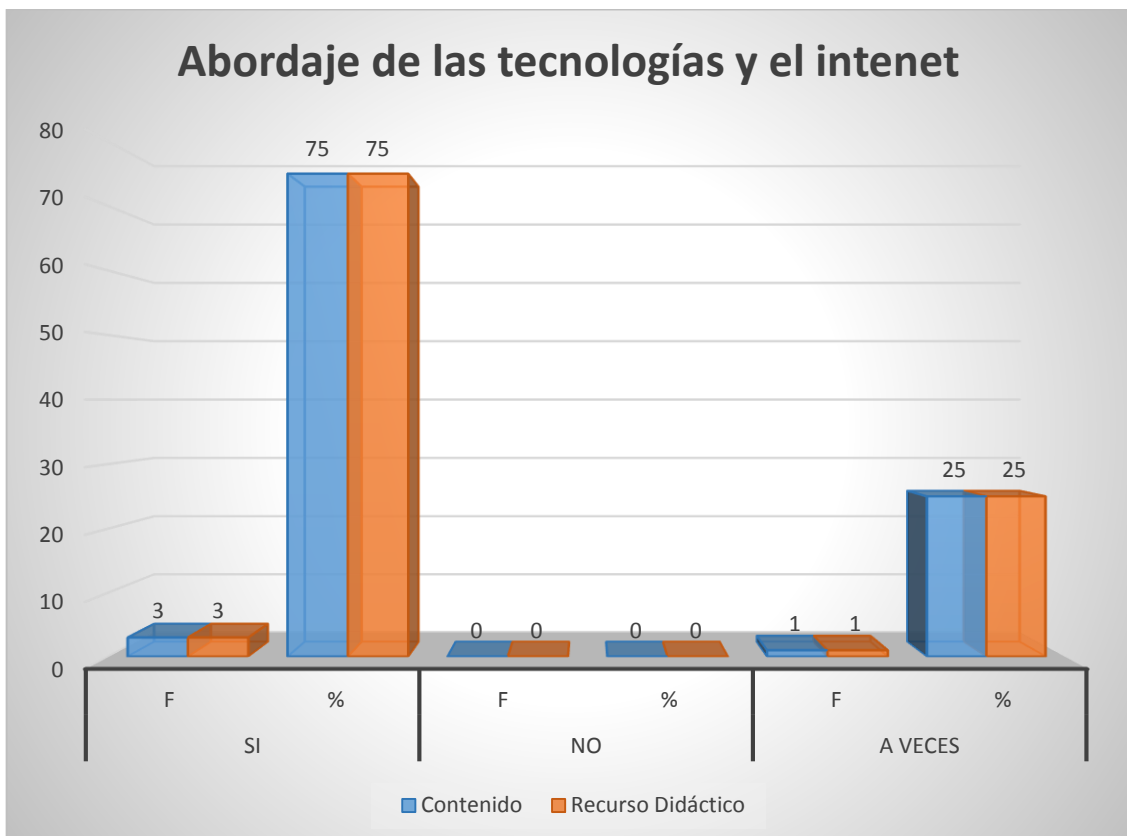
3. El abordaje de las tecnologías y el internet lo utiliza como:

Cuadro 9

		Si		No		A veces	
		f	%	f	%	f	%
Contenido	Ayudan al desarrollo de las competencias de manejo instrumental, en un proceso de iniciación a la alfabetización informática.	3	75	0	0	1	25
	Recurso didáctico	3	75	0	0	1	25

Fuente: Encuesta aplicada a maestros de la escuela “Manuel José Rodríguez”
Elaboración: Marisol Elizabeth Ocampo Palacios

Gráfico 9



Análisis e Interpretación

Caccuri, V. (2013: 30), plantea que el abordaje de las TIC en el Nivel Inicial puede realizarse considerando dos criterios: las TIC como contenido y como recurso didáctico.

Respecto del contenido el 75% de docentes considera que el abordaje de las tecnologías y el internet ayudan al desarrollo de las competencias de manejo instrumental, en un proceso de iniciación a la alfabetización informática, el 25% indica que a veces. En relación al recurso didáctico, a través de estrategias que propicien el uso de estas herramientas en los diferentes procesos de enseñanza–aprendizaje, y como apoyo al desarrollo de los contenidos curriculares de las diferentes áreas, el 75% manifiestan que sí, mientras que el 25% que a veces.

4. ¿Cuáles de las siguientes competencias han desarrollado sus niñas/os respecto de las nuevas tecnologías y el internet?

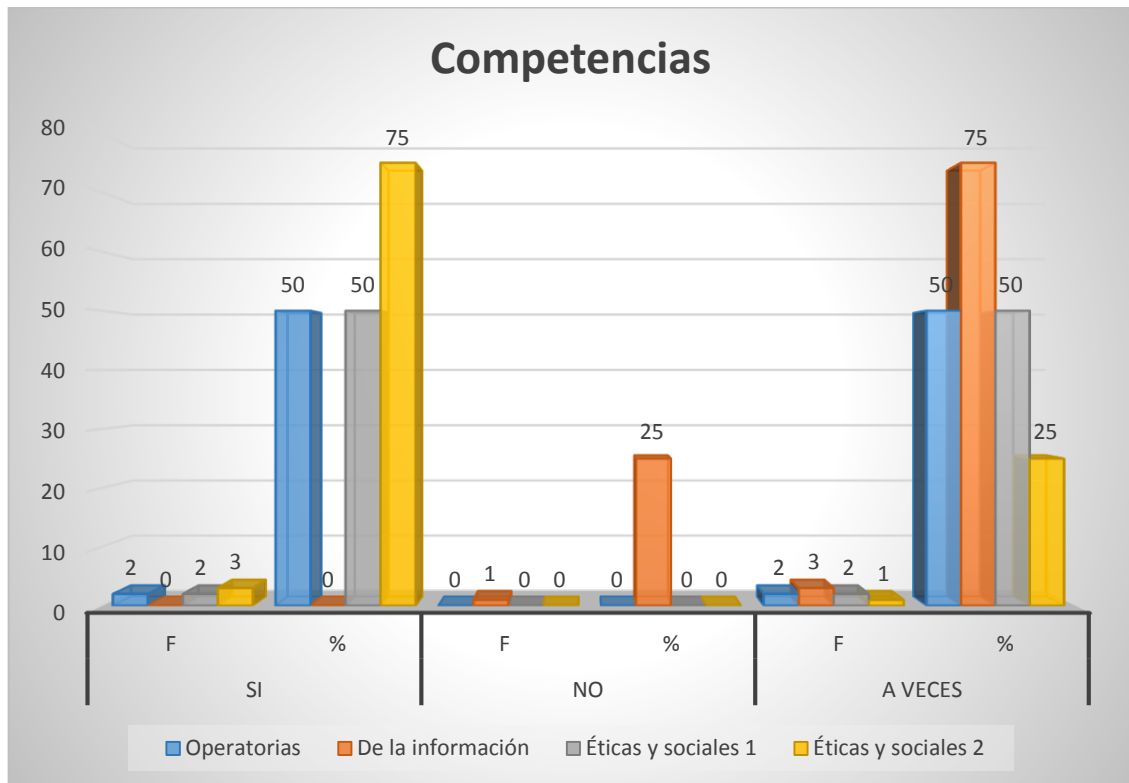
Cuadro 10

Competencias: operatorias, para el tratamiento de la información y éticas y sociales.	Si		No		A veces	
	f	%	f	%	f	%
Enciende y apaga el equipo de manera correcta y autónoma.	2	50	0	0	2	50
Seleccionar diferentes programas para resolver las tareas académicas.	0	0	1	25	3	75
Puede trabajar en pequeños grupos, respetando turnos y tareas.	2	50	0	0	2	50
Manifiesta curiosidad y una actitud positiva frente al uso del Internet.	3	75	0	0	1	25

Fuente: Encuesta aplicada a maestros de la escuela “Manuel José Rodríguez”

Elaboración: Marisol Elizabeth Ocampo Palacios

Gráfico 10



Análisis e Interpretación

Caccuri, V. (2013), señala que las competencias por lograr deben contemplar el desarrollo de habilidades que les permitan desenvolverse adecuadamente en contextos tanto actuales como futuros, estas competencias hacen referencia las competencias operatorias, para el tratamiento de la información, y la ética y sociales.

El 50%, de estudiantes si desarrollan competencias operatorias, como el encendido y apagado el equipo de manera correcta y autónoma, el 50% lo hace a veces. El 75% desarrolla a veces competencias para el tratamiento de la información, seleccionar diferentes programas para resolver las tareas académicas, mientras que el 25% no lo hace. En las competencias éticas y sociales respecto de si pueden trabajar en pequeños grupos, respetando turnos y tareas, el 50% si lo hace, mientras que el 50% lo hace a veces. De la curiosidad y una actitud positiva frente al uso del Internet, el 75% si la manifiesta, mientras que el 25% no.

Tal como se dijo en el análisis de los padres de familia, las niñas y niños si han desarrollado las tres competencias en el centro escolar para el uso de las tecnologías y el internet.

5. ¿Los niñas/os utilizan internet en la Unidad Educativa?

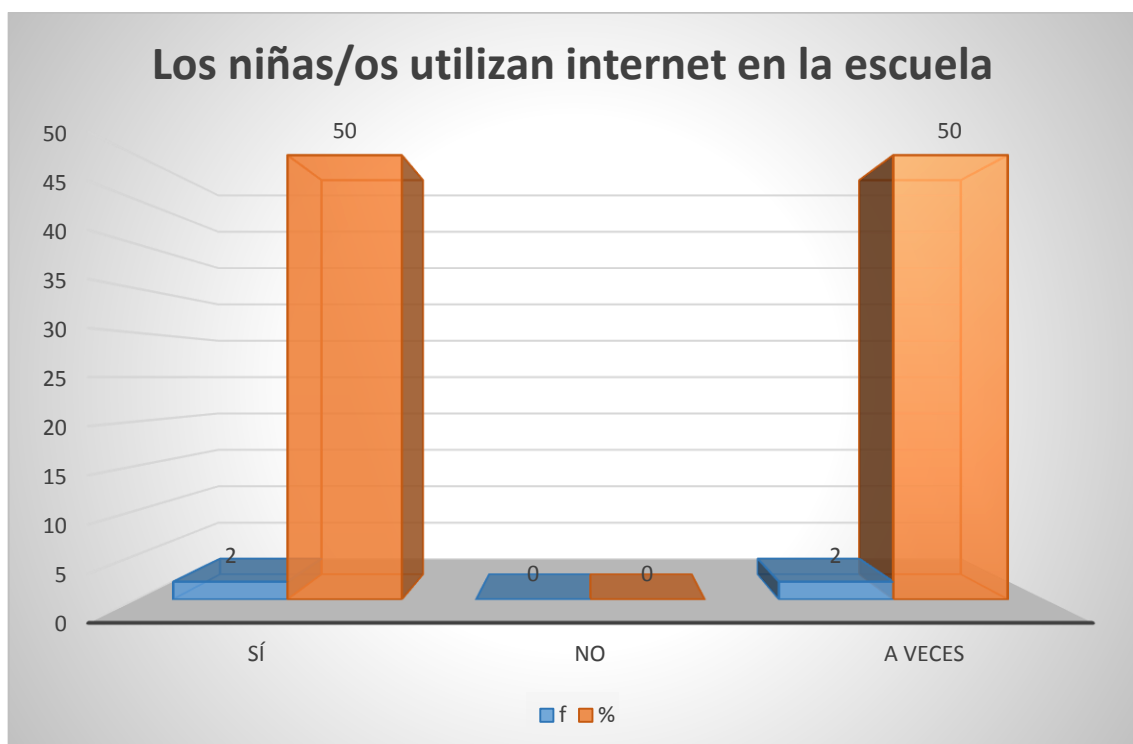
Cuadro 11

Los niñas/os utilizan internet en la escuela	f	%
Sí	2	50
No	0	0
A veces	2	50
Total	4	100

Fuente: Encuesta aplicada a maestros de la escuela “Manuel José Rodríguez”

Elaboración: Marisol Elizabeth Ocampo Palacios

Gráfico 11



Análisis e Interpretación

Caccuri, V. (2013: 30-31) sostiene que su uso adecuado puede propiciar el desarrollo psicomotriz –estimulando la percepción óculo-manual, la motricidad fina y la orientación espacial–, el desarrollo de habilidades cognitivas, el perfeccionamiento del lenguaje y la comunicación, así como también el manejo de pautas de convivencia, interacción social y autonomía.

El 50%, de docentes indican que los niños utilizan internet en la escuela, mientras que el 50% dice que a veces.

Los docentes deben procurar como ya se ha dicho anteriormente el uso del internet como herramienta tecnológica y deben realizar un horario que les permita a todos los maestros utilizarlo en la escuela.

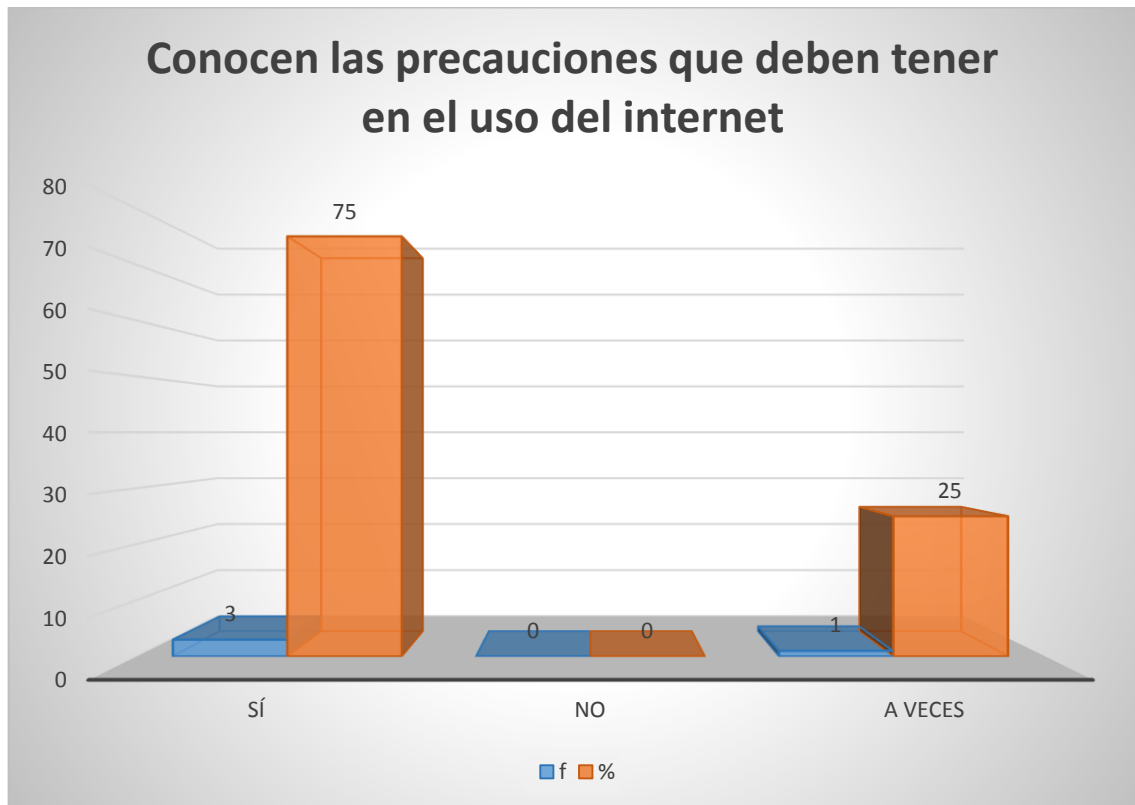
6. Caso de ser positiva su respuesta, ¿conocen las precauciones que deben tener en el uso del internet?

Cuadro 12

Conocen las precauciones que deben tener en el uso del internet	f	%
Sí	3	75
No	0	0
A veces	1	25
Total	4	100

Fuente: Encuesta aplicada a maestros de la escuela “Manuel José Rodríguez”
Elaboración: Marisol Elizabeth Ocampo Palacios

Gráfico 12



Análisis e Interpretación

Chiluza, Fernández, y Caicedo. (2010: 96-97) sostienen que el Internet es un medio de comunicación, una herramienta de investigación, de negocios, de información e incluso de entretenimiento. Nos sirve para compartir y acceder a todo tipo de información: documentos, gráficos, música, etc. Sin embargo, al ser un medio de distribución de información libre, en el que todos pueden colocar datos, información, opiniones, etc., existen riesgos al usarla, de ahí que se deben tomar precauciones de acceso, seguridad, censura e inspección.

El 75%, dicen conocer estas precauciones, mientras que el 25% en parte o a veces.

Es necesario e imperioso que los docentes conozcan todas las ventajas, desventajas, riesgos y precauciones de esta importante herramienta tecnológica.

7. ¿Cómo docente usted conoce o ha utilizado programas como cazas del tesoro, webquests u otras?

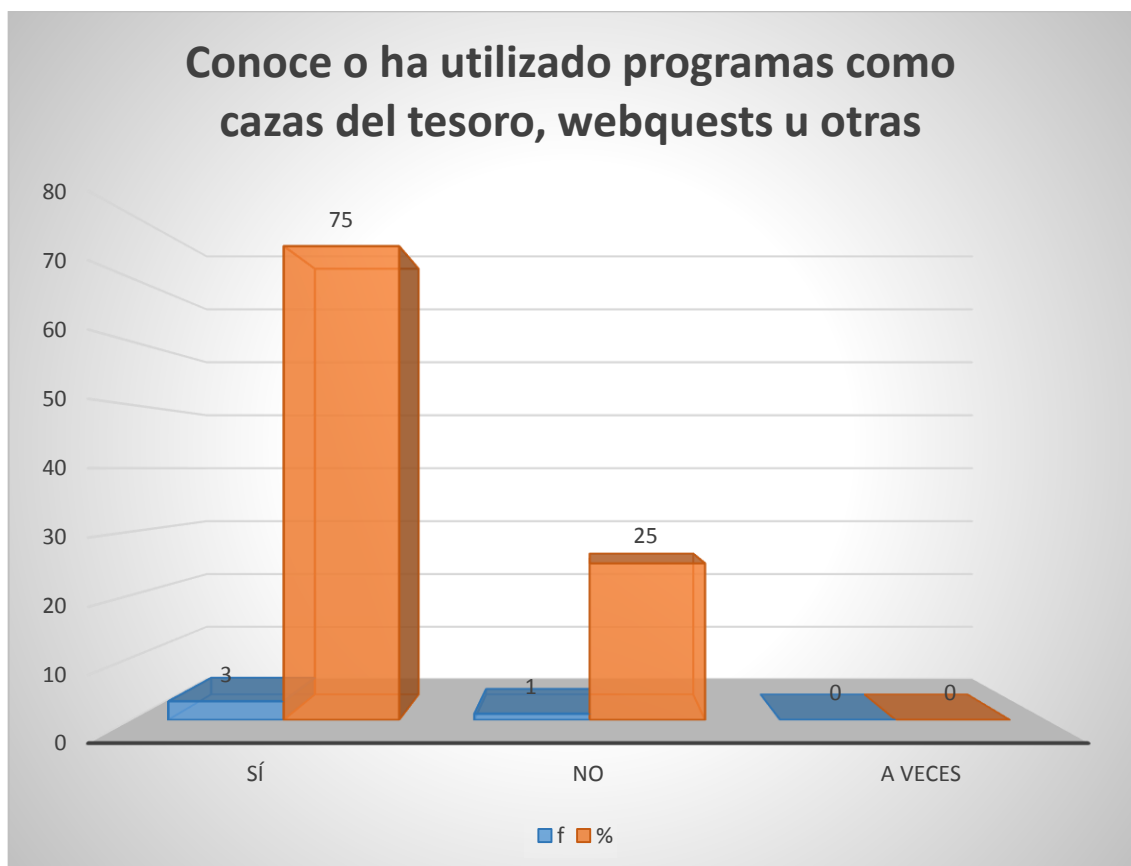
Cuadro 13

Conoce o ha utilizado programas como cazas del tesoro, webquests u otras	f	%
Sí	3	75
No	1	25
A veces	0	0
Total	4	100

Fuente: Encuesta aplicada a maestros de la escuela "Manuel José Rodríguez"

Elaboración: Marisol Elizabeth Ocampo Palacios

Gráfico 13



Análisis e Interpretación

Caccuri, V. (2013: 238-246), señala que la búsqueda y evaluación de información en Internet requiere de la aplicación de criterios que nos ayuden a organizar la amplia variedad y cantidad de contenido. Los datos que podemos hallar adquieren significado cuando se integran en un contexto significativo. Muchos educadores se han ocupado de este aspecto y han desarrollado metodologías que permiten orientar los procesos de investigación, para aprovechar de manera intensiva los recursos de Internet. Entre estas metodologías se destacan las cazas del tesoro y las webquests, cuyas características y posibilidades educativas son muy amplias. El 75% de docentes aplica estas metodologías, mientras que el 25% no lo hace.

Se insiste en la capacitación de todo el personal docente de la unidad educativa investigada en el área de tecnologías de la información y comunicación e internet para brindar realmente una educación de calidad, tal como lo plantea el Ministerio de educación y el gobierno nacional.

8. ¿Considera que el uso de la tecnología y el internet como método de enseñanza permite el desarrollo intelectual de sus niñas/os?

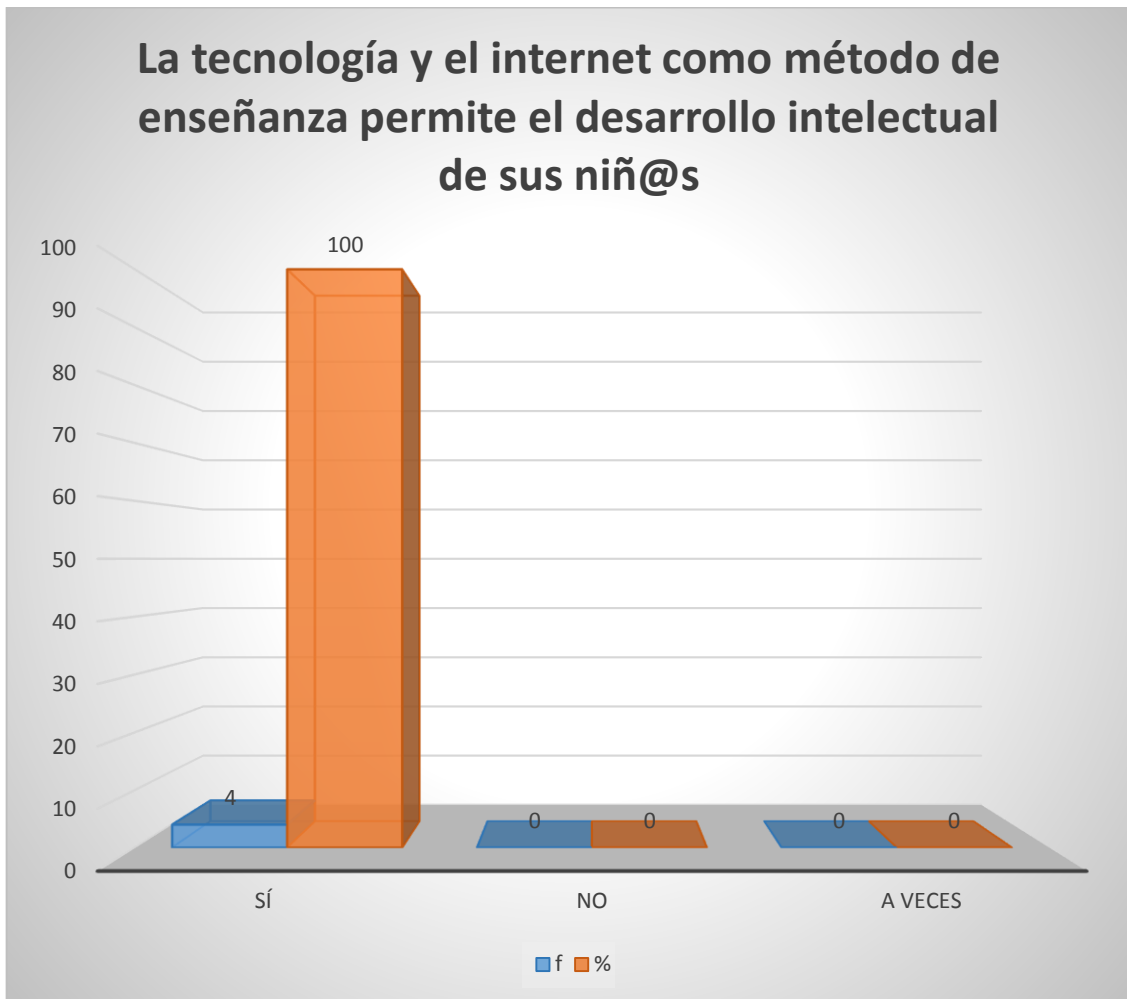
Cuadro 14

La tecnología y el internet como método de enseñanza permite el desarrollo intelectual de sus niñas/os	f	%
Sí	4	100
No	0	0
A veces	0	0
Total	4	100

Fuente: Encuesta aplicada a maestros de la escuela "Manuel José Rodríguez"

Elaboración: Marisol Elizabeth Ocampo Palacios

Gráfico 14



Análisis e Interpretación

Al analizar los postulados de Caccuri V. y Gardner H. se puede sostener que la tecnología y el internet pueden ser usados como métodos de enseñanza para el desarrollo intelectual de las niñas y niños.

Así lo considera el 100% de docentes.

En conclusión la tecnología y el internet si permite el desarrollo intelectual de los niños y niñas de la unidad educativa “Manuel José Rodríguez”.

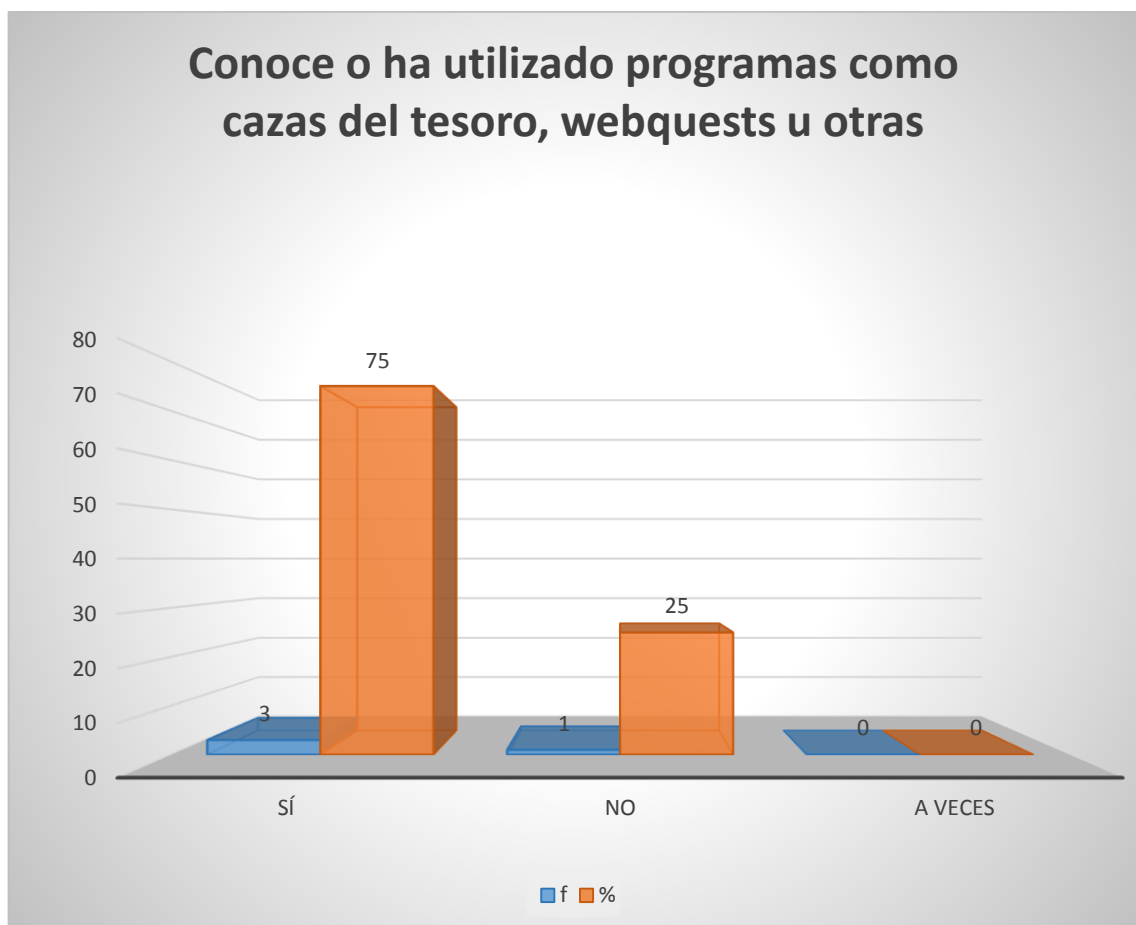
9. ¿Cómo docente usted conoce o ha utilizado programas como cazas del tesoro, webquests u otras?

Cuadro 15

Conoce o ha utilizado programas como cazas del tesoro, webquests u otras	f	%
Sí	3	75
No	1	25
A veces	0	0
Total	4	100

Fuente: Encuesta aplicada a maestros de la escuela "Manuel José Rodríguez"
 Elaboración: Marisol Elizabeth Ocampo Palacios

Gráfico 15



Análisis e Interpretación

Caccuri, V. (2013: 238-246), señala que las cazas del tesoro y las webquests, destacan éstas metodologías que permiten aprovechar de manera intensiva los recursos de Internet ya que sus características y posibilidades educativas son muy amplias.

El 75% si conoce o utilizado las cazas del tesoro y las webquests como recurso didáctico en la enseñanza; mientras que el 25% no.

Los docentes deben investigar más en la red este tipo de recursos, pues las cazas del tesoro, webquests, juegos didácticos como PIPO es una colección de juegos educativos para Preescolar y Primaria, Cuentos electrónicos, ClicClicClices un proyecto de Digital-Text, de la Universidad de Barcelona, destinado a la publicación en línea de cuentos interactivos gratuitos (www.cuentosinteractivos.org), Storybird, es un sitio web que permite construir cuentos en línea, entre otros.

Resultados del Test para descubrir inteligencias dominantes. Así juego, así soy, aplicado a las niñas y niños de primer año.

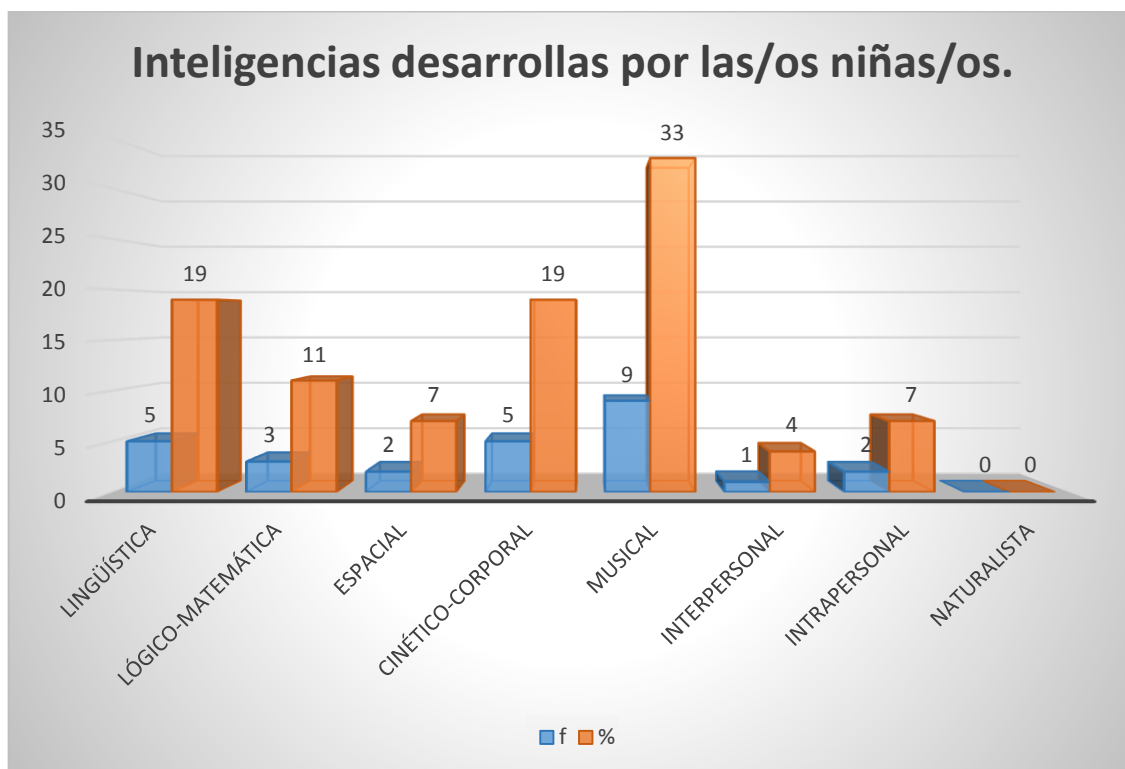
Cuadro 16

Inteligencias desarrolla por las/os niñas/os.	f	%
Lingüística	5	19
Lógico-Matemática	3	11
Espacial	2	7
Cinético-Corporal	5	19
Musical	9	33
Interpersonal	1	4
Intrapersonal	2	7
Naturalista	0	0
Total	27	100

Fuente: Test aplicado a los niños y niñas de la escuela "Manuel José Rodríguez".

Elaboración: Marisol Elizabeth Ocampo Palacio

Gráfico16



Análisis e Interpretación

Roeders, P. (2006: 21), señala que Gardner (1984) relaciona resultados de una serie de investigaciones diversas acerca de capacidades intelectuales y, por medio de su propia investigación complementaria, llega a la conclusión de que pueden diferenciarse por lo menos las ocho formas de inteligencia siguientes: la inteligencia lingüística, musical, lógico-matemática, espacial-visual, corporal-motriz, intrapersonal, interpersonal y naturalista.

El 33% de niñas y niños desarrollan la inteligencia musical, el 19% la cinético-corporal, el 19% la lingüística, el 11% la matemática, el 7% la espacial, el 7% la interpersonal, el 4% la intrapersonal y sin ningún porcentaje la naturalista. Cabe indicar que el 92% han desarrollado algún tipo de inteligencia múltiple y el 8%, de igual forma el 20% desarrolla dos inteligencias múltiples.

En conclusión, si los docentes aplicarán en un 100% la tecnología y el internet como método de enseñanza para el desarrollo intelectual de las niñas y niños, tendríamos resultados de aprendizajes de equivalencias de 10 puntos, es decir que superan los aprendizajes requeridos.

g. DISCUSIÓN

Primer Objetivo

Establecer si los docentes conocen y aplican la tecnología y el internet como método de enseñanza para el desarrollo intelectual de las niñas y niños de primer grado de educación general básica de la Unidad Educativa “Manuel José Rodríguez” de la parroquia Malacatos, período 2014 - 2015.

Justificación.- El presente objetivo tuvo como finalidad conocer si los docentes se encuentran capacitados en las nuevas tecnologías y el uso adecuado del internet, para aplicarlo como método de enseñanza para el desarrollo intelectual de los niños y niñas de primer año, para lo cual se aplicó la encuesta al personal docente; y, para confrontar sus resultados se encuestó también a los padres de familia; obteniendo los siguientes resultados: el 44% de padres de familia sostienen que si las utilizan, mientras que el 48% dice que a veces; por otro lado, el 75% de los docentes si las conoce o las ha utilizado.

Al respecto Caccuri, V. (2013: 238-246), señala que la búsqueda y evaluación de información en Internet requiere de la aplicación de criterios que nos ayuden a organizar la amplia variedad y cantidad de contenido. Los datos que podemos hallar adquieren significado cuando se integran en un contexto significativo. Muchos educadores se han ocupado de este aspecto y han desarrollado metodologías que permiten orientar los procesos de investigación, para aprovechar de manera intensiva los recursos de Internet. Entre estas metodologías se destacan las cazas del tesoro y las webquests, cuyas características y posibilidades educativas

Segundo Objetivo

Identificar el tipo de inteligencia desarrollada por las niñas y niños de primer grado de educación general básica de la Unidad Educativa “Manuel José Rodríguez” de la parroquia Malacatos.

Justificación.- Con el segundo objetivo se buscó identificar el tipo de inteligencias desarrolladas por las niñas y niños de primer grado de educación general básica de la Unidad Educativa “Manuel José Rodríguez” de la parroquia Malacatos. Para dar cumplimiento con la verificación de este objetivo se utilizó El Test “Así juego, así soy”, cuyos resultados ayudaron a establecer las inteligencias dominantes que han desarrollado las niñas y niños investigados, obteniendo como resultados que el 92% si han desarrollado algún tipo de inteligencia dominante; mientras que el 8% no lo han hecho. Las inteligencias dominantes más desarrolladas son la musical con el 36%, la lingüística con el 20%; y, la cinético-corporal con el 20%.

Autores como Roeders, P. (2006: 21), y Gardner (1984) relacionan resultados de una serie de investigaciones diversas acerca de capacidades intelectuales y, por medio de su propia investigación complementaria, llega a la conclusión de que pueden diferenciarse por lo menos las ocho formas de inteligencia siguientes: la inteligencia lingüística, musical, lógico-matemática, espacial-visual, corporal-motriz, interpersonal, interpersonal y naturalista

Tercer Objetivo

Verificar si la utilización la tecnología y el internet como método de enseñanza mejoran el desarrollo intelectual de las niñas y niños de primer grado de educación general básica de la Unidad Educativa “Manuel José Rodríguez” de la parroquia Malacatos, período 2014 - 2015.

Justificación.- Este objetivo permitió verificar que la utilización de la tecnología y el internet como método de enseñanza si mejoran el desarrollo intelectual de las niñas y niños de primer grado de educación general básica de la Unidad Educativa “Manuel José Rodríguez” de la parroquia Malacatos, período 2014 – 2015, aplicándose para su verificación la encuesta a padres de familia y docentes del año, comparando sus resultados para afirmar lo planteado, los resultados fueron: el 52% de padres de familia considera que si lo mejora, mientras que el 100% de docente responde de igual manera.

En este contexto, considero que los supuestos teóricos expuesto en el marco teórico y revisión de bibliografía, coadyuvan para afirmar que la tecnología y el internet pueden funcionar como método de enseñanza para el desarrollo intelectual de las niñas y niños investigados.

h. CONCLUSIONES

Culminado el trabajo de campo, se presentan las siguientes conclusiones:

- ✓ Al existir un desconocimiento de las nueva tecnologías de la información y la comunicación (TIC) y el uso del internet, no se lo utiliza constantemente como método de enseñanza para alcanzar un desarrollo intelectual de las niñas y niños de Primer Año de Educación Básica de la Unidad Educativa “Manuel José Rodríguez”.
- ✓ No todo el personal docente se encuentra capacitado en las tecnologías y el internet, razón por la cual los maestros la utilizan en ocasiones como método de enseñanza para el desarrollo intelectual de las niñas y niños investigados.
- ✓ Casi todas las niñas y niños investigados poseen algún tipo de inteligencia dominante, siendo la más desarrollada la inteligencia musical, seguida de las inteligencias lingüística y cinético-corporal.
- ✓ La utilización de la tecnología y el internet como método de enseñanza si mejora el desarrollo intelectual de las niñas y niños de primer año de la Unidad Educativa “Manuel José Rodríguez” de la parroquia Malacatos, período 2014-2015.

i. RECOMENDACIONES

Siguiendo con la estructura del trabajo y planteadas las conclusiones, se presentan las siguientes recomendaciones:

- ✓ A las autoridades de la Unidad Educativa “Manuel José Rodríguez” de la parroquia Malacatos, dentro de sus Proyectos Operativos Anuales, incluir cursos de capacitación sobre las tecnologías y el internet, así como a las inteligencias múltiples.

- ✓ Al personal docente seguir los cursos de formación docente que oferta el Ministerio de educación a través del programa Si Profe, específicamente en Introducción a las Tecnologías de la Información y la Comunicación, así como las Tecnologías de la Información y la Comunicación aplicadas a la educación, con la finalidad de hacer realmente una educación de calidad.

- ✓ Al personal docente poner énfasis en actividades educativas que permitan el desarrollo de inteligencias dominantes en las niñas y niños que aún no las poseen y potenciar en aquellos que ya las tienen.

- ✓ Al personal docente utilizar programas para potenciar y desarrollar las inteligencias de las niñas y niños que ofrece el internet, tales como la webquest, caza de tesoros, software educativos, pipoonline, clic,clic,clic; KidPix, Hotpotatoes, entre otros.



UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA
ÁREA DE LA EDUCACIÓN, EL ARTE Y LA
COMUNICACIÓN
CARRERA DE PSICOLOGÍA INFANTIL Y EDUCACIÓN
PARVULARIA

LINEAMIENTOS ALTERNATIVOS

LA TECNOLOGÍA Y EL INTERNET COMO MÉTODO DE ENSEÑANZA PARA EL DESARROLLO INTELECTUAL DE LAS NIÑAS Y NIÑOS DE PRIMER AÑO DE LA UNIDAD EDUCATIVA FISCOMISIONAL “MANUEL JOSÉ RODRÍGUEZ”, DE LA PARROQUIA MALACATOS. PERÍODO 2014 - 2015.

AUTORA

MARISOL ELIZABETH OCAMPO PALACIOS

DIRECTORA DE TESIS

LCDA. RITA ELIZABETH TORRES MG. SC.

LOJA – ECUADOR

2015

LINEAMIENTOS ALTERNATIVOS

1. TÍTULO

LA TECNOLOGÍA Y EL INTERNET COMO MÉTODO DE ENSEÑANZA PARA EL DESARROLLO INTELECTUAL DE LAS NIÑAS Y NIÑOS DE PRIMER AÑO DE LA UNIDAD EDUCATIVA FISCOMISIONAL “MANUEL JOSÉ RODRÍGUEZ”, DE LA PARROQUIA MALACATOS. PERÍODO 2014 - 2015.

2. PRESENTACION

La educación actual está viviendo una época de nuevos paradigmas educativos, debido en gran medida al desarrollo de la ciencia y la tecnología realidades que han incurrido considerablemente en nuestra forma de trabajar y aprender.

El presente programa tiene como finalidad incentivar a las autoridades, docentes, padres de familia y estudiantes de la institución investigada sobre el uso de las TIC en los procesos de enseñanza-aprendizaje y en particular el internet como medio intensivo de información en el desarrollo educativo y como su utilización contribuye al desarrollo intelectual de los niños y niñas del primer año de educación.

En este marco es necesario que el proceso de aprendizaje se simiente en contextos significativos y asequibles, incrementando la motivación y favoreciendo su comprensión con el apoyo de los contenidos pedagógicos, el internet y el uso de las TIC que modifiquen y mejoren los esquemas de enseñanza y brinden más herramientas para elevar el nivel de desarrollo intelectual en los estudiantes del primer año objeto de investigación.

3. OBJETIVOS

- **Objetivo general:**

Concienciar a los maestros sobre el uso de las TIC como método de enseñanza para el desarrollo intelectual de las niñas y niños de primer año de la unidad educativa Fiscomisional “Manuel José Rodríguez”, de la parroquia Malacatos. Período 2014 - 2015.

- **Objetivo específico:**

Incentivar a las autoridades, docentes, padres de familia y alumnos la aplicación permanente de las TIC dentro y fuera de la institución para mejorar su desarrollo intelectual.

4. CONTENIDOS

Se denominan Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) al conjunto de tecnologías que permiten la adquisición, producción, almacenamiento, tratamiento, comunicación presentación de información, en forma de voz, imágenes y datos contenidos en señales de naturaleza acústica, óptica o electromagnética. Las TIC incluyen la electrónica como tecnología base que soporta el desarrollo de las telecomunicaciones, la informática y el audiovisual.

❖ USO DE LAS TIC

El uso de las TIC representa una variación notable en la sociedad y a la larga un cambio en la educación, en las relaciones interpersonales y en la forma de difundir y generar conocimientos.

Por lo tanto podemos afirmar que el uso de los instrumentos tecnológicos es una prioridad en la comunicación de hoy en día, ya que las tecnologías de la comunicación son una importante diferencia entre una civilización desarrollada y otras en las vías de desarrollo.

❖ EL USO DE LAS TIC COMO APOYO A LAS ACTIVIDADES DOCENTES

En el área educativa, las TIC han demostrado que pueden ser de gran apoyo tanto para los docentes como para los estudiantes. La implementación de la tecnología en la educación puede verse solo como una herramienta de apoyo, mas no viene a sustituir al maestro, sino pretender ayudarlo para que el estudiante tenga más elementos (visuales y auditivos) para enriquecer el desarrollo intelectual. Sobre todo si la visualizamos que las TIC pueden ser utilizadas para permeara diferentes estilos de aprendizaje, así, los alumnos se sentirán beneficiados y lo más importante atendidos por sus profesores porque entonces las clases que solo fundamentaban en un discurso pueden enriquecerse con imágenes, audio, videos, en fin una gama de elementos multimedia.

❖ EL USO DE LAS TIC EN LA EDUCACIÓN

Cabe resaltar que las TIC pueden mejorar la capacidad de la educación, no hay que perder de vista que estas constituyen medios, herramientas que aportan a un proceso pedagógico. Hay personas que pueden caer en un optimismo pedagógico exagerado al pensar que la sola introducción de estas tecnologías produce automáticamente el milagro de transformar la calidad del proceso educativo.

Se corre el peligro de encarar a la educación desde una perspectiva meramente tecnológica, olvidando que el problema de esta, más que tecnológico es pedagógico. No es difícil confundir la información por más atractiva que sea con conocimiento.

❖ INFLUENCIA DE LAS TIC EN LA EDUCACIÓN

La influencia de las TIC en relación a la educación y la sociedad del conocimiento, es bastante significativa y alcanza gran relevancia, ya que la educación, la investigación científica y el desarrollo son la base de la sociedad del conocimiento, por lo que la educación es un componente indispensable para una adecuada apropiación de las tecnologías necesarias para una sociedad de información democrática.

La educación en la sociedad de la información no debe entenderse solo como formación en el uso de las TIC, sino que a la vez es necesario generar capacidades de desarrollo autónomo en la sociedad, para que esta realice activamente su rol de generadora del conocimiento, para lo que considero es necesario fundamentalmente que la educación promueve el desarrollo científico bajo el paradigma del acceso abierto al conocimiento. La integración y uso de las TIC en los sistemas educativos han concebido una nueva vertiente en el proceso de enseñanza – aprendizaje cuyo principal objetivo se centra en la creación de herramientas pedagógicas que permitan facilitar el intercambio y comprensión del conocimiento, aprovechando sus características y beneficios interactivos para inducir el desarrollo de habilidades cognitivas que promueven el trabajo independiente y fomenten aprendizaje interdependiente.

❖ LAS TIC EN EL MEJORAMIENTO DE LA CALIDAD DE LA EDUCACIÓN

Las TIC por sí mismas no van a cambiar la educación, pero pueden ser una herramienta que permita llevar a cabo innovaciones educativas. Estas tecnologías ofrecen nuevas alternativas para la estimulación sensorial. Pueden estimular y potenciar la vista, el oído y el tacto. Las tecnologías modernas nos están dando medios más sofisticados que complementan y amplían las posibilidades de interacción. La multimedia interactiva puede ser concebida para crear aprendizajes a partir de situaciones próximas de la realidad, pero controladas desde un punto de vista pedagógico, de forma que en el proceso de formación, la transferencia en situación real sea casi inmediata.

La educación tradicional debe transformarse. Se puede seguir en un aula, pero su fisonomía y dinámica deberán cambiar radicalmente. Ahora se deben tener en cuenta los diversos recursos informáticos que pueden utilizar el profesorado y las posibles aplicaciones educativas de los diferentes recursos. A saber, los recursos informáticos son los siguientes:

- Aulas virtuales
- Educación en línea (redes informáticas)
- Educación a distancia
- Videoconferencias
- Acceso a bases de datos e información de todo tipo
- Búsqueda de información actualizada sobre cualquier tema
- Programas informáticos de propósito general y específicos.

❖ INTERNET

EL internet es una red que conecta a otras redes y dispositivos. Su fin es de servir de autopista donde se comparten información o recursos, esto lo hace por medio de páginas, sitios o software.

El internet es el más poderoso sistema de comunicación que haya conocido la humanidad, posibilita la creación de ambientes colaborativos y cooperativos en el ámbito local, nacional o internacional y en los cuales docentes y estudiantes comparten proyectos y opiniones sobre un tema en particular.

¿Qué podemos hacer en internet?

- Buscar información para hacer tareas
- Investigar y aprender más, acceder a bibliotecas.
- Comunicarnos y mantenernos en contacto con amigos y familiares que viven lejos por medio de chats, video - llamadas o redes sociales.
- Usa blogs, páginas y redes sociales para dejar nuestras opiniones.
- Compartir nuestros gustos e intereses con otras personas.
- Divertirnos, aprender y jugar.
- Escuchar música, ver videos y películas.
- Informarnos sobre lo que sucede en el país y el mundo.

En la actualidad, en los centros TIC aparece un nuevo modelo de comunicación como es el de estudiante-medio-estudiante, en contraposición de los instalados

tradicionalmente: docentes-estudiantes, estudiantes- docentes, estudiante-estudiante, medio-estudiante.

El uso de internet, del correo electrónico, del chat, de las páginas educativas, potencian y cambian la relación docente- estudiante y estudiante- estudiante, pues facilita y agiliza la comunicación entre ambos, potenciando el aprendizaje colaborativo.

❖ HERRAMIENTAS GENERALES

Herramientas generales de internet (buscadores, aplicadores de la denominada Web 2.0, etc.).

Herramientas de internet específicas para educación (plataformas educativas, blogs educativos, libros electrónicos, diccionarios, Web Questz, Caza de Tesoros, etc.)

Recursos educativos (animaciones, videos, presentaciones, actividades elaboradas con herramientas de autor, como Jclic, Hot Potatoes, etc).

Entre otras cosas suelen caracterizarse porque:

- Permiten la interactividad con los estudiantes facilitando la retroalimentación y la evaluación de lo q se ha aprendido.
- Ilustran los conceptos y facilita la comprensión de sus propiedades.

❖ JUEGO ONLINE

Pipo online: es una colección de juegos educativos para Preescolar y Primaria que incluye actividades de lectoescritura y cálculo, el aprendizaje de la lengua inglesa y el conocimiento del medio natural. Al ingresar en su sitio web podemos registrarnos para experimentar, en línea y sin costo, con algunas de las actividades propuestas que acabamos de enumerar.

Además de su función lúdica, estos programas pueden contribuir en los procesos de evaluación y auto evaluación de los aprendizajes gracias a su característica de retroalimentación inmediata. Esto permite que tanto los docentes como los alumnos puedan observar el progreso en el logro de determinados objetivos. Al mismo tiempo, su uso favorece el desarrollo de habilidades en el manejo del mouse y del teclado, así como también el reconocimiento de la lógica de funcionamiento de un programa.

Dentro de esta categoría, podemos encuadrar programas como GCompris(<http://gcompris.net/-es->), Sebrano PIPO (www.pipoclub.com) –solo por mencionar algunos de los ejemplos más conocidos–, que incluyen una amplia variedad de actividades (Caccuri, V. 2013. pp. 41-42).

Cuentos electrónicos.- Para Caccuri, V. (2013: 43-44), la incorporación de las TIC en el contexto educativo permite ampliar la gama de recursos, estrategias didácticas y modalidades de comunicación que se pueden ofrecer en el aula. En este sentido, los cuentos electrónicos–historias en formato digital que incluyen elementos multimedia, como imagen, sonido y texto– constituyen una herramienta excelente para estimular el gusto por la lectura desde edades tempranas. Además, pueden favorecer el inicio o la consolidación de la lectoescritura en los alumnos, ya que muchos permiten escuchar y leer el cuento en forma simultánea.

MATRIZ DE OPERACIONALIDAD PIPO ONLINE

Fecha : Del 6 al 10 de abril de 2015.

Jornada : 08h00 – 08h45

Responsable : Marisol Elizabeth Ocampo Palacios

Fecha	Actividades	Recursos	Inteligencias desarrolladas	Evaluación		
				MS	S	PS
06-04-2015	Motivación y presentación Claridad en las explicaciones El Piano	www.pipoclub.com/online Imagina y crea con pipo	Musical: Memoria visual. Reconocimiento de letras, sílabas y palabras.			
07-04-2015	El Piano		Creatividad Discriminación de sonidos Memoria auditiva			
08-04-2015	Taller de cuentos		Lingüística: Reconocimiento de objetos Asociación de objetos y palabras			
09-04-2015	Taller de cuentos		Orientación en el espacio Creatividad Pronunciación			
10-04-2015	Viste a Pipo y a Cuca		Corporal: Racionamiento de objetos Asociación de objetos y palabras Vocabulario Capacidad artística Orientación en el espacio Creatividad Pronunciación			

Nota: se evaluará las habilidades musicales, lingüísticas y corporales con los parámetros de: Muy Satisfactorio (MS); Satisfactorio (S) y Poco Satisfactorio (PS).

j. BIBLIOGRAFÍA

- ✓ Antunes, C. (2006). Las Inteligencias Múltiples: cómo estimularla y desarrollarla. Madrid-España. Narcea, S.a. de Ediciones.
- ✓ Armstrong, t (2004). Inteligencias múltiples. Cómo descubrirlas y estimularlas en sus hijos. Copyright© 2001 para Latinoamérica por grupo editorial norma, s.a. Gráficas de la sabana Ltda. Colombia.
- ✓ Barcelona - España. Paidós, ibérica
- ✓ Cultural s. A. (2002). Diccionario de pedagogía y psicología. Madrid – España.
- ✓ Caccuri, V. (2013). Educación con Tics. (1a. Ed.). Buenos Aires. Sevagraf.
- ✓ Chiluita, K., Fernández, E. & Caicedo, B. (2010). Introducción a Las Tecnologías de la Información y la Comunicación. Quito - Ecuador: Centro Gráfico Ministerio de Educación – DINSE.
- ✓ DICCIONARIO DE PSICOLOGÍA Y PEDAGOGÍA. (2002). Madrid: Cultural S. A.
- ✓ ESPASA. (2002) Enciclopedia de Pedagogía. CDR. Edita. ESPASA CALPE, S. A.
- ✓ Gardner, h. (1998) inteligencias múltiples: la teoría en la práctica.
- ✓ Océano. (1998). Enciclopedia de la psicopedagogía, pedagogía y psicología. Océano. Grupo editorial, s. A. Barcelona-España.
- ✓ Orellana, v. (2010). ¿cómo utilizar la tecnología en el aula? Grupo Santillana s.a. Quito-ecuador
- ✓ Manual de Publicaciones de la American Psychological Association. (2010). Versión abreviada / tr. Miroslava Guerra Frías. -2da. ed.-

México: Editorial El Manual Moderno.

- ✓ MERANI, A. (1984). Compendio de la Ciencia de la Educación. México. D. F. México. Editorial Grijalbo.
- ✓ Océano Grupo Editorial (Ed.). (1998). Enciclopedia de la Psicopedagogía Barcelona. Océano Grupo Editorial S.A.
- ✓ Orellana, V. (2010). ¿Cómo utilizar la tecnología en el aula? Quito: Impreso en C. A. El Universo. Grupo Santillana S. A.
- ✓ Roeders, P. (2006). Aprendiendo Juntos. Lima. Empresa Editora El Comercio. S. A.
- ✓ hannon, a. (2013). La teoría de las inteligencias múltiples en la enseñanza de español. Universidad de salamanca
- ✓ Imaginarium. (2013). Test para descubrir inteligencias dominantes. Así Juego, así soy. Recuperado el 26 de marzo de 2015, desde <http://www.lapuertapequena.com/aprender-jugando/ninos/juegos-y-desarrollo/asi-juego-asi-soy-test-de-juguetes-para-descubrir-inteligencias-dominantes.pdf>
- ✓ Lupiañez, m. (s.f). Inteligencias múltiples. Un camino para aprender y enseñar con alegría. Recuperado el 1 de abril de 2015, desde:
- ✓ http://plandecenal.edu.co/html/1726/articles312638_recurso_5.pdf.
- ✓ Shannon, a. (2013). La teoría de las inteligencias múltiples en la enseñanza de español. Universidad de salamanca. Recuperado el 1 de abril de 2015, desde:
- ✓ <http://www.mecd.gob.es/dctm/redele/material-redele/biblioteca/2014bv15/2014-bv-15-01aliciamarieshannon.pdf>.

k. ANEXOS



UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA

ÁREA DE EDUCACIÓN, EL ARTE Y LA COMUNICACIÓN

CARRERA DE PSICOLOGÍA INFANTIL Y EDUCACIÓN PARVULARIA

TEMA

LA TECNOLOGÍA Y EL INTERNET COMO MÉTODO DE ENSEÑANZA PARA EL DESARROLLO INTELECTUAL DE LAS NIÑAS Y NIÑOS DE PRIMER AÑO DE LA UNIDAD EDUCATIVA FISCOMISIONAL “MANUEL JOSÉ RODRÍGUEZ”, DE LA PARROQUIA MALACATOS. PERÍODO 2014 - 2015.

Proyecto de Tesis, previo a la obtención del Grado de Licenciada en Ciencias de la Educación. Mención Psicología Infantil y Educación Parvularia.

AUTORA

MARISOL ELIZABETH OCAMPO PALACIOS

DIRECTORA DE TESIS

LCDA. RITA ELIZABETH TORRES MG. SC.

LOJA – ECUADOR

2015

a. TEMA

LA TECNOLOGÍA Y EL INTERNET COMO MÉTODO DE ENSEÑANZA PARA EL DESARROLLO INTELECTUAL DE LAS NIÑAS Y NIÑOS DE PRIMER AÑO DE LA UNIDAD EDUCATIVA FISCOMISIONAL “MANUEL JOSÉ RODRÍGUEZ” DE LA PARROQUIA MALACATOS, PERÍODO 2014 - 2015.

b. PROBLEMÁTICA

El desarrollo globalizado del internet está transformado la forma de comunicación de los seres humanos, estas nuevas tecnologías ya se encuentran al alcance de la mayoría, posibilitando una interacción en tiempo real con personas que se encuentran a largas distancias. La comodidad y la facilidad que posibilitan los avances tecnológicos, muestran que el internet tiene incidencia directa en aspectos sociales, económicos, culturales, educativos entre otros.

Las Tecnologías y el internet constituyen uno de los pilares básicos de la sociedad y hoy es necesario proporcionar al estudiantado una educación que tenga en cuenta esta realidad y posibilite el desarrollo intelectual y cognoscitivo de nuestra niñez.

Existen autoras que se refieren a las tecnologías y su uso en educación, es el caso de Chiluita, Fernández, y Caicedo (2010: 9), quienes señalan:

Las posibilidades educativas de las TIC deben ser consideradas desde dos aspectos: su conocimiento y manejo adecuado. El primer aspecto es consecuencia directa de la cultura de la sociedad actual. No se puede entender el mundo de hoy sin un mínimo de cultura informática. Es preciso entender cómo se genera, cómo se almacena, cómo se transforma, cómo se transmite y cómo se accede a la información en sus múltiples manifestaciones (textos, imágenes, sonidos).

De allí la necesidad e importancia de integrar esta cultura al proceso educativo, para que ese conocimiento se traduzca en un uso generalizado de las TIC y lograr, libre, espontánea y permanentemente, una formación a lo largo de toda la vida.

El segundo aspecto, aunque también muy estrechamente relacionado con el primero, es más técnico. Se deben usar las TIC para aprender y para enseñar. Es decir el aprendizaje de cualquier materia se puede facilitar mediante las TIC y en particular mediante Internet, aplicando las técnicas adecuadas.

No es fácil practicar una enseñanza de las TIC que resuelva todos los problemas que se presentan, pero hay que tratar de desarrollar sistemas de enseñanza que relacionen los distintos aspectos de la informática y de la transmisión de información, siendo al mismo tiempo lo más constructivo posible desde el punto de vista metodológico (Chiluza, Fernández, y Caicedo. 2010. p. 9).

Las tecnologías y el internet son una forma de observar grandes cambios en la mentalidad de las personas a través de la educación y por ende en el desarrollo de una región. Van ligadas al perfeccionamiento e incorporación de nuevas técnicas y modelos de aprendizaje.

La incorporación de las tecnologías en la educación debe permitir el desarrollo de nuevas estrategias pedagógicas que enriquezcan los el desarrollo intelectual y los procesos de aprendizaje, facilitando a los estudiantes interactuar en contextos virtuales o con recursos multimedia, simulando situaciones o resolviendo problemas reales, de manera individual o grupal. Estas experiencias permiten a los estudiantes desarrollar

habilidades de comunicación oral y escrita, su capacidad de tomar decisiones, trabajar de manera colaborativa y de autoaprendizaje en la exploración y búsqueda de información en Internet con fines educativos.

En el contexto educativo, los docentes deben convertirse en los actores fundamentales para propiciar aprendizajes significativos y de calidad en los estudiantes. Por lo tanto, es primordial que no solo conozcan el uso de las herramientas digitales, sino también su aplicación estratégica para promover el aprendizaje autónomo en actividades individuales y grupales.

Lamentablemente esta descripción citada, no se da en la realidad educativa de nuestro medio y principalmente en la Unidad Educativa “Manuel José Rodríguez” de la parroquia Malacatos del cantón Loja. El citado centro escolar a pesar de contar con un centro de cómputo para el estudiantado mantiene debilidades, el profesorado no está capacitado en nuevas tecnologías, lo cual hace que no se desarrolle el intelecto de los estudiantes a través de esta herramienta metodológica; es decir, no fomentan dentro de su quehacer educativo el uso de estos instrumentos tecnológicos, relegando la calidad educativa tan ansiada por la sociedad.

En este contexto se plantea el siguiente problema de investigación: **¿Realmente la tecnología y el internet como método de enseñanza están en relación con el desarrollo intelectual de las niñas y niños de Primer Grado de Educación General Básica de la Unidad Educativa Fiscomisional “Manuel José Rodríguez” de la parroquia de Malacatos, cantón Loja, período 2014 - 2015?**

c. JUSTIFICACIÓN

Lo que se pretende con el estudio de la tecnología y el internet cómo método de enseñanza para el desarrollo intelectual de las niñas y niños de primer grado de educación básica de la Unidad Educativa “Manuel José Rodríguez de la parroquia Malacatos, es dar una respuesta a la necesidad de capacitación del profesorado en el uso de las nuevas tecnologías y el internet con fines educativos, cuyo objetivo principal sería facilitar el conocimiento, la aplicación de herramientas digitales y mecanismos de búsqueda de información para lograr el desarrollo intelectual y enriquecer los procesos de aprendizaje que realizan con sus estudiantes.

De la visita realizada al centro escolar y el compartir diariamente con los niños y niñas de primer grado de educación general básica, ha motivado a investigar la relación existente entre las categorías: tecnología e internet y desarrollo intelectual. Las nuevas tecnologías proponen cambios didácticos y metodológicos en el mundo educativo, así los docentes tienen a disposición múltiples razones para aprovechar las nuevas posibilidades que proporcionan las TIC e impulsar este cambio hacia un nuevo paradigma educativo más personalizado y centrado en la actividad de los estudiantes. A esta necesaria alfabetización digital de los docentes y del aprovechamiento de las TIC para la mejora de la productividad en general, constituyen poderosas razones para aprovechar las posibilidades de innovación metodológica que ofrecen éstas para lograr una Unidad Educativa más eficaz e inclusiva.

El presente estudio presenta bibliografía innovadora y actualizada respecto de las categorías a investigarse lo cual justifica su aspecto científico metodológico.

Al realizar este estudio tendremos un gran impacto social pues los niños se insertarán poco a poco en el uso de las tecnologías y el internet como método para su desarrollo intelectual, siendo beneficiado el niño y niña de primer grado de educación general básica del centro escolar investigado.

Como egresada de la Universidad Nacional de Loja, es necesario plantear alternativas de solución a estos problemas educativos de la zona de influencia de nuestra universidad, con la finalidad de crear una nueva y más justa sociedad.

El trabajo es factible, ya que se tiene la aprobación de las autoridades de la Unidad Educativa “Manuel José Rodríguez”, para realizar el trabajo de campo, lo que permitirá tener un acercamiento directo con la maestra y niños.

Cabe destacar que no se han desarrollado trabajos similares sobre la temática investigada, el tema es actual y goza de originalidad, cuenta con un importante apoyo bibliográfico y está guiado por una metodología que permitirá coherencia en cada uno de los pasos que demanda la estructura del proyecto y trabajo de campo de la tesis, como requisito previo a la obtención del título de Licenciada en Ciencias de la Educación, mención Psicología Infantil y Educación Parvularia. Finalmente, la investigadora cuenta con los recursos administrativos, metodológicos y económicos para desarrollar el presente estudio.

d. OBJETIVOS

Objetivo General:

- ✓ Facilitar el conocimiento y aplicación de tecnologías digitales y el internet como mecanismos para el desarrollo intelectual de las niñas y niños de la Unidad Educativa “Manuel José Rodríguez” de la parroquia Malacatos.

Objetivos Específicos:

1. Establecer si los docentes conocen y aplican la tecnología y el internet como método de enseñanza para el desarrollo intelectual de las niñas y niños de primer grado de educación general básica de la Unidad Educativa “Manuel José Rodríguez” de la parroquia Malacatos, período 2014 - 2015.
2. Identificar el tipo de inteligencia desarrollada por las niñas y niños de primer grado de educación general básica de la Unidad Educativa “Manuel José Rodríguez” de la parroquia Malacatos.
3. Verificar si la utilización la tecnología y el internet como método de enseñanza mejoran el desarrollo intelectual de las niñas y niños de primer grado de educación general básica de la Unidad Educativa “Manuel José Rodríguez” de la parroquia Malacatos, período 2014 - 2015.

e. MARCO TEÓRICO

Esquema del Marco Teórico

1. LA TECNOLOGÍA Y EL INTERNET

1.1.Las Tecnologías de Información y Comunicación (TIC)

1.2.Las TIC y la Educación

1.3.Usos de las Tecnologías de Información y Comunicación

1.4.Las TIC en el Nivel de Preparatoria

1.5.Competencias TIC para alumnos del siglo XXI

1.6.El Internet y sus diversas aplicaciones

1.6.1. Internet como fuente de información

1.6.2. Competencias para la gestión de la información

2. EL DESARROLLO INTELECTUAL

2.1.Qué es la inteligencia

2.2.Tres enfoques

2.3.La Teoría de Vygotsky sobre los procesos de interiorización

2.4.La Teoría de Piaget sobre el desarrollo cognitivo

2.5.Inteligencia Múltiple

2.5.1. Las competencias lingüísticas básicas

2.5.2. Las competencias musicales básica

2.5.3. Las competencias lógico-matemáticas básicas

2.5.4. Las competencias espacio-visuales básicas

2.5.5. Las competencias corporal-motrices básicas

2.5.6. Las competencias intrapersonales

2.5.7. Las competencias interpersonales

2.5.8. Las competencias en relación con la naturaleza

2.5.9. La actividad del alumno y el desarrollo de las competencias básicas

2.6.¿Cuál es la relación entre la inteligencia y el aprendizaje?

3. ACTIVIDADES PARA MEJORAR EL DESARROLLO INTELECTUAL DE NIÑAS Y NIÑOS

3.1. Metodología de investigación guiada

3.2. Cazas del Tesoro

3.3. Las Webquests

1. LA TECNOLOGÍA Y EL INTERNET

1.1. Las Tecnologías de Información y Comunicación (TIC)

Chiluza, Fernández, y Caicedo (2010: 30), señalan que cuando se habla de Tecnologías de Información y Comunicación, también llamadas TIC por sus iniciales, se hace referencia a todas aquellas técnicas, herramientas o mecanismos que sirven para facilitar el almacenamiento, procesamiento y comunicación de la información digital.

Las TIC han penetrado ampliamente en diferentes ámbitos del quehacer cotidiano, volviéndose elementos fundamentales para la vida en sociedades modernas. Si nos alejamos de nuestro entorno local, los celulares que se utilizan para enviar mensajes o correos electrónicos, las cabinas telefónicas y conexiones de Internet que permiten comunicarnos, al instante, con familiares o amigos en el extranjero, son también ejemplos de las TIC. La integración de estas herramientas en las diferentes tareas que se realizan permite romper barreras geográficas, sociales y culturales.

1.2. Las TIC y la Educación

Las TIC han causado impacto en diferentes entornos. En la educación, por ejemplo, su uso ha permitido varios logros, siendo los principales:

- ✓ Facilitar la entrega de contenidos de formas diversas, entretenidas y ricas en información a través de los videos, animaciones, CD-ROM, DVD, entre otros. Los libros dejaron de ser la principal fuente de estudio, dado que hoy en día, el material puede cobrar vida a través de imágenes animadas, sonidos e incluso películas, describiendo eventos, acciones o procesos completos.

- ✓ Fomentar el mejoramiento del proceso de aprendizaje contribuyendo, entre otros factores, al alcance de los contenidos educativos personalizados a cada participante.
- ✓ Integrar a participantes indirectos del proceso, como a los padres y madres de familia, a través de herramientas de comunicación no presencial.
- ✓ Ofrecer oportunidades para el desarrollo de actividades individuales y colaborativas.
- ✓ Apoyar la inclusión de personas con discapacidades físicas o mentales, a través de herramientas y mecanismos que mejoren sus ambientes educativos.

No se debe olvidar que las mismas facilidades disponibles para el docente, también existen para el estudiante. Nueva información se genera cada segundo y está disponible a través de diversos medios como la televisión o el Internet. Los estudiantes tienen acceso a un cúmulo de datos que pueden ser verdaderos o completamente equivocados; es allí, donde la intervención del docente es fundamental para orientar, aclarar dudas e interpretaciones y rectificar errores.

Para estos desafíos el docente debe estar preparado. Es imprescindible actualizar continuamente los conocimientos y desarrollar competencias y capacidades en torno a la búsqueda de información, al análisis crítico, a la selección de canales de comunicación, trabajo en equipo, entre otras. Siguiendo estas recomendaciones, se podrá estar a la par de las transformaciones que se van produciendo en los modelos de enseñanza y aprendizaje. Es preciso aclarar que las actividades apoyadas por las TIC, al igual que las tradicionales, requieren creatividad, objetivos claros, criterios de evaluación y mucho trabajo por parte del docente, caso contrario, los cambios esperados no se producen tan

solo con disponer de estas herramientas (Chiluiza, Fernández, y Caicedo. 2010. pp. 30-31).

1.3. Usos de las Tecnologías de Información y Comunicación

Aunque la aparición de las computadoras se produjo hace más de tres décadas, tanto las instituciones educativas como los docentes aún continuamos buscando modelos de inclusión estables que nos permitan mejorar los procesos de enseñanza–aprendizaje. La integración de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) en el sistema educativo no se da de manera uniforme, sino a partir de procesos complejos y asimétricos, en los que coexisten diversas realidades.

Desde una concepción basada en la programación en los años 80 hasta el inconmensurable impacto que tiene Internet en la actualidad, las escuelas primarias y los jardines de infantes han intentado incluir las Tecnologías de la Información y la Comunicación en sus proyectos educativos, en respuesta, por un lado, a las demandas sociales y culturales, y por otro, a las posibilidades económicas y de infraestructura específicas de cada institución educativa.

Observando la realidad de lo que ocurre en los niveles Inicial y Educación Básica, tanto en las escuelas públicas como privadas, encontramos que, en líneas generales, la inclusión de las TIC se desarrolla en cuatro escenarios que, muchas veces, coexisten y se integran, pero que, en la mayoría de los casos, actúan como compartimientos estancos, sin vinculación entre sí. Estos escenarios de los usos de las TIC en las escuelas son:

- ✓ **Iniciación al manejo instrumental:** enfoque centrado en la adquisición de habilidades operatorias de manejo del equipamiento informático y de los programas.
- ✓ **Ejercitación y refuerzo:** uso de software educativo como recurso didáctico para presentar actividades específicas relacionadas con el desarrollo de contenidos de diferentes áreas del conocimiento.
- ✓ **Apoyo didáctico de los docentes:** el uso de las TIC está vinculado, principalmente, al desarrollo de tareas referidas a la planificación de la enseñanza.
- ✓ **Aprendizaje por descubrimiento:** se enfoca en el desarrollo de actividades de aprendizaje interdisciplinarias, centradas en el alumno que aprende haciendo. Las TIC se utilizan como medios o recursos para acceder a la información y reelaborarla de forma significativa (Caccuri, V. 2013. pp. 14-15).

1.4. Las TIC en el Nivel de Preparatoria

Caccuri, V. (2013: 30), plantea que muchos especialistas en educación plantean dudas acerca de la inclusión de herramientas informáticas y comunicacionales en el Nivel Inicial o Preescolar; entre los principales argumentos que esgrimen, señalan que los alumnos son muy pequeños para aprovechar las ventajas de las TIC o para desarrollar competencias adecuadas para su uso. Sin embargo, no podemos desconocer que, en primer lugar, los niños que ingresan al Nivel Inicial nacieron y crecieron en un ambiente marcado por la impronta tecnológica, además de haber tenido, ya en sus propios hogares, un contacto directo con computadoras, reproductores de DVD, cámaras digitales o teléfonos celulares, por citar solo algunos ejemplos. Pero más allá de estas

cuestiones, debemos entender que el Nivel Inicial es el primer ámbito de educación sistemática al que acceden los niños. Por lo tanto, este trayecto formativo debe considerar una educación integral que les permita reconocer e interactuar con los valores culturales y sociales propios de su tiempo, de forma tanto gradual como selectiva, a través de actividades que les faciliten tomar contacto con estos recursos.

El abordaje de las TIC en el Nivel Inicial puede realizarse considerando dos criterios:

- ✓ **Las TIC como contenido:** ayudan al desarrollo de las competencias de manejo instrumental, en un proceso de iniciación a la alfabetización informática.
- ✓ **Las TIC como recurso didáctico:** a través de estrategias que propicien el uso de estas herramientas en los diferentes procesos de enseñanza–aprendizaje, y como apoyo al desarrollo de los contenidos curriculares de las diferentes áreas.

En ambos casos, su uso adecuado puede propiciar el desarrollo psicomotriz –estimulando la percepción óculo-manual, la motricidad fina y la orientación espacial–, el desarrollo de habilidades cognitivas, el perfeccionamiento del lenguaje y la comunicación, así como también el manejo de pautas de convivencia, interacción social y autonomía (Caccuri, V. 2013. pp. 30-31).

En conclusión las TIC forman parte del escenario en el que los niños crecen y se desarrollan; por lo tanto, también deben formar parte del proyecto educativo en el nivel inicial, ya que para ellos no es una nueva información, por el contrario se encuentran ya adaptados a las nuevas tecnologías y claro está el internet.

1.5. Competencias TIC para alumnos del siglo XXI

Caccuri, V. (2013), señala que las competencias por lograr deben contemplar el desarrollo de habilidades que les permitan desenvolverse adecuadamente en contextos tanto actuales como futuros. ¿Qué significa ser competente en el uso de las TIC? Básicamente, es tener la capacidad para buscar, procesar y comunicar información, transformándola en conocimiento, seleccionando la más relevante y haciendo uso de diferentes soportes, de manera crítica, responsable y segura. El propósito no es presentar un conjunto de competencias en un nuevo currículo de carácter prescriptivo. La idea central de este apartado es expresar algunas líneas posibles, que deben ser analizadas y adaptadas a cada contexto educativo específico.

A modo de ejemplo, podemos agrupar las competencias TIC en tres grandes ejes:

- ✓ **Competencias operatorias:** relacionadas con el desarrollo de habilidades para el manejo instrumental del equipamiento tecnológico disponible.
- ✓ **Competencias para el tratamiento de la información:** comprende el conjunto de habilidades para obtener, evaluar y usar información.
- ✓ **Competencias éticas y sociales:** implica el desarrollo de habilidades relacionadas con la promoción y la práctica de un uso seguro, legal y responsable de la información y de las TIC.

A partir de estos tres ejes, podemos pensar en un esquema básico, que permitirá reflexionar sobre las actividades para cada nivel este nivel, observando algunos ejemplos de los logros esperados al finalizar cada uno de los niveles que se analiza

COMPETENCIAS TIC PARA NIVEL INICIAL Y EDUCACIÓN BÁSICA		
Ejes	Nivel Inicial	Nivel Primario
Competencias operatorias	<p>Enciende y apaga el equipo de manera correcta y autónoma.</p> <p>Respeto normas de uso y cuidado del equipamiento.</p> <p>Utiliza el mouse y el teclado de acuerdo con su desarrollo motoriz.</p> <p>Puede acceder a algunos programas.</p> <p>Reconoce el funcionamiento de algunos programas y puede utilizarlos de forma correcta para el desarrollo de actividades.</p>	<p>Utiliza correctamente el vocabulario básico relacionado con las TIC, nombrando y clasificando diferentes tipos de dispositivos e identificando su función dentro de un sistema.</p> <p>Respeto normas de uso y seguridad en el manejo del equipamiento.</p> <p>Maneja correctamente el teclado, incluyendo el uso de mayúsculas y minúsculas, o de teclas para obtener caracteres especiales, como vocales con tilde.</p> <p>Guarda correctamente un archivo en diferentes unidades y carpetas, para recuperarlo posteriormente.</p> <p>Reconoce y utiliza los procedimientos básicos de un sistema operativo.</p> <p>Reconoce y aplica los procedimientos básicos de programas de escritura, dibujo, cálculo y presentaciones, así como los de los programas de búsqueda y comunicación.</p>
Competencias para el tratamiento de la información	<p>Puede seleccionar diferentes herramientas TIC para resolver situaciones problemáticas. Interpreta el lenguaje iconográfico y visual en diferentes soportes.</p>	<p>Busca información en Internet y puede seleccionar la más relevante.</p> <p>Identifica fuentes de información adecuada y confiable.</p> <p>Utiliza diferentes recursos TIC para clasificar y organizar información, y así facilitar su análisis.</p> <p>Utiliza diferentes recursos TIC para sintetizar la información.</p> <p>Selecciona los soportes adecuados Para comunicar información de manera efectiva.</p>
Competencias éticas y sociales	<p>Puede trabajar en pequeños grupos, respetando turnos, tareas y valorando los aportes</p>	<p>Reconoce el significado de “propiedad intelectual” y la respeta cuando utiliza información y</p>

	<p>de otros. Manifiesta curiosidad y una actitud positiva frente al uso de las TIC.</p>	<p>software. Interactúa y colabora con compañeros, con expertos o con otras personas, utilizando entornos digitales diferentes. Participa en equipos que desarrollan proyectos para producir trabajos originales o resolver problemas. Identifica y previene riesgos que pueden amenazar a la información o a las personas, como virus informáticos, correo no deseado o privacidad de los datos personales. Tiene en cuenta las consecuencias económicas y ecológicas derivadas de las TIC, y toma decisiones fundamentadas, por ejemplo, con respecto a Imprimir o no un determinado trabajo.</p>
--	---	---

Tomado de: Caccuri, V. (2013: 36-37). Educación con Tics. Buenos Aires. Sevagraf.

En conclusión las TIC en la educación inicial y básica deben ser una oportunidad para mejorar y ampliar las posibilidades de aprender de los estudiantes, desarrollando mejor su inteligencia y su proceso de aprendizaje, aunque esto implique un reaprender al docente.

1.6. El Internet y sus diversas aplicaciones

El Internet es un medio de comunicación, una herramienta de investigación, de negocios, de información e incluso de entretenimiento. Nos sirve para compartir y acceder a todo tipo de información: documentos, gráficos, música, etc. Sin embargo, al ser un medio de distribución de información libre, en el que todos pueden colocar datos,

información, opiniones, etc., existen riesgos al usarla (Chiluiza, Fernández, y Caicedo. 2010. pp. 96-97).

Precauciones en el uso del internet:

CRITERIO	DESCRIPCIÓN
ACCESO	Existen varios lugares o sitios a los que sólo un determinado grupo de personas tiene acceso, es decir son sitios restringidos .
SEGURIDAD	Existen varios lugares en los que nos ofrecerán productos de dudosa procedencia. Si usted no está realmente seguro de que lo que le ofrecen es totalmente confiable , entonces no lo acepte . Existen sitios Web en los que nos piden datos personales, usuarios, contraseñas de cuentas de banco o claves de tarjetas de crédito. Nuevamente, si no está seguro, entonces no visite la página o ciérrela. A través de la página Web también nos podemos encontrar con VIRUS que afectarán nuestras computadoras.
CENSURA	Mucho ojo con esto: ¡Debemos cuidar quiénes van a acceder a qué información! En la súper autopista o Internet, existen sitios no recomendables para menores de edad .
INSPECCIÓN	Mucha de la información que se nos ofrece en la súper autopista no es cierta, es decir es mentira . Así que cuando nos presenten algo nuevo para nosotros, es preferible investigar, inspeccionar, y asegurarnos de aquello que estamos leyendo. Si no estamos seguros, es mejor no entrar a ciertos lugares.

Tomado de: Introducción a las Tecnologías de la Información y la Comunicación. (2011:97). Quito. Centro Gráfico Ministerio de Educación – DINSE

1.6.1. Internet como fuente de información

Internet se ha convertido en la principal fuente de información en la sociedad actual, superando ampliamente a otros medios tradicionales, como los libros. A través de la Web, nos ponemos en contacto con información en diferentes formatos y soportes, tales como textos, gráficos, imágenes, sonidos, videos o presentaciones multimedia, entre otras. Este modo de acceso está determinado por algunas características que la distinguen de otras fuentes.

En la siguiente tabla se analizan cuáles son los aspectos más relevantes de Internet como fuente de (Cacuri, V. 2013. p 226).

CARACTERÍSTICAS DE LA INFORMACIÓN EN INTERNET	
Instantánea	Es la forma más rápida y sencilla para acceder todo tipo de información. Nos pone en contacto directo con diferentes tipos de fuentes, a las que sería difícil acceder por otros medios.
Dinámica y cambiante	A diferencia de otros soportes, la información que se publica en Internet se modifica constantemente. Esta característica posibilita el acceso a datos actualizados.
Interactiva	Ofrece la posibilidad de interactuar con los emisores de los mensajes, con otros lectores y, también, de convertirnos en emisores de información.
Personalizada	Nos permite buscar específicamente el tipo de información que se ajusta a nuestros intereses particulares.

Tomado de: Cacuri V. (2013). Educación con TICs. (2013:226). Buenos Aires. Sevagraf

Sin embargo, es importante tener en cuenta que la información en Internet puede ser engañosa o responder a intereses ocultos, detrás de la fachada de un sitio web o un correo electrónico. Así, nos encontramos hoy con una red sobrecargada de datos que, muchas veces, resultan inútiles, erróneos o incompletos. En este entorno, la búsqueda de respuestas concretas puede ser difícil, en especial, si necesitamos información veraz, confiable y de calidad (Cacuri, V. 2013. p. 227).

En conclusión y sin lugar a dudas, Internet es en la actualidad el lugar privilegiado para localizar información sobre prácticamente cualquier tema, desde los más importantes hasta los más exóticos e intrascendentes. La cantidad y variedad de datos disponibles

generan un nuevo desafío educativo: el de desarrollar habilidades para obtener información que resulte significativa, útil, relevante y confiable. Pero no debemos olvidar que una búsqueda simple de información arroja una enorme cantidad de resultados muy diversos, que pueden confundir y desorientar; y, es indispensable desarrollar estrategias que nos permitan aprovechar las incuestionables ventajas que ofrece Internet como fuente de información, minimizando los riesgos y el impacto negativo de la sobreabundante información.

1.6.2. Competencias para la gestión de la información

El uso de Internet como fuente de información ofrece la posibilidad de trabajar en un contexto dinámico que permite acceder a una amplia variedad de contenidos en diferentes soportes y formatos. Sin embargo, es necesario desarrollar un conjunto de conocimientos, habilidades y actitudes que deben ponerse en práctica para buscar, analizar y clasificar la información, para así convertirla en conocimiento útil y aplicable en contextos concretos. Las competencias para la gestión de la información se refieren a las capacidades que los alumnos deben adquirir para desempeñarse de manera adecuada en el contexto actual. A modo de ejemplo, podemos mencionar:

- ✓ Identificar las necesidades de información frente a un tema concreto.
- ✓ Aplicar estrategias eficaces para localizar información pertinente y relevante.
- ✓ Seleccionar las fuentes de información utilizando criterios para evaluar las más adecuadas y confiables.
- ✓ Clasificar y organizar la información encontrada.

- ✓ Analizar y sintetizar la información, distinguiendo los aspectos principales de los secundarios.
- ✓ Utilizar la información para comunicar resultados de forma eficaz, y así convertirla en conocimiento (Caccuri, V. 2013. p 227).

En conclusión se puede manifestar que la búsqueda de la información se debe tener en cuenta que hay que identificar las necesidades de la información, buscar y evaluar la información, analizar y seleccionar y sintetizar y utilizar la información, esto nos conduce a la construcción de conocimientos.

2. EL DESARROLLO INTELECTUAL

2.1. ¿Qué es la inteligencia?

Antunes, C. (2006: 7), señala que la palabra "inteligencia" tiene su origen en la unión de dos vocablos latinos: ínter = entre, y eligere= escoger. En su sentido más amplio, significa la capacidad cerebral por la cual conseguimos penetrar en la comprensión de las cosas eligiendo el mejor camino. La formación de ideas, el juicio y el razonamiento son frecuentemente señalados como actos esenciales de la inteligencia, como “facultad de comprender”.

Por otro lado, la enciclopedia de la psicopedagogía (1998: 855), indica que la inteligencia es la capacidad de comprender, evocar, movilizar e integrar constructivamente lo que se ha aprendido y de utilizarlo para enfrentarse a nuevas situaciones. Tres conceptos ayudan a precisar el término de inteligencia: capacidad de manejarse eficazmente con tareas que incluyen abstracciones, capacidad de aprender y capacidad para desenvolverse ante situaciones nuevas.

En el Diccionario de Pedagogía y Psicología se cita que la inteligencia es la capacidad de entender, comprender, e inventar. Indica el desarrollo, autonomía y dominio del medio que va alcanzando el individuo a lo largo de la evolución. Permite al ser humano abrirse a la realidad, al conocimiento reflexivo, a la personalización de su conducta y a la invención de la cultura... (p. 179).

Por su parte, en el Diccionario de Pedagogía de Merani, A., señala que la inteligencia proviene del lat. Intellegentia = capacidad, habilidad. Término que tiene tres acepciones

principales: 1) sirve para designar una cierta categoría de actos distinguidos de las actividades automáticas o instintivas; 2) se emplea para definir la facultad de conocer o comprender; 3) significa el rendimiento general del mecanismo mental (p. 86).

En conclusión se podría manifestar que la inteligencia es un modo de adaptación al entorno en que se desenvuelve, le permite resolver problemas y elegir su mejor solución e incluso crear cosas dentro de una cultura.

2.2. Tres enfoques

Roeders, P. (2006: 57), cita en su obra *Aprendiendo Juntos* que para saber lo que significa alcanzar el nivel más alto posible en conocimiento es imprescindible saber cómo se desarrolla el intelecto humano. Algunas de las teorías principales en este campo son los enfoques de Vygotski, que parte de procesos de interiorización, el enfoque constructivista de Piaget y principalmente la teoría sobre la inteligencia múltiple de Gardner.

2.3. La Teoría de Vygotski sobre los procesos de interiorización

Vygotski (1978; 1979) parte de la premisa de que el desarrollo intelectual es un proceso durante el cual el niño adquiere continuamente nuevas competencias. Este proceso de adquisición es un principio idéntico para el logro de todo tipo de competencias. Con ayuda de otras personas de su entorno, el niño aprende, en primer lugar, una nueva competencia en base a una acción concreta. Según ésta construye autónomamente una representación mental de la acción y luego la verbalización del proceso de acción – primero en voz alta, después despacio como por ejemplo: “primero tengo que meter la

llave en el ojo de la cerradura, luego girar a la derecha y recién ahora puedo abrir la puerta”– mediante el cual esta acción se automatiza. Por lo menos existen dos razones por las cuales las interacciones sociales en este contexto son de gran importancia (Wertsch, 1981). En primer lugar, durante las interacciones sociales, los niños se sienten obligados más frecuente e intensamente a la expresión verbal que, por cierto, acelera el proceso de interiorización. Y, en segundo lugar, un educador o maestro –y quizás también hasta niños mayores– puede localizar la así llamada zona de desarrollo próximo en interacción con el niño. Esta zona del desarrollo próximo se describe como “aquello que el niño todavía no puede realizar solo pero que sí logra con la ayuda de otra persona (adulto)”.

Un lugar muy importante en la adquisición de estas estructuras mentales lo ocupan las acciones de control. Se trata de acciones con las que el niño (el alumno) controla si sus actividades han conducido a la obtención del resultado deseado. También el entorno del niño juega un papel muy importante: el origen del autocontrol radica en preguntas hechas por los adultos orientadas hacia una comparación entre aquello que se ha alcanzado y el resultado deseado de la actividad del niño.

A diferencia de la teoría de Piaget, Vygotski no parte de un patrón fijo de las fases en el desarrollo cognitivo, pero describe este desarrollo como un proceso gradual de ampliación del repertorio de las competencias del niño (Roeders, P. 2006. pp. 57-58).

2.4. La Teoría de Piaget sobre el desarrollo cognitivo

Piaget (1926; 1966; 1970; 1985) parte de la premisa de que el desarrollo cognitivo del individuo se divide en cuatro estadios. Los diversos estadios del funcionamiento

cognitivo de un individuo se diferencian cualitativamente uno de otro de una manera bastante clara. Un estadio anterior se distingue del posterior por las nuevas capacidades cognitivas que hasta ese momento no se habían manifestado.

Piaget parte asimismo de la premisa de que el desarrollo es un proceso continuo de adaptación al mundo exterior. Conjuntamente con el proceso de maduración biológica como condición básica, existen además dos procesos complementarios en la adaptación, que juegan un papel importante, a saber, el proceso de asimilación y el de acomodación. Con asimilación entendemos la percepción del conocimiento y la asimilación de éste por el niño (eventualmente después de adaptarlo) en su estructura mental existente. Lo mismo sucede cuando nosotros “adaptamos” los alimentos al masticarlos y digerirlos para que nuestro organismo pueda asimilar los componentes utilizables. A veces la información del mundo exterior difiere tanto de la estructura mental existente de una persona que ésta tiene que modificar la estructura para que pueda hacer algo con la información recibida. Piaget llama acomodación a este proceso de adaptación de una estructura mental. La acomodación permite que el niño construya una nueva estructura mental cualitativamente mejor que la anterior porque puede integrar más información. Este proceso es ocasionado entonces por contradicciones entre la información nueva y la manera existente de pensar. Las contradicciones pueden surgir casualmente, pero como adultos también podemos dar deliberadamente información incongruente (Piaget, 1972). Esta transición entre dos estadios de desarrollo se caracteriza por un proceso de acomodación de este tipo.

En el estadio sensomotriz, el niño aprende adecuadamente a funcionar y reaccionar ante estímulos físicos. En el estadio pre-operacional, el niño está en capacidad de retener

mentalmente secuencias de comportamiento de sí mismo o de otros, de tal manera que pueda repetir las y emplearlas más adelante cuando las necesite. Asimismo, el “hacer como si...” también es un logro importante en este estadio. En el estadio concreto-operacional, el niño está en capacidad de indicar relaciones de causa-efecto con ayuda del material concreto presente. De igual manera, el niño puede razonar la reversibilidad de determinados fenómenos con ayuda de material concreto. Finalmente, en el estadio del razonamiento formal-operacional, el adolescente está en capacidad de realizar estos procesos solamente de manera mental, es decir, sin ayuda de materiales concretos. En este estadio se puede pensar, en primer lugar, en un número de soluciones hipotéticas para un problema antes de abordarlo de manera definitiva.

Esta división bastante estricta en estadios de desarrollo ha sido muy criticada sobre todo en lo que respecta al último estadio mencionado anteriormente. Investigaciones han demostrado frecuentemente que los adolescentes y hasta los adultos, no en todos los casos deseados, muestran un razonamiento formal. Esto ha ocasionado que Piaget (1972) relativice su teoría en ciertos aspectos y es así como parte de la suposición de que puede haber personas con competencias para lo lógico-matemático y otras para lo literario o social, por ejemplo. Puesto que Piaget se ocupa más de las primeras competencias, él no puede explorar el razonamiento formal con respecto a las otras. Sin embargo, Piaget (1972) todavía sigue trabajando en esta diferenciación de competencias. Él se basa en el hecho de que todo individuo alcanza finalmente el estadio de las operaciones formales. Si es que ése fuere el caso, esto se manifestaría de diferentes maneras según cada individuo y de acuerdo con las propias competencias y especialización (es) profesional (es). Cada uno hace uso del razonamiento formal de acuerdo con las propias competencias y educación obtenida, mientras que en campos

desconocidos se emplea este mismo razonamiento pero a un nivel más bajo. De esta manera, por ejemplo, un profesor que enseña español podrá explicar formalmente y de una manera excelente la razón por la que en la palabra innovación hay dos consonantes para una sola vocal y en la palabra inocencia solamente una. Este mismo docente probablemente descubrirá, recién después de comprobarlo experimentalmente, que el tiempo de oscilación no depende del peso que está sujeto al péndulo de un reloj, sino más bien de la distancia del centro de gravedad del péndulo hasta el punto de suspensión.

Esta es la idea principal de los aspectos diferenciales en la inteligencia humana que Gardner (1984) ha seguido elaborando (Roeders, P. 2006, pp. 58-59).

2.5. Inteligencia Múltiple

Roeders, P. (2006), señala que en su trabajo más importante, Gardner (1984) se rebela claramente contra el uso que se está haciendo de los test del cociente de inteligencia (CI). Gardner hasta opina que el CI es una estructura sin sentido ya que las tareas que se emplean para su determinación difieren enormemente tanto en contenido como en cuanto a las capacidades exigidas. Este punto de partida, conjuntamente con las observaciones de Piaget acerca de las diferencias entre aptitudes y educación, hicieron surgir en Gardner la pregunta sobre si no se trataría de diferentes formas de inteligencia que se desarrollarían posiblemente en cada individuo independientemente unas de otras.

Gardner (1984) relaciona resultados de una serie de investigaciones diversas acerca de capacidades intelectuales y, por medio de su propia investigación complementaria,

llega a la conclusión de que pueden diferenciarse por lo menos las siete formas de inteligencia siguientes:

- ✓ la inteligencia lingüística
- ✓ la inteligencia musical
- ✓ la inteligencia lógico-matemática
- ✓ la inteligencia espacial-visual
- ✓ la inteligencia corporal-motriz
- ✓ la inteligencia intrapersonal
- ✓ la inteligencia interpersonal

En obras posteriores de Gardner, él menciona una octava forma de inteligencia: la inteligencia naturalista.

Dependiendo de las competencias y educación de cada persona, cada tipo de inteligencia puede desarrollarse en mayor o menor grado. Puesto que los tipos de inteligencia deben ser considerados independientes uno del otro, es posible entonces toda combinación de uno o más tipos de inteligencia desarrollados en mayor o menor grado. Es así como un buen arquitecto (pero también un buen encargado de mudanza) puede contar con una inteligencia espacial-visual altamente desarrollada, un buen analista de sistemas con una inteligencia lingüística y lógico- matemática, una buena bailarina de ballet con una inteligencia musical y corporal-motriz, un buen entrenador deportivo con una inteligencia corporal-motriz, socio-personal y lingüística, y otros.

Pero Gardner no se limita tan sólo a este aspecto de tipos de inteligencia altamente desarrollados. No todos pueden alcanzar siempre un alto grado de desarrollo en

cualquiera de estos campos de la inteligencia. Para poder funcionar adecuadamente en una sociedad como individuo, Gardner opina que para cada tipo de inteligencia se debe indicar también aquello que un individuo necesita tener como mínimo de bagaje intelectual. A esto Gardner lo denomina competencias básicas propias de cada tipo de inteligencia. Este mínimo de bagaje intelectual, es decir, estas competencias básicas, pueden ser consideradas como las habilidades de base que necesita tener una persona para poder funcionar adecuadamente y entonces pueden servir como elementos básicos tanto para una estructura curricular como para un aprendizaje diferenciado en la práctica del profesor en su aula. En el siguiente punto se tratarán brevemente estas competencias básicas (pp. 60-61).

2.5.1. Las competencias lingüísticas básicas

Gardner (1984) señala cuatro aspectos de la inteligencia lingüística que son importantes en el funcionamiento del individuo. Como primer punto, menciona el aspecto retórico de la lengua. Al mencionarlo, Gardner fija la mira sobre todo en la habilidad que se tiene para convencer a otras personas de algo. La lengua como medio para lograr que se haga algo, para ejercer influencia.

Como segundo aspecto lingüístico aparece el rol de la lengua como instrumento para retener información de una manera estructurada: la lengua como potencial memorístico. Mucha de la información que debemos retener, desde instrucciones de uso hasta lista de compras, por ejemplo, se codifica totalmente en forma de signos lingüísticos en nuestro cerebro.

El tercer aspecto de la lengua como competencia básica es el rol que juega en el campo de la explicación y aclaración. Tanto en el uso de la lengua oral como escrito, este aspecto juega un rol importante. Mucho de aquello que aprendemos se obtiene mediante dar y recibir explicaciones acerca de determinados fenómenos u objetos. Al igual que en este caso: a través de esta explicación transmito una idea o noción. La lengua tiene metáforas y otros principios que nos permiten explicar cosas y situaciones.

El cuarto aspecto que menciona Gardner es aquel de la lengua como medio para reflexionar. Con la lengua podemos no solamente reflexionar sobre fenómenos, sobre nosotros mismos y nuestros comportamientos, sino también sobre la lengua misma; además podemos reflexionar sobre nuestra propia lengua y sobre otras (Roeders, P. 2006. p. 61).

2.5.2. Las competencias musicales básicas

Roeders, P. (2006: 62), indica que es casi imposible hallar una persona que esté físicamente en condiciones de escuchar música y que no pueda disfrutar de ella. La mayoría de nosotros desarrolla, incluso, hasta preferencias muy fuertes o rechazos ante determinados tipos de música. Escuchar y hacer música preferida por y para muchos nos brinda mucha satisfacción y hasta puede contribuir de manera importante a la calidad de vida que llevamos.

Los tres componentes más importantes en la apreciación de la música son melodía, ritmo y sonido de voces y/o instrumentos. De ahí que, según Gardner, se hable de tres

competencias básicas: un sentido para tonos (frecuencia), un sentido para ritmo y un sentido para tonalidades.

2.5.3. Las competencias lógico-matemáticas básicas

La inteligencia lógico-matemática es, de todas las formas de inteligencia, posiblemente la más compleja en cuanto a estructuración. Gardner (1984) señala en su exposición detallada sobre este tipo de inteligencia las siguientes competencias básicas.

En primer lugar, es necesario tener la habilidad para poder manejar una cadena de razonamientos en la forma de supuestos, proposiciones y conclusiones.

En segundo lugar, el individuo tiene que poder darse cuenta de que las relaciones entre los elementos de una cadena de razonamientos de ese tipo determina el valor de las mismas. Cuando digo que mi computadora trabaja más rápido que la de mi secretaria pero que ésta a su vez es más rápida que la de mi sobrino, entonces, a partir de las relaciones entre los elementos de este razonamiento, puedo llegar a la conclusión de que mi computadora es mucho más rápida que la de mi sobrino. Estas dos competencias básicas forman el núcleo de la lógica que nosotros usamos tanto en nuestra vida cotidiana como también en los lenguajes computarizados, por ejemplo, a manera de forma más avanzada.

Como tercera competencia básica, Gardner señala el poder de abstracción. En la lógica se tiene que poder tomar distancia de objetos y fenómenos. Este proceso de abstracción comienza en el concepto numérico. Un paso siguiente es el concepto de

dimensión variable y el nivel más alto es la función de las variables múltiples que es uno de los elementos básicos del enfoque de sistemas.

Finalmente, Gardner menciona una cuarta competencia, a saber, la actitud crítica en el sentido de que un hecho sólo puede ser aceptado cuando ha sido demostrada su veracidad (Roeders, P. 2006. p. 62).

2.5.4. Las competencias espacio-visuales básicas

La primera competencia importante para esta forma de inteligencia es una percepción exacta de la realidad visible. Para esto la persona tiene que poder adaptar la imagen de un espacio u objeto recientemente formada cuando las nuevas percepciones así lo requieran.

Una segunda competencia es el poder reproducir mentalmente la percepción sin la presencia actual de esta misma percepción.

Una tercera competencia es poder reconocer el mismo objeto en diferentes circunstancias. En este caso, por ejemplo, podemos pensar en el acto de identificar a un criminal mirando una foto o un dibujo de él al momento de hacer una denuncia.

Una cuarta competencia es el poder anticiparse a consecuencias de cambios espaciales. Un escultor tiene que poder imaginarse cómo cambiaría la imagen si su modelo posara con los brazos extendidos en lugar de posar con los brazos cruzados. De esta manera se pudo anticipar en la navegación marítima, el cambio debido al giro que da la tierra.

Finalmente, una quinta competencia básica es aquella del poder descubrir coincidencias en cosas que aparentemente son distintas. De esta manera, un artista, por ejemplo, descubre las formas de un ave en un pedazo de madera que encuentra de casualidad en el bosque (Roeders, P. 2006. p. 63).

2.5.5. Las competencias corporal-motrices básicas

En este tipo de inteligencia, Gardner menciona dos competencias básicas. En primer lugar, una competencia importante del individuo es el fuerte control sobre sus propios movimientos corporales. Esta es una competencia que es importante en situaciones totalmente distintas, como por ejemplo, al nadar, bailar, tocar guitarra, pero también en el sillón del dentista.

La segunda competencia básica es el tratamiento adecuado del manejo de objetos. Este aspecto juega también un rol muy importante en todo tipo de circunstancias, como por ejemplo, al montar bicicleta, tocar guitarra y en el momento en que el dentista ejecuta el tratamiento (Roeders, P. 2006. p. 63).

2.5.6. Las competencias intrapersonales

En cuanto a la forma de inteligencia socio-personal, Gardner (1984) hace una distinción entre un aspecto intrapersonal e interpersonal.

Bajo el aspecto intrapersonal encontramos tres competencias básicas. La primera, el conocimiento del propio funcionamiento y del funcionamiento de otro. En el amplio sentido de la palabra, en este caso, encontramos las ideas en las emociones propias y de

otros, intereses, intenciones y capacidades (¿el desarrollo de los siete tipos de inteligencia?). Autoestima y auto crecimiento que pueden ser usados para resolver problemas internos son componentes básicos de la inteligencia intrapersonal bien desarrollada.

Como segunda competencia encontramos el manejo adecuado de las propias emociones, intereses y capacidades Para poder seguir funcionando como persona, se tiene a veces que adaptar el funcionamiento propio y en otros casos tratar de considerar las preferencias de los demás.

La tercera competencia es actuar correctamente según las normas morales. Esta competencia básica, por cierto, no se detalla explícitamente pero se puede percibir claramente entre las líneas de su trabajo. Mediante un comportamiento moral correcto, que se caracteriza por el respeto hacia los demás y la aceptación de los otros, una persona facilita a los demás las pautas para que se le trate de la manera que se considera la correcta. Este punto hace posible el funcionamiento del individuo en una sociedad compleja (Kohlberg, 1976). Aun la conducta adecuada en el sentido moral generalmente comprende interacciones directas e indirectas con otras personas, los valores morales tendrían que ser concebidos como elementos completamente internalizados y por eso deben ser considerados como aspectos de la personalidad (Roeders, P. 2006. pp. 63-64).

2.5.7. Las competencias interpersonales

En cuanto al aspecto interpersonal se encuentran también tres competencias básicas. La primera es la adecuada evaluación de un manejo de emociones, preferencias, intenciones y capacidades de otro para el comportamiento inter-humano. De esta

manera, una persona que muestra tristeza debe ser tratada de una manera diferente de como se trata a una persona que parece estar furiosa. Esta competencia implica más bien el razonamiento en el campo de la determinación de comportamientos y experiencias de una persona según su contexto social –por ejemplo, amigos, familia– y cultural –por ejemplo, religión (Selman, 1980).

Gardner describe la segunda competencia básica como la habilidad de interactuar bien con los demás. La inteligencia interpersonal nos permite afectar a otros (a través de entenderlos) y trabajar con otras personas mejorando continuamente el ambiente individual y social. Sin eso, nosotros perderíamos la habilidad de existir socialmente.

La tercera competencia interpersonal es la habilidad de la persona para enganchar en relaciones emocionales con los demás. Relaciones con miembros de la familia, amigos y amigas y sobre todo con un acompañante comprenden aspectos emocionales, afección (attachment) y solidaridad. Cuidar a la persona querida es la base de relaciones interpersonales satisfechas, incluyendo las relaciones sexuales (Roeders, P. 2006. pp. 64-65).

2.5.8. Las competencias en relación con la naturaleza

Una competencia básica de la inteligencia naturalista es la habilidad de una persona para identificar y clasificar estructuras en la naturaleza. Durante nuestra prehistoria, cazadores-cogedores confiaron a su inteligencia naturalista en la identificación de la flora y fauna comestible e incomedible. Hoy se puede ver la inteligencia naturalista en la manera como nos relacionamos con nuestro entorno y el rol que todas las partes de

nuestro medio ambiente juegan. Partes de la inteligencia naturalista son: sensibilidad a los cambios en el clima, a sus causas y efectos y entendimiento de las funciones de los diferentes árboles y/o de otras plantas en el medio ambiente (Roeders, P. 2006. p. 65).

2.5.9. La actividad del alumno y el desarrollo de las competencias básicas

Roeders, P. (2006: 65-67) señala que estas competencias básicas son los niveles intelectuales mínimos que cada individuo deberá (poder) alcanzar. Pero esto no es suficiente ya que la pregunta que surge inmediatamente es cómo pueden alcanzarse estos niveles. Antes de contestar esa pregunta, se deberá considerar algunos aspectos del estudio de Gardner que son importantes en este contexto. Debido a diferencias genéticas en cuanto a capacidades, puede ser que existan grandes diferencias individuales en cuanto a la rapidez con la que algunas personas desarrollan determinado tipo de inteligencia. Una persona puede alcanzar las competencias básicas mucho antes que otra. Esto es válido en principio para todas las formas de inteligencia.

Otro punto importante de partida es que el desarrollo de una de las competencias básicas de una forma de inteligencia estimula el desarrollo de las otras de la misma forma de inteligencia. La adquisición del sentido del ritmo debe entonces facilitar el desarrollo del sentido para diferenciar tonos o aunque sea hacer que el niño se interese más por la música. No hablamos entonces de una transferencia entre diferentes inteligencias, sino que debe tratarse de transferencia de una competencia a otra.

Gardner indica en un estudio bastante detallado que la formación de inteligencias puede llevarse a cabo bajo diversas condiciones. Gardner da el ejemplo de un joven en Oceanía que debido a que solía pasear en velero con otras personas aprende a navegar.

Aprender in situ, por lo tanto, desarrolla un alto nivel de inteligencia espacial-visual. Esta inteligencia espacio-visual puede aprender a desarrollarse solamente observando, según Gardner, hasta casi sin instrucción explícita o sin ayuda de medios visuales. En este caso no es más importante si aquel que funciona como modelo es un adulto o una persona de la misma edad. El niño puede aprender mucho de ambos.

Lo anteriormente tratado también se aplica a la inteligencia corporal-motriz. Para las otras formas de inteligencia sí se tiene que aplicar una mayor instrucción, con libros y textos, material oral o con ayuda de los medios de comunicación, como por ejemplo, videos e información computarizada.

Solamente en obras y escritos no publicados de Gardner y en conversaciones personales se hacen explícitas las concepciones de este teórico acerca de cómo se llevan a cabo los procesos de desarrollo. Gardner le atribuye un rol importante al alumno en el proceso de aprendizaje (aquel que también se manifiesta en los ejemplos descritos por él). El aprendizaje se lleva a cabo siempre a través de las actividades propias del alumno, en interacciones con los objetos sobre los cuales se adquieren conocimientos, en interacciones con los otros y donde la materia de aprendizaje se encuentra en el punto central, o a través de la propia reflexión activa. Las últimas dos formas de aprendizaje son sobre todo importantes en la adquisición de conocimientos y criterios más abstractos. Este conocimiento más abstracto se transmite siempre mediante símbolos para lo cual es necesaria una u otra forma de interacción social: a través de la forma escrita u oral. Según Gardner, el enfrentamiento con argumentos en contra juega en este caso un rol importante. En este tipo de situaciones, los argumentos en contra estimulan a la persona a buscar soluciones en caso de contradicciones. Esto estimula el

incremento de las competencias cognitivas presentes. Además, esta idea se apoya fuertemente en el concepto acomodamiento, así como lo explican en los últimos años Piaget (1972) y sus seguidores.

En las interacciones con otros en situaciones donde se adquieren conocimientos, no necesita estar involucrado un docente. Las discusiones entre alumnos pueden conducir de la misma manera a un resultado de aprendizaje como aquellas discusiones con el docente.

El enfoque de Gardner sobre inteligencia parece brindar de alguna manera indicaciones para la buena organización de la enseñanza. Para diferenciar los ocho tipos de inteligencia, Gardner indica una serie de competencias básicas que pueden servir como punto de partida para los objetivos finales en la educación básica. Estas competencias brindan, asimismo, una base para el rango mínimo de la oferta de asignaturas.

Con algunas indicaciones adicionales también hay que mencionar las instrucciones para poner en práctica las competencias básicas; indicaciones que son de importancia para organizar la situación de aprendizaje y enseñanza y lograr una educación básica efectiva.

Del enfoque de Gardner se deduce que en cada alumno debe buscarse los vacíos en sus competencias a fin de encontrar la solución adecuada para su situación de enseñanza. Asimismo, Gardner propone que los talentos especiales deben ser estimulados de manera específica (ver también Gefferth & Herskovits, 2004). Estos

puntos de partida implican un enfoque individualizado; la enseñanza tiene que ser orientada al alumno individualmente. Una mayor flexibilidad solamente puede alcanzarse mediante una individualización constante y una diferenciación en la enseñanza, lo cual puede lograrse al hacer una diferenciación dentro de la clase. En este caso, se puede pensar en la posibilidad de trabajar con grupos nivelados, diferenciados en cuanto a rapidez durante el aprendizaje, en el sistema cooperativo donde el alumno además es estimulado para que haga un mayor uso de su propia actividad (Roeders, P. 2006. pp. 65-67).

2.6. ¿Cuál es la relación entre la inteligencia y el aprendizaje?

Antunes, C. (2006: 93-94), indica que durante mucho tiempo, se afirmó que todo proceso de enseñanza se basaba en la figura del profesor. Esa visión hizo que la enseñanza lograra autonomía sobre el aprendizaje y algunos “métodos” didácticos pasaron a utilizarse de manera indistinta, como si su eficacia garantizara el aprendizaje de todos. En la actualidad, esa concepción está totalmente superada.

Hoy día, la visión es la contraria: se capta la importancia de la asociación de la eficacia de la enseñanza con la comprensión de cómo se procesa lo aprendido, y se descubre que, sin el aprendizaje, la enseñanza no se consume. Esa posición destaca el valor de la perspectiva constructivista del aprendizaje y vuelve a definir la función del profesor, no ya como un informador que, poseyendo el conocimiento, lo transmite a los alumnos, sino como un eficaz colaborador de ese alumno, que le lleva a tomar conciencia de las necesidades planteadas por la sociedad en la elaboración de sus conocimientos basándose en lo que ya conoce. En resumen, la función del nuevo

profesor es conocer cómo se imparte el aprendizaje, para estimular, a partir de los contenidos aportados por el ambiente y por el entorno social, las diferentes inteligencias de sus alumnos y hacerles aptos para resolver problemas o, quién sabe, crear “productos” válidos para su época y su cultura.

Esa nueva definición de la función del educador expresa una certeza y suscita una angustia. La certeza es que su función social, mucho más que antes, es primordial para la humanidad y que su misión se identifica con la garantía de la creación de un ser humano mejor y, por lo tanto, de un mundo más digno. La angustia es indagar si al no tener debidamente estimuladas todas sus inteligencias, el profesor será capaz de transformarse en un estimulador de múltiples inteligencias. Esa angustia no parece ser estructuralmente distinta de la vivida por Sócrates hace veinticuatro siglos, cuando recordaba que “la piedra de afilar no cortaba”, sugiriendo quizá que la limitación del ejercicio de determinadas habilidades no impide que el docente pueda transformarse en un estimulador de esas mismas habilidades.

En particular, sentimos que cuando el profesor se afirma en las múltiples inteligencias y en su habilidad para motivarlas, se descubre como un extraordinario estimulador de habilidades en sus alumnos. No hace mucho tiempo, una profesora comentaba el sorprendente progreso en la sensibilidad táctil de sus alumnos, recordando que habían ido mucho más allá de sus propias limitaciones. Naturalmente, el mismo comentario podría incluir diferentes habilidades, específicas de las conexiones entre las múltiples inteligencias. Es evidente que el profesor no puede confiar ciegamente en su intuición; es más importante que estudie y aprenda, que practique y divulgue sus experimentos, que tenga una mente analítica para acompañarlos y para anotar la

progresión de sus resultados y que, ante todo, sepa que las modificaciones en el estímulo de las inteligencias múltiples sólo es viable con un programa para su estimulación, que no dará resultado con experimentos aislados y meramente circunstanciales. La aparición de un profesor con un nuevo perfil se asocia con la aceptación de un paradigma de humildad: es esencial que se descubra como una persona que, por no contar con múltiples estímulos en su educación, tiene dificultad para aceptarlos como esenciales, pero al que la superación de esa dificultad le proyecta como responsable de una misión noble e imprescindible (Antunes, C. 2006. pp. 93-94).

3. Actividades para mejorar el desarrollo intelectual de niñas y niños

3.1. Metodología de investigación guiada

Caccuri, V. (2013: 238-246), señala que la búsqueda y evaluación de información en Internet requiere de la aplicación de criterios que nos ayuden a organizar la amplia variedad y cantidad de contenido. Los datos que podemos hallar adquieren significado cuando se integran en un contexto significativo. Muchos educadores se han ocupado de este aspecto y han desarrollado metodologías que permiten orientar los procesos de investigación, para aprovechar de manera intensiva los recursos de Internet. Entre estas metodologías se destacan las cazas del tesoro y las webquests, cuyas características y posibilidades educativas se analizan a continuación:

3.2. Cazas del Tesoro

Se pueden definir como un método de investigación guiado a través de preguntas, cuyas respuestas se deben rastrear en una selección de sitios web definidos por el docente. Su aplicación nos permite iniciarnos en actividades que utilizan Internet como fuente de información. En esta metodología subyace una idea muy atractiva: la información es un tesoro que debe ser encontrado. Entre sus principales ventajas permite la profundización de los contenidos, el desarrollo de destrezas de búsqueda de información en Internet y la mejora de la lectura comprensiva.

Estructura de una caza del tesoro.- Las cazas del tesoro son una de las formas más simples de planificar un proyecto de investigación guiada. En la siguiente tabla vemos los principales elementos que caracterizan a este tipo de metodología didáctica.

PRINCIPALES ELEMENTOS DE UNA CAZA DEL TESORO	
Introducción	Se presenta el tema por investigar, junto con una explicación de la tarea que se debe realizar.
Guía de preguntas	Dependiendo de la edad de los alumnos, se puede comenzar con dos o tres preguntas, hasta un máximo de diez o doce. La formulación de las preguntas debe permitir la profundización del tema, y favorecer el pensamiento y la reflexión. Se deben evitar las preguntas cuyas respuestas puedan ser copiadas y pegadas sin elaboración por parte del alumno.
Recursos	Se ofrece el listado de sitios web, previamente seleccionados por el docente, en el que se pueden encontrar pistas para elaborar las respuestas. Dependiendo de la edad de los alumnos, se pueden incluir dos o tres sitios web para cada pregunta, para fomentar la confrontación de la información.
La pregunta final o gran pregunta	Debe invitar al alumno a elaborar una respuesta que no hallará expresamente en las páginas proporcionadas. El objetivo es favorecer los procesos de integración de la información, así como el análisis y la reflexión sobre ella, para elaborar conclusiones personales.
Evaluación	Se puede realizar una puesta en común o un debate, para comparar los resultados obtenidos.

Tomado de: Educación con TICs. (2013:226). Buenos Aires. Sevagraf

Herramientas para crear una caza del tesoro.- Las herramientas que podemos utilizar para crear una caza del tesoro son muy variadas, e incluyen desde una hoja manuscrita hasta publicaciones en Internet. Podemos crear la caza del tesoro en un documento de un procesador de textos o en una presentación con diapositivas, publicarla como una entrada de un blog o utilizar alguno de los sitios web especialmente diseñados para este propósito. La ventaja de utilizar soportes digitales –de escritorio o en línea– es que el alumno puede acceder a los recursos de Internet con un solo clic del mouse, sin necesidad de escribir las direcciones electrónicas de cada sitio propuesto.



Figura 1. 1, 2, 3 tu Caza en la Red (www.aula21.net/cazas/caza.htm) es un generador de cazas del tesoro en línea y en español.

Crear una caza del tesoro en Google Sites.- Google Sites es una aplicación en línea gratuita creada por Google, que permite diseñar un sitio web de manera sencilla y sin necesidad de poseer conocimiento alguno sobre programación. Para utilizar esta aplicación, en primer lugar debemos tener una cuenta de correo electrónico de Gmail. Como herramienta didáctica, ofrece la posibilidad de disponer de un lugar propio en Internet para almacenar y organizar los materiales curriculares y recursos que utilizamos en el aula, o como soporte para la presentación de trabajos de investigación, material didáctico o proyectos. Al ser una aplicación Web 2.0, permite la creación colaborativa en línea y la participación de toda la clase a través de comentarios. En esta propuesta utilizaremos este soporte para crear una caza del tesoro.

Antes de comenzar con el proceso de elaboración de la cacería, debemos tener en cuenta tres aspectos fundamentales:

1. Identificar el tema que queremos reforzar o introducir a través de esta metodología.

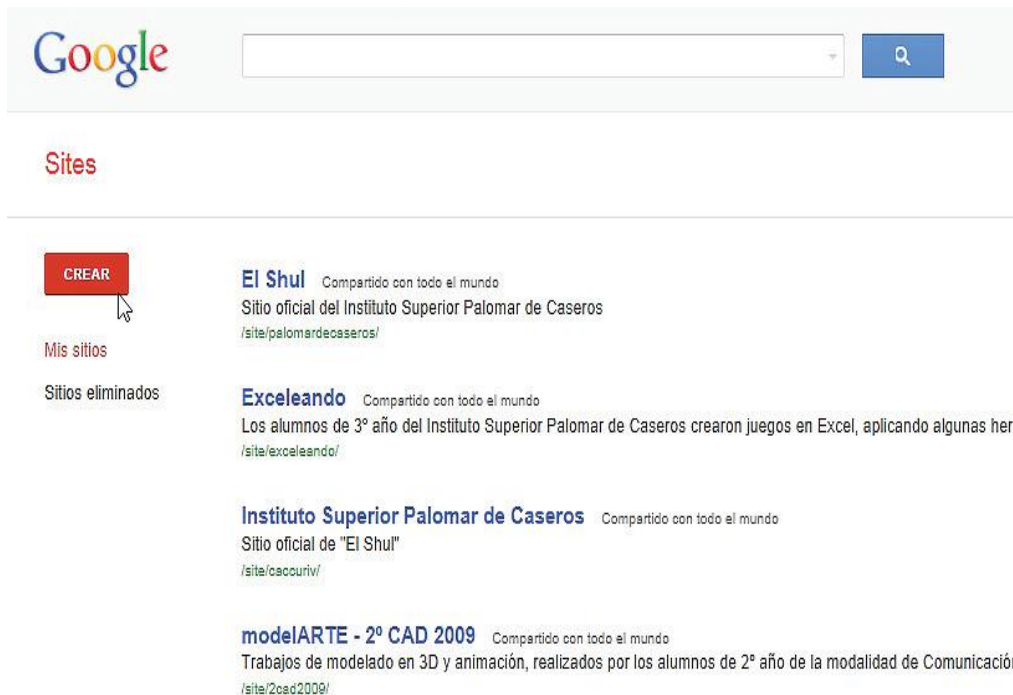
2. Buscar en Internet los sitios que ofrezcan información de calidad sobre el tema seleccionado y que resulten más adecuados para la edad de nuestros alumnos.
3. Elaborar las preguntas cuyas respuestas el alumno deberá encontrar en los sitios seleccionados. Este es el punto más importante, ya que las preguntas deben guiar la reflexión y el análisis, superando el procedimiento de copiar y pegar información.

En relación con el último punto, es importante tener en cuenta que, si vamos a utilizar esta metodología con alumnos del Primer ciclo de la escuela primaria, podemos comenzar con preguntas directas que se respondan a través de frases exactas que contienen la información relevante en cada página web de la lista de recursos. A partir del Segundo Ciclo, es recomendable formular preguntas que impliquen actividades más complejas, relacionadas con la lectura comprensiva, la inferencia, la organización de información o la comparación de datos. Por ejemplo, extraer datos de la lectura de un mapa o un gráfico, preguntas de análisis que obliguen a buscar el cómo el porqué de un hecho o a tomar decisiones frente a diferentes opciones que se presenten en la pantalla de los alumnos.

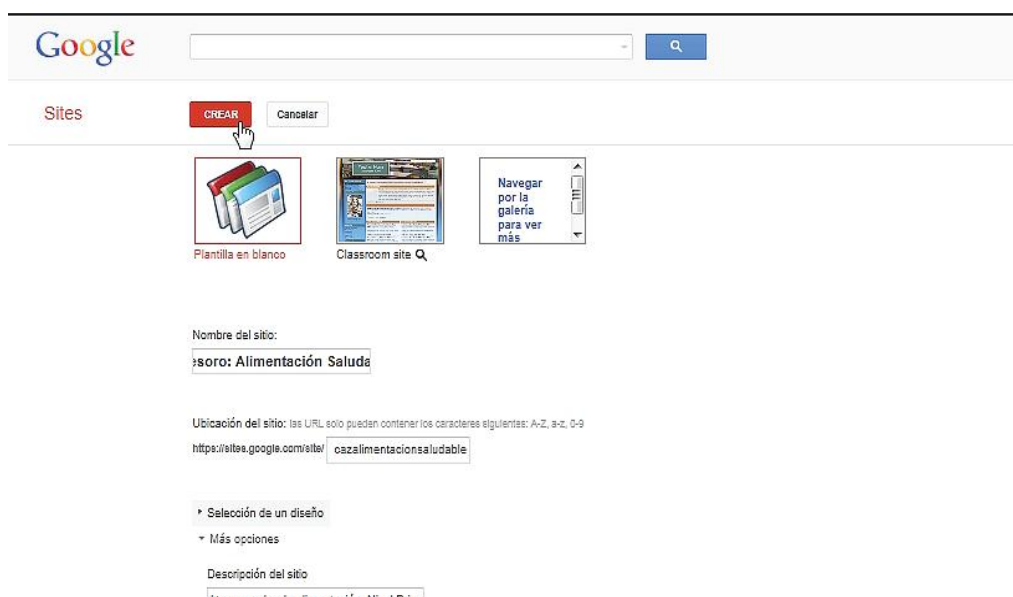
En el Paso a paso que aparece a continuación, vemos de forma detenida el procedimiento para elaborar una caza del tesoro completa en Google Sites, pensado para alumnos del Segundo Ciclo de la escuela primaria, y teniendo como primer paso la creación de un sitio web dentro de la plataforma del buscador.

PXP: CREAR UNA CAZA DEL TESORO EN GOOGLE SITES

1. En la Barra de direcciones de su navegador escriba <https://sites.google.com>. Vaya al panel izquierdo de la página principal de Google Sites y haga clic en el botón Crear.



2. Luego, diríjase a la sección **Selecciona una plantilla para usar** y haga clic en **Plantilla en blanco**. En **Nombre del sitio** escriba el título. Haga clic en **Selección de un diseño** y elija colores para el fondo. Luego, presione en **Más opciones** para la descripción. Complete la sección **Escribe el código** y repita la secuencia de caracteres. Finalmente, pulse el botón **Crear**.



- Ingresará en la página principal del sitio que ha creado. Haga clic en el icono Modifica la página para editar el contenido.



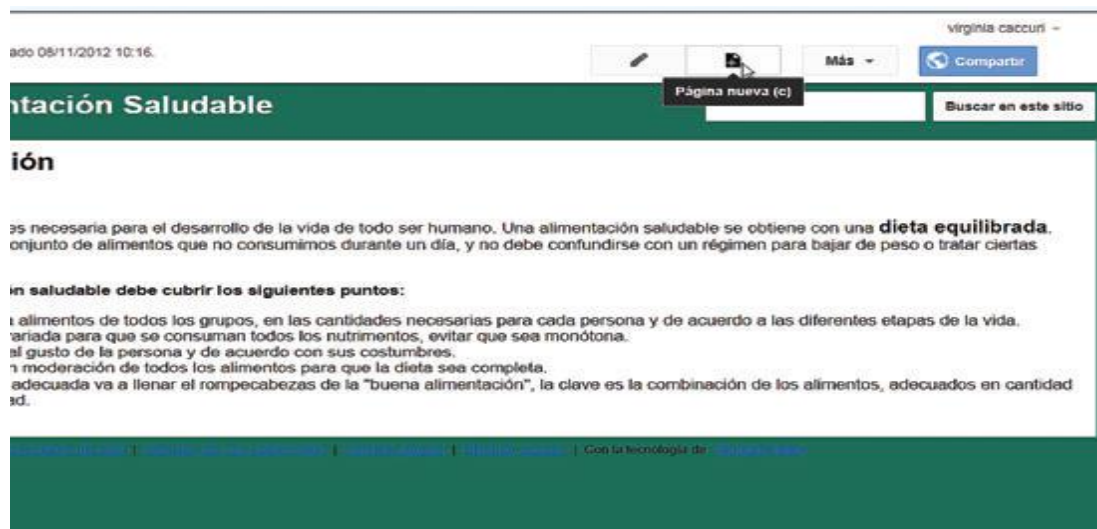
- Seleccione el título de la página y reemplácelo por Introducción. Debajo del título escriba una introducción al tema. Aplique formatos al texto utilizando los comandos de la barra de herramientas que aparece por encima del contenido de la página. Para guardar los cambios realizados, vaya al principio de la página y haga clic en Guardar o presione la combinación de teclas CTRL y S.



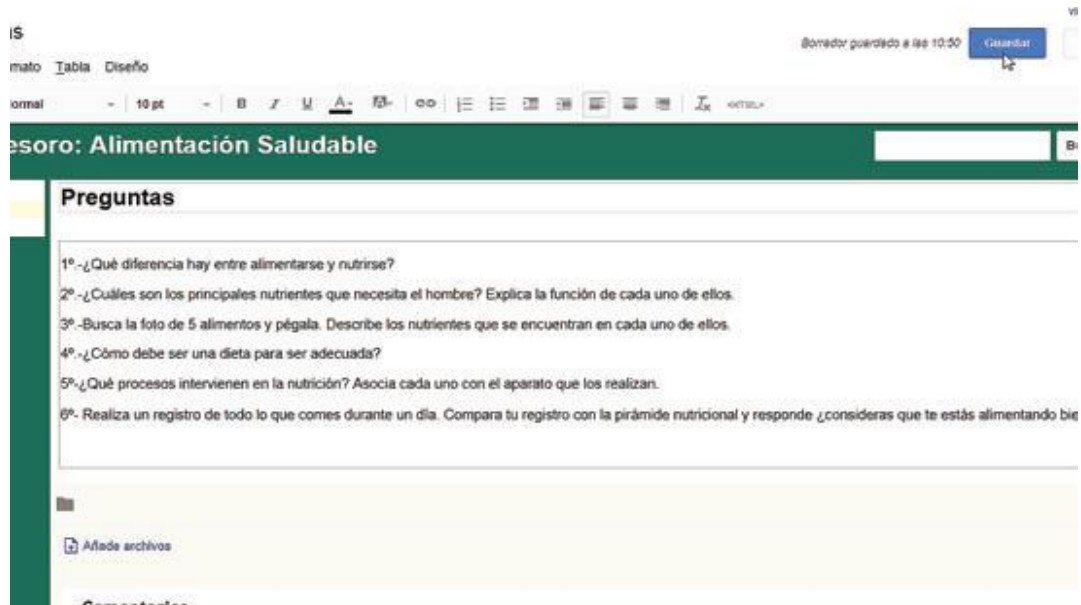
5. Presione en el icono Página nueva para agregar una nueva página al sitio. Puede hacerlo para la cantidad de páginas que necesite.

The screenshot shows the Google Sites 'Crear' (Create) interface. At the top, there is a search bar with the Google logo and a search icon. Below the search bar, the word 'Sites' is displayed in red. To the right of 'Sites' are two buttons: a red 'CREAR' button and a grey 'Cancelar' button. A mouse cursor is pointing at the 'CREAR' button. Below these buttons, the text 'Crea una página en el sitio: Caza del tesoro: Alimentación Saludable' is shown. Underneath, there is a section titled 'Asigna un nombre a tu página:' with a text input field containing the word 'Preguntas'. Below the input field, the URL is shown as '/site/cazalimentacionsaludable/preguntas' with a 'Cambiar URL' link. The next section is 'Seleccionar una plantilla (Más información)' with a dropdown menu showing 'Página web'. The final section is 'Selecciona una ubicación:' with two radio button options: 'Coloca la página en el nivel superior.' (which is selected) and 'Clasificar la página en Introducción'.

6. En la siguiente ventana, vaya a la sección Asigna un nombre a tu página y escriba Preguntas. Deje las opciones predeterminadas Página web y Coloca la página en el nivel superior. Luego, haga clic en el botón Crear.



7. La nueva página se agregará en la barra de navegación que aparece a la izquierda. En el panel central escriba el listado de preguntas por realizar. Luego, para finalizar presione el botón Guardar.



8. Repita los pasos 5, 6 y 7 para agregar las páginas Recursos, Pregunta Final y Evaluación, respectivamente. Complete en cada una de ellas la información que corresponda.

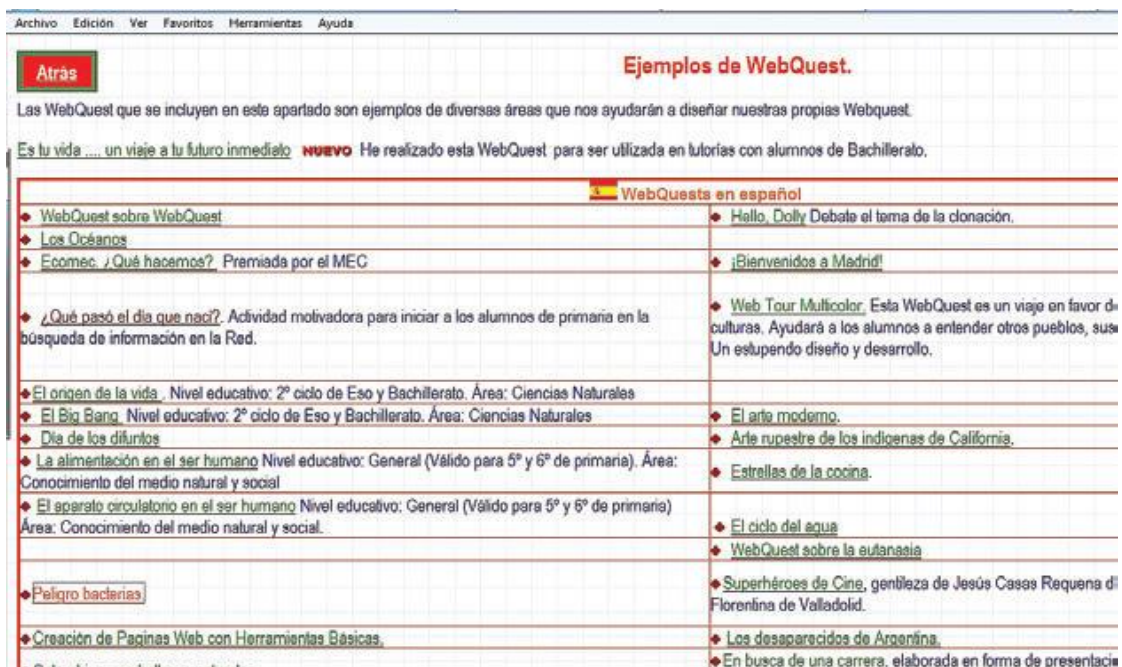


De manera predeterminada, las páginas que creamos en Google Sites aparecerán en la barra de navegación del sitio ordenadas alfabéticamente. Para adecuar el orden de aparición a la estructura de una caza del tesoro, hacemos clic en **Más/Modificar el diseño del sitio** y luego, en la barra lateral, pulsamos en **Navegación**. Se abrirá la ventana emergente **Configurar navegación**, en la que debemos desactivar la opción **Organizar automáticamente mi navegación**. A continuación, hacemos clic en el enlace **Añadir página** y, en la nueva ventana emergente, seleccionamos la página que deseamos mostrar en primer lugar –en este ejemplo, **Introducción**– y luego hacemos clic en **Aceptar**. Repetimos este procedimiento hasta ubicar cada página en el orden correcto de la caza del tesoro (Caccuri, V. 2013. pp. 238-246).

3.3.Las Webquests

Al igual que las cazas del tesoro, las webquests son metodologías de investigación guiada, en la que los alumnos deben resolver situaciones problemáticas a partir de una lista de recursos que se encuentran en Internet. Su principal característica es que la

investigación se contextualiza en una situación real, para obtener un producto final que sintetice y comunique los resultados de manera eficiente. Las web quests fueron definidas por sus creadores –**Bernie Dodge** y **Tom March**– como “una actividad orientada a la investigación, donde toda o casi toda la información que se utiliza procede de recursos de la Web”. Una web quest se construye alrededor de una tarea atractiva que busca hacer algo con la información. Puede implicar la resolución de problemas, emitir una opinión o analizar una situación. En todo caso, se pretende que el alumno haga algo más que contestar preguntas (Cacucuri, V. 2013. pp. 247-253).



En internet, podemos encontrar muchos ejemplos de webquest realizadas por educadores de diferentes países.

Estructura de una webquest

El objetivo fundamental de las web quests es fomentar el trabajo grupal, para lograr que los alumnos utilicen el tiempo trabajando con la información, y no, buscándola. A partir de esta premisa, una web quest se debe desarrollar en seis partes que se consideran esenciales: **Introducción, Tarea, Proceso, Recursos, Evaluación y Conclusión.**

En la siguiente tabla, se observan las principales características de cada una de las partes de una web quest.

ESTRUCTURA DE UNA WEBQUEST	
Introducción	Ofrece la información básica sobre la actividad, brinda orientación acerca de lo que se espera. Debe despertar el interés de los alumnos a través de un desafío atractivo.
Tarea	Consiste en la descripción del producto final que se debe lograr. Puede ser una presentación multimedia, una exposición oral, una investigación, una propuesta o un plan para llevar a cabo, un debate, el desarrollo de un experimento, resolver un problema o un misterio, entre otras.
Proceso	Describe los pasos a seguir para llevar a cabo la Tarea, con los procedimientos necesarios para hacerlo. También se pueden asignar roles y funciones que debe desempeñar cada integrante del grupo o distribuir diferentes tareas para cada grupo.
Recursos	Es el listado de sitios web que el docente ha seleccionado previamente, y en los que se encontrará la información necesaria para cumplir con el objetivo propuesto.
Evaluación	Se debe explicitar la forma en que será evaluada la tarea. Es muy habitual el uso de rúbricas o matrices de evaluación , en las que se muestran los criterios que se utilizarán como indicadores y la valoración establecida para cada uno de ellos.
Conclusión	Es el resumen de la experiencia. Debe estimular la reflexión sobre el proceso y los resultados obtenidos. Se busca que el alumno tome conciencia acerca de lo que ha aprendido.

La estructura de una web quest permite organizar y orientar el trabajo en el aula, facilitando la integración de las TIC en cada una de las etapas del proyecto.

La primera web quest fue acuñada en 1995 por **Bernie Dodge** y **Tom March**, profesores de la Universidad Estatal de San Diego, Estados Unidos. La idea surgió a partir de los resultados obtenidos por los estudiantes de Magisterio al buscar, recopilar y reelaborar información. Desde entonces, se ha constituido en una de las técnicas principales de uso e integración de Internet en la escuela.

Las web quest se pueden aplicar para desarrollar una amplia variedad de temas, pero debemos tener en cuenta que no son útiles para todos. Por ejemplo, no es necesario crear una web quest para aprender las tablas de multiplicar o las capitales de los países. Sin embargo, es una estrategia muy interesante para resolver problemas, desarrollar la creatividad y aprender a trabajar en forma colaborativa.

Tipos de webquests

Las web quests se clasifican en **corta duración** y **larga duración**, dependiendo de los objetivos y de la duración del proyecto. Las primeras se desarrollan en dos o tres clases, y son adecuadas para adquirir e integrar conocimientos sobre un tema específico. Se enfocan en tareas de observación, análisis y síntesis. En cambio, las webquests de larga duración se diseñan para desarrollarse hasta durante un mes de clases, y son más profundas y elaboradas. La finalización del proyecto generalmente implica la presentación de un trabajo realizado con diferentes herramientas informáticas. Otra variante son las **mini quests**, una versión simplificada de las webquests en las que solo se consideran tres pasos: **Escenario**, **Tarea** y **Producto**. Su principal ventaja consiste en que pueden ser elaboradas en muy poco tiempo, aun sin tener mucha experiencia con este tipo de actividades. Además, se desarrollan durante una sola clase, por lo que requieren un tiempo menor de preparación.

Crear una webquest en línea

Al igual que para elaborar una caza del tesoro, para crear una webquest podemos utilizar diferentes herramientas y soportes. Pero teniendo en cuenta que es una metodología especialmente creada para trabajar con información proveniente de Internet, la mejor manera de presentarlas es, precisamente, a través de Internet. Entre las plataformas en línea más utilizadas podemos mencionar **PHP Webquest**(www.phpwebquest.org) y **Webquest**(www.webquest.es), ambas gratuitas en español. Estos sitios nos permiten generar la estructura y escribirlos contenidos de cada etapa, de manera auto-asistida. Luego de este proceso, la webquest estará disponible en línea. Antes de comenzar, es importante definir el tema y la tarea que esperamos que se realice través de este proyecto. Recordemos que esta metodología debe invitar a la acción fundamentada en la investigación. Las propuestas más atractivas son las que permiten que los alumnos asuman roles y presenten iniciativas. Por ejemplo, crear campañas de concientización sobre el cuidado del medio ambiente, como miembros de una organización ecologista o como ciudadanos que desean asesoraren la elaboración de leyes. En el siguiente **Paso a paso**, veremos el procedimiento para crear una webquest en el sitio **Webquest**.

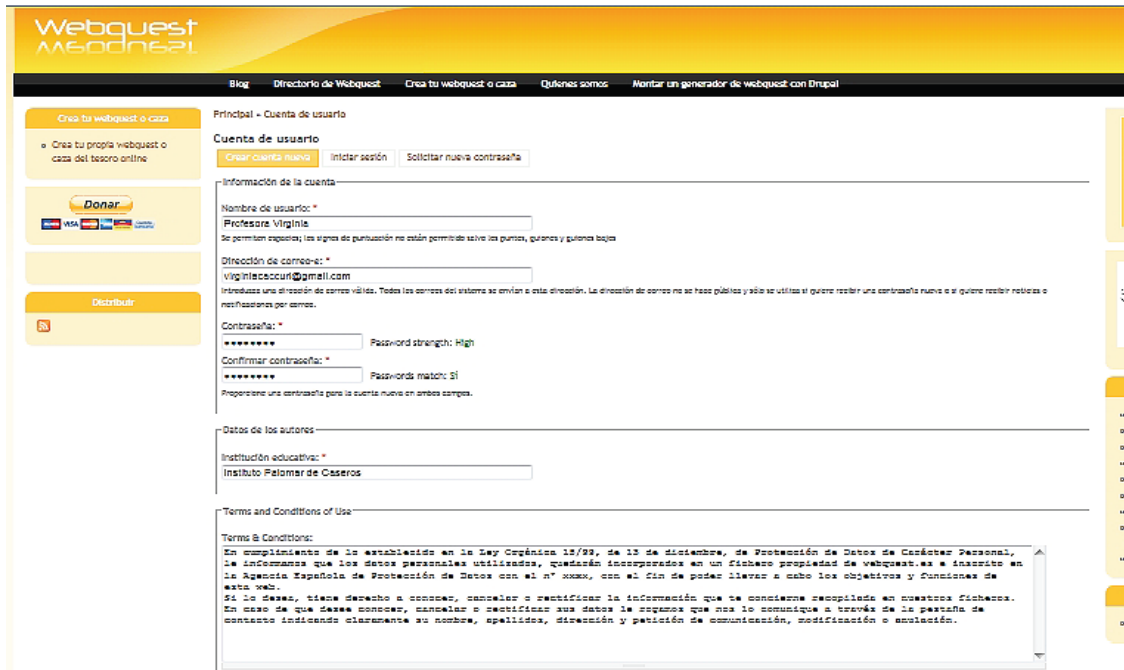
PXP: Crear una Webquest en línea

1. En la Barra de direcciones del navegador escriba www.webquest.es. Vaya al panel izquierdo de la página y, en la sección Inicio de sesión, haga clic en el enlace Crear cuenta nueva.

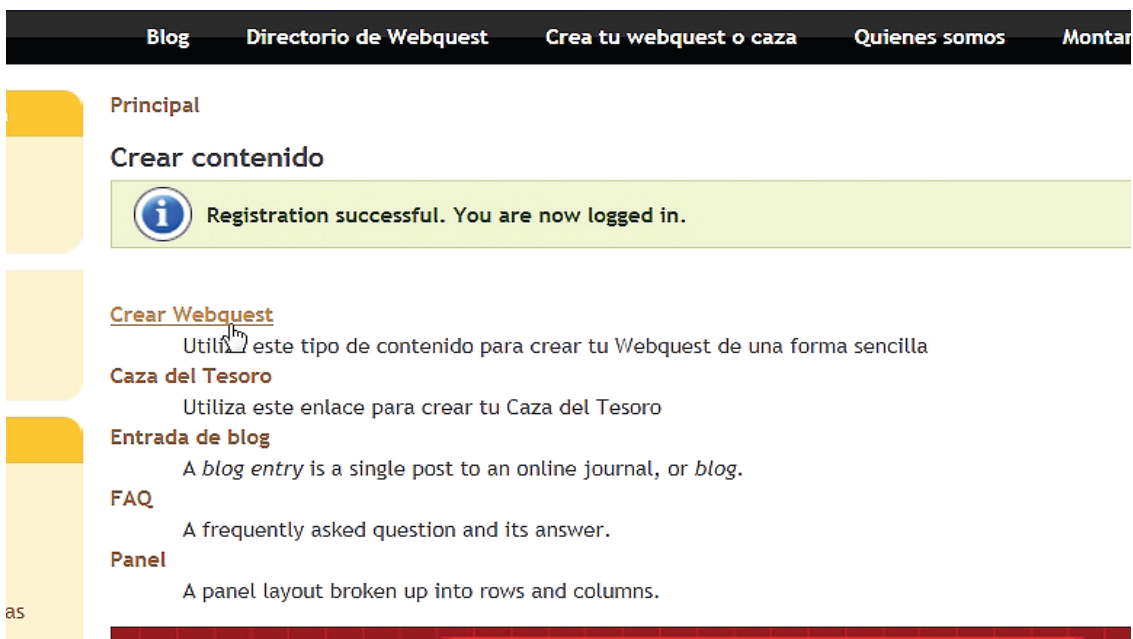


Cinco reglas para escribir una webquest.- Bernie Dodge -uno de los creadores de las webquests- propone cinco pautas para diseñarlas utilizándola regla mnemotécnica **FOCUS** (en inglés), cuya traducción sería: encontrar buenos sitios (**find**), administrar los recursos disponibles (**orchestrate**), motivar a los alumnos (**challenge**), utilizar Internet como medio (**use**) y construir un andamiaje para lograr expectativas elevadas (**scaffold**).

2. En la siguiente página, complete los campos del formulario para registrarse como usuario de la Webquest. A continuación, presione el botón Crear cuenta nueva, que aparece al final de la página.



3. En el panel central de la siguiente página, haga clic en el enlace Crear Webquest para continuar adelante en el proceso.



4. En la página Crear Webquest, verá una barra de navegación con las diferentes etapas. Haga clic en Título y Descripción y complete la información (Título, Descripción de la

Webquest, Nombre y Apellido del Autor, Idioma, Nivel Educativo y Área del Conocimiento).

Principal

Crear Webquest

Completa los distintos apartados de la webquest y pulsa en guardar

Título y Descripción | Introducción | Tarea | Proceso | Recursos | Evaluación | Conclusión | Créditos | Guía

▼ Post to twitter.com

Announce this post on Twitter

Título de la Webquest: *

Salvemos a nuestro planeta!

Descripción de la Webquest: *

B / *I* / **U** | | | | | | | | | Font size | |

Webquest sobre ecología y cuidado del medio ambiente.

5. Desde la barra de navegación superior, ingrese en cada uno de los enlaces restantes y escriba la información correspondiente a cada uno de ellos. Desde la barra de herramientas del Editor de texto de cada una de estas secciones, puede aplicar formatos e insertar imágenes. Finalmente, haga clic en el botón Guardar, que se encuentra al final de la página.

Crear Webquest

Completa los distintos apartados de la webquest y pulsa en guardar

Título y Descripción | Introducción | Tarea | Proceso | Recursos | Evaluación | Conclusión | Créditos | Guía

En la cual se indica a los alumnos el "producto" que deberán presentar al finalizar la actividad, el cual puede ser una presentación multimedia, un sitio web, una exposición verbal, o aquello que se considere más apropiado para el caso.

Tareas:

B / *I* / **U** | | | | | | | | | Font size | |

Ustedes son miembros de una Organización Ecologista y quieren advertir a población sobre problemas tales como el calentamiento global, el efecto invernadero y la contaminación del agua. Para ello, organizarán una campaña para mostrar lo que sucede hoy en día con respecto a esos temas, y para que todos tomemos consciencia sobre la necesidad urgente de participar y comprometernos con el cuidado de nuestro planeta.

Path:

Desactivar el editor de texto

En la cual se indica a los alumnos el "producto" que deberán presentar al finalizar la actividad, el cual puede ser una presentación multimedia, un sitio web, una exposición verbal, o aquello que se considere más apropiado para el caso.

Formato de entrada

Introducción | Proceso

Guardar | Vista previa

La web quest que hemos creado pasará a formar parte del directorio de este sitio, y podemos acceder a ella desde **Directorio de Webquest**, en la barra de navegación superior.

Desde la sección **Directorio de Webquest**, podemos acceder a otras webquests creadas en esta plataforma, seleccionándolas por título, área del conocimiento, idioma o nivel educativo.

Marco Contextual

La Unidad Educativa Fiscomisional “Manuel José Rodríguez” está ubicada en el barrio la Trinidad, en la parte Sur Occidental de la parroquia Malacatos, cantón y provincia de Loja, a 32 Kilómetros de la ciudad de Loja y a menos de dos kilómetros del centro o cabecera parroquial, a una altura de mil quinientos metros sobre el nivel del mar, con una temperatura promedio de 20 a 22 grados centígrados según el mapa ecológico del Ecuador.

El Colegio fue creado según el acuerdo 514 del 22 de junio de 1972 siendo Presidente de la república del Ecuador el General Guillermo Rodríguez Lara, quien era Jefe Supremo del Gobierno.

En el año de 1983 hacen presencia en la Institución la Comunidad religiosa de Dominicanas Hijas de Nuestra Sra. de Nazareth hecho que se concretó el 25 de septiembre quienes vienen impartiendo una formación integral a los estudiantes a través de una educación humana cristiana, también con la realización de diversas actividades como convivencias, encuentros, charlas, etc.

La escuela es creada con el decreto Ministerial N. 009, emitido por el Ministerio de Educación y Cultura el 12 de octubre de 1983.

El Jardín de Infantes es creado con el decreto N. 111 del 20 de diciembre de 1985 que cuenta con profesora especializada.

El 17 de agosto de 1990 el Señor Director de educación de Loja, Profesor Manuel Carrera Gallo considerando los méritos del plantel emite el acuerdo N. 005DPEL-DT en el cual este centro educativo alcanzó su máxima categoría de UNIDAD EDUCATIVA.

La unidad educativa cuenta con los siguientes recursos Humanos:

Personal Directivo: 3

Personal Docente: 33

Total de estudiantes: 459

Recursos Humanos de administración: Secretaria, Colectora, y Bibliotecaria.

Recursos Humanos de apoyo: Un Conserje y un Guardián.

Un profesor contratado para la Computación.

Fuente: Secretaría de la Unidad Educativa Fiscomisional “Manuel José Rodríguez”

f. METODOLOGÍA

Para llevar adelante este proceso, es necesario apoyarse en una serie de métodos, técnicas e instrumentos tendientes a hacer más efectivo y posible el trabajo investigativo.

Los métodos que se utilizarán son:

Científico.- Ayudará durante todo el desarrollo del trabajo investigativo, tanto del proyecto como de la tesis; en el planteamiento del tema, problema, objetivos, marco teórico, muy especialmente cuando luego de la investigación de campo se pueda comprobar los objetivos a través de los resultados y establecer las conclusiones, consecuentemente proyectar las recomendaciones y si es del caso las propias generalizaciones. Está presente en toda la investigación.

Análisis y síntesis: En todo el proceso investigativo, principalmente en la precisión de los fundamentos teóricos.

Inducción y deducción: Permitirá analizar aspectos relacionados con el diagnóstico y definición de las necesidades de capacitación docente y la incidencia que tiene el uso de las TIC y el internet en el desarrollo intelectual a fin de arribar a conclusiones de acuerdo con lo investigado.

Método Estadístico-Descriptivo.- Se lo utilizará en el desarrollo de la investigación de campo, y seguirá un procedimiento coherente y lógico que permitirá la recolección, organización, procesamiento, análisis e interpretación de la información, para luego

realizar la tabulación de datos, representación gráfica y descripción de los hechos representativos que brinde la investigación.

Técnicas e Instrumento:

La Encuesta.- Se aplicará a los padres de familia y maestra de las niñas y niños de primer año de la citada Unidad Educativa “Manuel José Rodríguez” de la parroquia Malacatos, con la finalidad de verificar los objetivos planteados y arribar a las conclusiones.

Observación: se utilizará para conocer de qué forma se emplea las Tecnologías y el internet como método de enseñanza para el desarrollo intelectual de las niñas y niños de la Unidad Educativa.

Revisión de documentos: Con la finalidad de recopilar información se solicitará a secretaría datos acerca de los antecedentes históricos de la Unidad Educativa, así como de los resultados de aprendizaje alcanzados por las niñas y niños investigados.

Test para descubrir inteligencias dominantes: Así juego, así soy

Población.- La población está conformada por 25 niños de Primer Grado de Educación General Básica, de los cuales 10 son niñas y 15 son niños, de acuerdo al siguiente detalle:

Unidad Educativa “Manuel José Rodríguez”				
	Niños		Maestra	Padres
	M	F		
Primero EGB	15	10	4	25
Total	25		4	25

Fuente: Secretaría de la Unidad Educativa “Manuel José Rodríguez”

Elaboración: Marisol Elizabeth Ocampo Palacios.

g. CRONOGRAMA

		2014				2015																																		
Mes	Diciembre	Enero				Febrero-Marzo				Abril Mayo				Junio				Julio-Agosto				Septiembre-octubre				Noviembre				Diciembre										
Semana	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4				
Actividad																																								
Aprobación del tema	■																																							
Elaboración y presentación del Proyecto		■	■	■																																				
Aprobación con sugerencias del Asesor					■	■	■	■																																
Designación del Director de Tesis									■	■	■	■																												
Aplicación y tabulación de encuestas y test													■	■	■	■	■	■	■	■																				
Presentación y correcciones del Borrador de Tesis																	■	■	■	■																				
Presentación del Informe Final																					■	■	■	■																
Calificación de Tesis y correcciones																									■	■	■	■												
Grado Público																																	■	■	■	■				

h. PRESUPUESTO Y FINANCIAMIENTO

Rubros	\$ Valor
Resmas de papel bond A4	\$ 24,00
Internet	\$ 180,00
Impresora	\$ 350,00
Cartuchos de impresión	\$ 90,00
Copias	\$ 10,00
Movilización	\$ 200,00
Imprenta	\$ 300,00
Imprevistos	\$ 100,00
TOTAL	\$1254,00

FINANCIAMIENTO

En vista que el presente proyecto tiene fines académicos, el financiamiento del presupuesto, en su totalidad serán cubiertos por la investigadora.

Recursos institucionales:

- ✓ Universidad Nacional de Loja.
- ✓ Área de la Educación, el Arte y la Comunicación.
- ✓ Carrera de Psicología Infantil y Educación Parvularia.
- ✓ Unidad Educativa “Manuel José Rodríguez”

Recursos humanos:

- ✓ Autoridades del Área de la Educación, el Arte y la Comunicación
- ✓ Dra. María Eugenia Rodríguez Guerrero, Coordinadora de la carrera de Psicología Infantil y Educación Parvularia y personal docente.
- ✓ Director, docentes, padres de familia y niños y niñas de primer año de la Unidad Educativa investigada.

- ✓ Investigadora: Marisol Elizabeth Ocampo Palacios

Recursos materiales:

- ✓ Computadora.
- ✓ Impresora
- ✓ Papel bond.
- ✓ Lápiz, borrador, esferos.
- ✓ Carpetas.
- ✓ Copiadora.

i. BIBLIOGRAFÍA

- ✓ Chiluitza, K., Fernández, E. & Caicedo, B. (2010). Introducción a Las Tecnologías de la Información y la Comunicación. Quito - Ecuador: Centro Gráfico Ministerio de Educación – DINSE.
- ✓ Caccuri, V. (2013). Educación con Tics. (1a. Ed.). Buenos Aires. Sevagraf.
- ✓ Ministerio de Educación. (2011). Introducción a las Tecnologías y la Comunicación. Quito. Centro Gráfico Ministerio de Educación-DINSE.
- ✓ Antunes, C. (2006). Las Inteligencias Múltiples: cómo estimularla y desarrollarla. Madrid-España. Narcea, S.a. de Ediciones.
- ✓ Océano Grupo Editorial (Ed.). (1998). Enciclopedia de la Psicopedagogía Barcelona. Océano Grupo Editorial S.A.
- ✓ DICCIONARIO DE PSICOLOGÍA Y PEDAGOGÍA. (2002). Madrid: Cultural S. A.
- ✓ MERANI, A. (1984). Compendio de la Ciencia de la Educación. México. D. F. México. Editorial Grijalbo.
- ✓ Roeders, P. (2006). Aprendiendo Juntos. Lima. Empresa Editora El Comercio. S. A.
- ✓ Vigotsky, L. S. (1979). El desarrollo de los procesos psicológicos Superiores. Barcelona: Crítica.
- ✓ Piaget, J. (1926). El idioma y la idea del niño. Londres. Routledge.
- ✓ Piaget, J. (1966). El nacimiento de la inteligencia. Madrid: Aguilar.
- ✓ Piaget, J. (1970). Manual de Psicología del niño. Teorías de Piaget. New York: Wiley.
- ✓ Piaget, J. (1985). La construcción de lo real en el niño. Barcelona: Crítica.

- ✓ Gardner, H. (1984). Marcos de la mente: La teoría de las Inteligencias Múltiples. New York: Libros Básicos.
- ✓ Gardner, H. (1993). La mente no escolarizada. Barcelona: Paidós.
- ✓ Kohlberg, L. (1976). Etapas Morales y Moralización: El enfoque del desarrollo cognitivo. New York: holt, Rinehart & Winston.
- ✓ Selman, R. L. (1980). El crecimiento del conocimiento interpersonal. Análisis del desarrollo interpersonal. New York. Prensa Académica.
- ✓ ESPASA. (2002) Enciclopedia de Pedagogía. CDR. Edita. ESPASA CALPE, S. A.
- ✓ Manual de Publicaciones de la American Psychological Association. (2010). Versión abreviada / tr. Miroslava Guerra Frías. -2da. ed.- México: Editorial El Manual Moderno.
- ✓ Orellana, V. (2010). ¿Cómo utilizar la tecnología en el aula? Quito: Impreso en C. A. El Universo. Grupo Santillana S. A.

Webgrafía:

- ✓ Imaginarium. (2013). Test para descubrir inteligencias dominantes. Así juego, así soy. Recuperado el 26 de marzo de 2015, desde <http://www.lapuertapequena.com/aprender-jugando/ninos/juegos-y-desarrollo/asi-juego-asi-soy-test-de-juguetes-para-descubrir-inteligencias-dominantes.pdf>

Anexo 1.



UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA
ÁREA DE LA EDUCACIÓN, EL ARTE Y LA COMUNICACIÓN
Carrera de Psicología Infantil y Educación Parvularia
ENCUESTA DIRIGIDA A PADRES DE FAMILIA

Propósito: Señor padre de familia, me encuentro realizando el trabajo de titulación en Psicología Infantil y Educación Parvularia, razón por la cual le solicito comedidamente se digne contestar con toda veracidad la presente encuesta.

Fecha de aplicación: Día () mes () año ()

Unidad Educativa Manuel José Rodríguez

1. Primer Grado

2. Sexo : Niño () Niña ()

3. Edad :Años Meses.....

4. ¿Considera que los maestros están capacitados en el uso de tecnologías y el internet?

Sí () No () En parte ()

4. ¿Los maestros de su hijo en el proceso enseñanza aprendizaje utilizan como método de enseñanza las nuevas tecnologías y el internet?

Siempre () Nunca () A veces ()

6. ¿Su hijo utiliza internet en casa?

Sí () No () A veces ()

7. ¿Cuáles de las siguientes competencias ha desarrollado su hijo respecto de las nuevas tecnologías y el internet?

	Si	No	A veces
Enciende y apaga el equipo de manera correcta y autónoma.			
Seleccionar diferentes programas para resolver las tareas académicas.			
Puede trabajar en pequeños grupos, respetando turnos y tareas.			
Manifiesta curiosidad y una actitud positiva frente al uso del Internet.			

8. Del siguiente listado, ¿cuál inteligencia considera usted que más ha desarrollado su hijo?

Lingüística () Musical ()

Lógico-matemática () Espacial-visual ()

Corporal-motriz () Intrapersonal ()

Interpersonal () Naturalista ()

9. Considera que el uso de la tecnología y el internet como método de enseñanza permite el desarrollo intelectual de su hijo?

Sí () No () En parte ()

Gracias por su cooperación

Anexo 2.



UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA
ÁREA DE LA EDUCACIÓN, EL ARTE Y LA COMUNICACIÓN
Carrera de Psicología Infantil y Educación Parvularia
ENCUESTA PARA MAESTROS

Propósito: Distinguido maestro, me encuentro realizando el trabajo de titulación en Psicología Infantil y Educación Parvularia, razón por la cual le solicito comedidamente se digne contestar con toda veracidad la presente encuesta.

Fecha de aplicación: Día () mes () año ()

Unidad Educativa Manuel José Rodríguez

1. Primer Grado

2. Sexo: M () F ()

3. ¿Se encuentra capacidad@ en el uso de tecnologías y el internet?

Sí () No () En parte ()

4. ¿Utiliza como método de enseñanza las nuevas tecnologías y el internet?

Siempre () Nunca () A veces ()

5. El abordaje de las tecnologías y el internet lo utiliza como:

		Si	No	A V
Contenido	Ayudan al desarrollo de las competencias de manejo instrumental, en un proceso de iniciación a la alfabetización informática.			
Recurso didáctico	A través de estrategias que propicien el uso de estas herramientas en los diferentes procesos de enseñanza-aprendizaje, y como apoyo al desarrollo de los contenidos curriculares de las diferentes áreas.			

5. ¿Cuáles de las siguientes competencias han desarrollado sus niñ@s respecto de las nuevas tecnologías y el internet?

Competencias		Si	No	A veces
Operatorias	Enciende y apaga el equipo de manera correcta y autónoma.			
Para el tratamiento de la información	Seleccionar diferentes programas para resolver las tareas académicas.			
Éticas y sociales	Puede trabajar en pequeños grupos, respetando turnos y tareas.			
	Manifiesta curiosidad y una actitud positiva frente al uso del Internet.			

7. ¿Los niños utilizan internet en la Unidad Educativa?

Sí () No () A veces ()

8. Caso de ser positiva su respuesta, ¿conocen las precauciones que deben tener en el uso del internet?

Sí () No () A veces ()

9. ¿Cómo docente usted conoce o ha utilizado programas como cazas del tesoro, web quests u otras?

Sí () No () A veces ()

10. ¿Considera que el uso de la tecnología y el internet como método de enseñanza permite el desarrollo intelectual de sus niñ@s?

Sí () No () En parte ()

Gracias por su cooperación

Anexo 3.



UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA

ÁREA DE LA EDUCACIÓN, EL ARTE Y LA COMUNICACIÓN

Carrera de Psicología Infantil y Educación Parvularia

Test para descubrir inteligencias dominantes. Así juego, así soy.

Fecha de aplicación: Día () mes () año ()

Unidad Educativa Manuel José Rodríguez

1. Primer Grado

2. Sexo : Niño () Niña ()

3. Edad :Años Meses.....

Todos somos hábiles, todos somos capaces de hacer algo mejor que la media y eso es porque tenemos una o varias inteligencias que dominamos mejor que las demás. Algunos son grandes oradores o escritores, otros dominan el razonamiento lógico y otros, por ejemplo, nos dejan boquiabiertos con el dominio de los movimientos del cuerpo.

Desde que somos niños, el juego nos enseña lo que somos y cómo somos, desarrolla nuestras inteligencias y nos hace ser personas **más hábiles** y capaces de superar con éxito las situaciones que nos vayamos encontrando a lo largo de la vida. **¿Quieres saber qué inteligencia o inteligencias predominan en ti?** Observa detenidamente la lámina y responde a estas **cuatro sencillas preguntas** para descubrirlo: Mi juego favorito es... Cuando juego solo, lo que más me gusta es... Cuando juego con otros niños, me gusta jugar... Soy muy hábil...



Ahora vamos a contar tus respuestas y descubriremos tus inteligencias dominantes:

- | | |
|-------------------------------------|---|
| 2 o más respuestas A: Lingüística | 2 o más respuestas B: Lógico-Matemática |
| 2 o más respuestas C: Espacial | 2 o más respuestas D: Cinético-Corporal |
| 2 o más respuestas E: Musical | 2 o más respuestas F: Interpersonal |
| 2 o más respuestas G: Intrapersonal | 2 o más respuestas H: Naturalista |

ÍNDICE

PORTADA	i
CERTIFICACIÓN	ii
AUTORÍA	iii
CARTA DE AUTORIZACIÓN.	iv
AGRADECIMIENTO	v
DEDICATORIA	vi
MATRIZ DE ÁMBITO GEOGRÁFICO	vii
MAPA GEOGRÁFICO Y CROQUIS.	viii
ESQUEMA DE CONTENIDOS	ix
TITULO.....	i
AUTORIA.....	iii
CARTA DE AUTORIZACIÓN.....	iv
AGRADECIMIENTO.....	v
a. TÍTULO.....	1
b. RESUMEN.....	2
ABSTRACT.....	3
c. INTRODUCCIÓN.....	4
d. REVISIÓN DE LITERATURA.....	8
LA TECNOLOGÍA Y EL INTERNET.....	8
¿Qué es el software educativo?.....	8
Tipos de software educativo.....	9
Graficadores infantiles.....	13
Paint.....	13
Software de autor.....	14
Actividades con GCompris.....	15
Herramientas de dibujo y animación de GCompris.....	18
Crear una animación con GCompris.....	19
Actividades con Tux Paint.....	20
EL DESARROLLO INTELECTUAL.....	24
QUE ES UNA INTELIGENCIA.....	25
Inteligencia lingüística.....	26
La inteligencia lógico-matemática.....	27
La inteligencia espacial.....	28
La inteligencia Cinético-corporal.....	29
La inteligencia musical.....	30
La inteligencia interpersonal.....	31

La inteligencia intrapersonal	32
La inteligencia naturalista	33
Claves de las Inteligencias Múltiples	34
Relación entre la inteligencia y el aprendizaje.....	37
Aptitudes y Capacidades	39
e. MATERIALES Y MÉTODOS	41
Científico.....	41
Analítico-Sintético.....	41
Inductivo-Deductivo.....	41
Estadístico-Descriptivo	41
Técnicas:	41
f. RESULTADOS.....	43
g. DISCUSIÓN.....	68
h. CONCLUSIONES.....	71
i. RECOMENDACIONES.....	72
LINEAMENTOS ALTERNATIVOS	74
j. BIBLIOGRAFÍA	83
k. ANEXOS	85
a. TEMA	86
b. PROBLEMÁTICA	87
c. JUSTIFICACIÓN	90
d. OBJETIVOS	92
e. MARCO TEÓRICO	93
LA TECNOLOGÍA Y EL INTERNET	95
Las Tecnologías de Información y Comunicación (TIC)	95
Las TIC y la Educación	95
Usos de las Tecnologías de Información y Comunicación	97
Las TIC en el Nivel de Preparatoria	98
Competencias TIC para alumnos del siglo XXI	100
El Internet y sus diversas aplicaciones	102

Internet como fuente de información	103
Competencias para la gestión de la información	105
EL DESARROLLO INTELECTUAL	107
Qué es la inteligencia	107
Tres enfoques	108
La Teoría de Vygotski sobre los procesos de interiorización	108
La Teoría de Piaget sobre el desarrollo cognitivo	109
Inteligencia Múltiple	112
Las competencias lingüísticas básicas	114
Las competencias musicales básica	115
Las competencias lógico-matemáticas básicas	116
Las competencias espacio-visuales básicas	117
Las competencias corporal-motrices básicas	118
Las competencias intrapersonales	118
Las competencias interpersonales	119
Las competencias en relación con la naturaleza	120
La actividad del alumno y el desarrollo de las competencias básicas	121
¿Cuál es la relación entre la inteligencia y el aprendizaje?	124
ACTIVIDADES PARA MEJORAR EL DESARROLLO INTELECTUAL DE NIÑAS Y NIÑOS	127
Metodología de investigación guiada	127
Cazas del Tesoro	127
Las Webquests	135
f. METODOLOGÍA	145
g. CRONOGRAMA	147

h. PRESUPUESTO Y FINANCIAMIENTO	148
i. BIBLIOGRAFÍA	150
ANEXOS	153
ÍNDICE	159