



**UNIVERSIDAD ESTATAL PENÍNSULA DE SANTA ELENA
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN E IDIOMAS
CARRERA EDUCACIÓN INICIAL**

TÍTULO:

**EL JUEGO EN EL DESARROLLO DE LAS INTELIGENCIAS MÚLTIPLES EN
NIÑOS DE 4 A 5 AÑOS**

**TRABAJO ESPECIAL DE GRADO PRESENTADO COMO REQUISITO PARA
OPTAR AL TÍTULO DE LICENCIADA EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
INICIAL**

AUTORA:

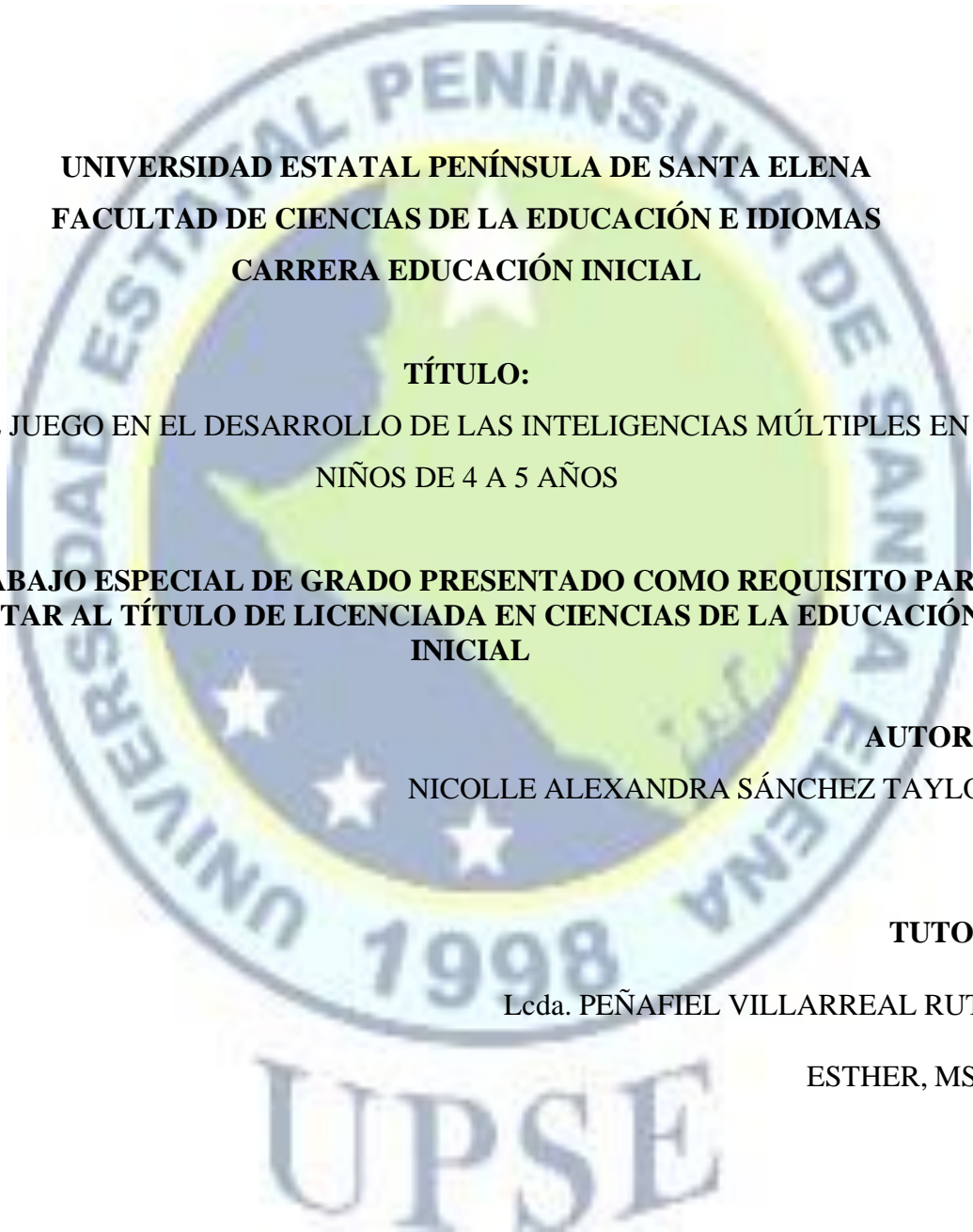
NICOLLE ALEXANDRA SÁNCHEZ TAYLOR

TUTORA:

Lcda. PEÑAFIEL VILLARREAL RUTH

ESTHER, MSC.

LA LIBERTAD, 2024



**UNIVERSIDAD ESTATAL PENÍNSULA DE SANTA ELENA
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN E IDIOMAS
CARRERA EDUCACIÓN INICIAL**

TÍTULO:

**EL JUEGO EN EL DESARROLLO DE LAS INTELIGENCIAS MÚLTIPLES EN
NIÑOS DE 4 A 5 AÑOS**

**TRABAJO ESPECIAL DE GRADO PRESENTADO COMO REQUISITO PARA
OPTAR AL TÍTULO DE LICENCIADA EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
INICIAL**

AUTORA:

NICOLLE ALEXANDRA SÁNCHEZ TAYLOR

TUTOR:

Lcda. PEÑAFIEL VILLARREAL RUTH

ESTHER, MSC.

LA LIBERTAD, 2024

DECLARACIÓN DEL DOCENTE TUTOR

En mi calidad de Docente Tutor del Trabajo de Integración Curricular, “EL JUEGO EN EL DESARROLLO DE LAS INTELIGENCIAS MÚLTIPLES EN NIÑOS DE 4 A 5 AÑOS”, elaborado por la Srta. NICOLLE ALEXANDRA SÁNCHEZ TAYLOR, estudiante de la Carrera de Educación Inicial, Facultad de Ciencias de la Educación e Idiomas de la Universidad Península de Santa Elena, previo a la obtención del título de Licenciada en Ciencias Educación Inicial, me permito declarar que luego de haber dirigido su desarrollo y estructura final del trabajo, este cumple y se ajusta a los estándares académicos, razón por la cual, apruebo en todas sus partes, encontrándose apto para la evaluación del docente especialista.

Atentamente



Lcda. Peñafiel Villareal Ruth, MSC

DOCENTE TUTOR

C.I.0919092395

DECLARACIÓN DOCENTE ESPECIALISTA

En mi calidad de Docente Especialista, del Trabajo de Integración Curricular “EL JUEGO EN EL DESARROLLO DE LAS INTELIGENCIAS MÚLTIPLES EN NIÑOS DE 4 A 5 AÑOS”, elaborado por la Srta. NICOLLE ALEXANDRA SÁNCHEZ TAYLOR, estudiante de la Carrera de Educación Inicial, Facultad de Ciencias de la Educación e Idiomas de la Universidad Península de Santa Elena, previo a la obtención del título de Licenciada en Ciencias de la Educación Inicial, me permito declarar que luego de haber evaluado el desarrollo y estructura final del trabajo, éste cumple y se ajusta a los estándares académicos, razón por la cual, declaro que se encuentra apto para su sustentación.

Atentamente



Lic. Joseph Taro, PhD
DOCENTE ESPECIALISTA
C.I. 0965336993

TRIBUNAL DE GRADO



Ed. Parv. Ana Uribe Veintimilla, MSc
DIRECTORA DE CARRERA
EDUCACION INICIAL



Lic. Joseph Taro, PhD
DOCENTE ESPECIALISTA



Lcda. Peñafiel Villareal Ruth, MSc
DOCENTE TUTOR

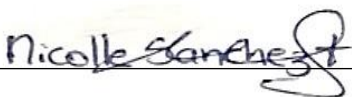


Lcdo. Edwar Salazar Arango, Msc.
DOCENTE GUIA UIC

DECLARACIÓN AUTORÍA DEL ESTUDIANTE

El presente Trabajo de Integración Curricular, con el título “EL JUEGO EN EL DESARROLLO DE LAS INTELIGENCIAS MÚLTIPLES EN NIÑOS DE 4 A 5 AÑOS”, declaró que la concepción, análisis y resultados son originales y aportan a la actividad educativa en el área de Ciencias de la Educación Inicial.

Atentamente,



Srta. Nicolle Alexandra Sánchez Taylor

C.I: 2450699968

DECLARATORIA DE RESPONSABILIDAD

Quienes suscriben, NICOLLE ALEXANDRA SÁNCHEZ TAYLOR con C.I. 2450699968 estudiante de la Carrera de Educación Inicial, declaro que el Trabajo de Titulación, presentado a la Unidad de Integración Curricular, cuyo tema es: “EL JUEGO EN EL DESARROLLO DE LAS INTELIGENCIAS MÚLTIPLES EN NIÑOS DE 4 A 5 AÑOS” corresponde y es de exclusiva responsabilidad de la autora y pertenece al patrimonio intelectual de la Universidad Estatal Península de Santa Elena.

Atentamente,



Nicolle Alexandra Sánchez Taylor
C.I. 2450699968

AGRADECIMIENTO

Quiero expresar mi más sincero agradecimiento a Dios por concederme la sabiduría para llevar a cabo mis metas. A mis padres que siempre me animaron con amor incondicional a perseguir mis objetivos y nunca rendirme ante la adversidad, a mi familia porque sus consejos fueron fundamentales para alcanzar este logro. Por último, también agradezco infinitamente a mis tutores y profesores por brindarme una sólida base de conocimiento que fueron de ayuda para guiarme en esta fase de mis estudios.

Nicolle Alexandra Sánchez Taylor

Gracias.

DEDICATORIA

Dedico este trabajo a Dios por brindarme su fortaleza y haberme guiado para culminar con éxito este proceso. A mis padres, que siempre han estado a mi lado, brindándome aliento y comprensión en cada paso de este camino, este logro es también suyo. A mis seres queridos, quienes han sido mi fuente de inspiración y apoyo a lo largo de esta travesía académica. A mi esposo y a mi hijo Mathias quienes fueron mi gran motivo para seguir adelante y a todos aquellos que creyeron en mí.

Nicolle Alexandra Sánchez Taylor

Gracias.

ÍNDICE GENERAL

PORTADA	i
CARÁTULA	ii
DECLARACIÓN DEL DOCENTE TUTOR	iii
DECLARACIÓN DOCENTE ESPECIALISTA	iv
TRIBUNAL DE GRADO	v
DECLARACIÓN AUTORÍA DEL ESTUDIANTE.....	vi
AGRADECIMIENTO.....	viii
DEDICATORIA	ix
RESUMEN.....	xiv
INTRODUCCIÓN	1
CAPÍTULO I.....	3
PRIMER MOMENTO SITUACIÓN PROBLEMÁTICA	3
Situación objeto de investigación.....	3
Contextualización de la situación objeto de investigación	7
Inquietudes del investigador.....	8
Inquietud principal.....	8
Inquietudes secundarias.....	8
Propósitos u Objetivos de la investigación.....	8
<i>Objetivo general</i>	8
<i>Objetivos específicos</i>	8
Motivaciones del origen del estudio.....	9
CAPÍTULO II	11
MARCO TEÓRICO-REFERENCIAL / ABORDAJE TEÓRICO / SEGUNDO MOMENTO	11
Estudios relacionados con la temática	11
Referentes teóricos	14
Concepto del juego	14
Importancia del juego en la Educación Inicial.....	15
Metodología Juego trabajo en la primera infancia.....	16

Teorías sobre el juego en la Educación Inicial	18
Beneficios del juego para el desarrollo de la inteligencia.....	19
Teoría de las inteligencias múltiples	20
Concepto	20
Teoría de Howard Gardner	21
Estimulación del infante y la teoría de las inteligencias múltiples	23
Identificación de los tipos de juegos para el desarrollo de las inteligencias múltiples	24
CAPÍTULO III	26
ABORDAJE O MOMENTO METODOLÓGICO	26
Conceptualización ontológica y epistemológica del método.....	26
Población	27
Muestra	28
Naturaleza o paradigma de la investigación	28
Método y sus fases	29
Técnicas de recolección de información	30
Categorización y Triangulación	31
CAPÍTULO IV	36
PRESENTACIÓN DE LOS HALLAZGOS	36
Aportes del Investigador (Casuística)	46
Reflexiones Finales	47
REFERENCIAS	49
ANEXOS	62

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. Clasificaciones y tipos del juego.....	25
Tabla 2. Las inteligencias múltiples y sus clasificaciones	22
Tabla 3. Población de estudio	27
Tabla 4. Muestra de estudio	28
Tabla 5. Construcción de categorías y subcategorías apriorística.....	335

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1. Triangulación de datos.....	32
Figura 2. Nube de palabras	36
Figura 3. Red semántica.....	37
Figura 4. Red semántica.....	39
Figura 5. Nube de palabras	41
Figura 6. Red semántica.....	42
Figura 7. Red Semántica	43
Figura 8. Nube de palabras	45

RESUMEN

La presente investigación titulada: “El juego en el desarrollo de las inteligencias múltiples en niños de 4 a 5 años”, surgió para conocer la importancia que tiene desarrollar la inteligencia dentro del sistema educativo actual, especialmente en el área de educación inicial, potenciando las habilidades y capacidades de cada uno de los estudiantes para mejorar el proceso enseñanza – aprendizaje. El objetivo de la presente investigación fue determinar el aporte del juego en el desarrollo de las Inteligencias Múltiples de los niños de 4 a 5 años de edad de la unidad educativa “Jardines Del Edén”. La metodología implementada se basa en el paradigma constructivista, enfocándose en una investigación cualitativa, de alcance descriptivo y de campo. La población fue de 16 entre ellas el director, docente y niños, considerando como muestra no probabilística 1 director, 1 docente y 8 niños de 4 a 5 años de la Unidad educativa “jardines del Edén” ubicada en el barrio General Enríquez Gallo del cantón La Libertad, provincia de Santa Elena. Se aplicaron técnicas de recolección de datos como la entrevista y la ficha de observación, analizándolas por medio del software Atlas. Ti donde fueron codificados y sintetizadas los resultados que se obtuvieron a través del director de la unidad educativa, el docente y niños de 4 a 5 años. A través de los resultados obtenidos se evidenciaron que existe poco desarrollo de las inteligencias múltiples de los niños utilizando el juego como un método en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Palabras claves: Inteligencias múltiples, juego, enseñanza-aprendizaje.

INTRODUCCIÓN

El desarrollo de las inteligencias múltiples en niños, utilizando el juego como una herramienta estratégica va a potenciar todas sus habilidades y destrezas mejorando también su rendimiento académico. Desde el punto de vista de Buñay (2023), “Cada alumno posee una personalidad irrepetible, junto con capacidades de inteligencias autónomas que resultan en diferentes formas de saber, comprender y aprender acerca del mundo que los rodea” (pág. 16), por ello, los docentes deben reconocer las fortalezas de cada alumno y promover activamente su desarrollo personal.

Por otro lado, el uso de juegos para desarrollar la inteligencia de los niños es muy interesante y práctico en la educación moderna. Los juegos son una forma divertida y eficaz de educar, ya que fomentan la creatividad, la imaginación y el pensamiento crítico de los niños. Citando a Vargas (2015) “Jugar permite romper los límites de la imaginación y de la realidad logrando de ese modo recrear nuevas opciones y alternativas a situaciones cotidianas y de aprendizaje” (pág. 2), es decir, es importante ofrecer a los niños una variedad de oportunidades de juego para que puedan explorar sus diferentes capacidades.

Para que el niño logre desarrollar sus diferentes destrezas, según el Ministerio de educación (2014) afirma que “El juego, como principal estrategia en el proceso de enseñanza-aprendizaje, en este nivel, es una actividad innata de los niños que puede tomar múltiples formas y que va cambiando con la edad” (pág. 41), es decir, los

estudiantes pueden participar de manera activa y motivada en la adquisición de conocimientos.

El presente trabajo de titulación está constituido por cuatro capítulos, que fueron presentados de manera detallada, con la intención de mostrar el proceso de investigación.

Capítulo I: se presenta la situación objeto de investigación, la contextualización de la situación del objeto de investigación, las inquietudes del investigador, los propósitos u objetivos y las motivaciones del origen del estudio.

Capítulo II: se basa en desarrollar el marco teórico que sustenta las categorías de estudio. Asimismo, dentro de este capítulo se encuentran los estudios relacionados con la temática de la investigación presentada.

Capítulo III: se describe la metodología utilizada como la conceptualización ontológica y epistemológica del método investigación, la población y la muestra. Así mismo, se presenta la naturaleza o paradigma del estudio, con sus métodos y fases. Por último, las técnicas de recolección utilizada para la interpretación de datos, por lo que sigue la categorización y triangulación.

Capítulo IV: se detallan los resultados obtenidos durante el desarrollo de la investigación, además de mostrar las conclusiones y recomendaciones finales.

CAPÍTULO I

PRIMER MOMENTO SITUACIÓN PROBLEMÁTICA

Situación objeto de investigación

En educación, el juego es una herramienta esencial para los primeros aprendizajes y para desarrollar la cognición de los niños, por lo que se considera un factor determinante en su desarrollo, ya que afectará a todas sus capacidades.

Actualmente, los centros educativos deberían centrarse en desarrollar las habilidades básicas de los niños y fortalecer las inteligencias múltiples. Según Galán y Arias (2021), presenta que “la enseñanza tradicional, donde el maestro es quién trasmite y el estudiante repite, no es pertinente para lograr el aprendizaje significativo” (pág. 6). Sin embargo, se sigue implementando la enseñanza tradicional donde se basa en la transmisión de conocimientos y esto no permite la interacción en el aula.

El problema que se identifica en el sistema escolar actual es que los profesores generalmente se centran más en desarrollar solo la inteligencia lógico-matemática y la inteligencia verbal, descuidando las demás inteligencias que son muy importantes para el desarrollo de los niños. Macias et al., (2021), consideran que es necesario e importante desarrollar las inteligencias múltiples de los niños, para que puedan generar un aprendizaje significativo y así mismo, estimular sus distintas habilidades, con la finalidad de formar una comunidad estudiantil dónde se promueva un proceso de enseñanza-aprendizaje enriquecedor. Esto significa que la tarea de los profesores en el aula es resaltar las categorías de intereses, actitudes y comportamientos, por otro lado,

diseñar actividades de aprendizaje de tal manera que los niños sean educados en un sistema educativo complementario.

En América Latina existen diversos estudios que establecen la relación que existe entre las inteligencias múltiples y el bajo rendimiento académico en los estudiantes. Los resultados que se desarrollan por medio de este estudio indican que un estudiante desenvuelve una determinada inteligencia múltiple y a su vez desarrolla mejor una de sus habilidades cognitivas, lo cual se puede observar en su desempeño dejando atrás el resto de las inteligencias. Como afirma Guerrero (2021), “el rendimiento académico de los estudiantes depende en buena medida de su inteligencia” (pág. 16). Esto puede llevar a que los estudiantes con inteligencias diferentes estén motivados para aprender y destacarse en el sistema educativo.

Cuando el docente utiliza el juego como una estrategia, el niño aprende y asimila el entorno y el funcionamiento de las cosas, pero también está incrementando al máximo su desarrollo cognitivo. Hoy en día, a nivel mundial, la educación de los niños en edad preescolar se ha convertido en uno de los desafíos más importantes para la sociedad peruana en los últimos 6 años. Desde el gobierno de Ollanta Humala se le ha empezado a prestar mayor atención, hasta el punto de considerarlo como la fase más importante para el desarrollo intelectual del infante. Sin embargo, a nivel de calidad, el país no cuenta con suficientes docentes que utilicen el juego como un método eficaz para desarrollar las habilidades del niño. Por tal motivo, para mejorar la educación preescolar, el docente obligatoriamente debe conocer las ventajas que tiene el utilizar el juego como una herramienta significativa para desarrollar las inteligencias múltiples del infante. (Gallego et al., 2020).

El problema que existe a nivel nacional en Ecuador es la falta de estrategias basadas en el juego que motiven el desarrollo de las inteligencias múltiples en los niños. El currículo de Educación Inicial es manejado por los docentes desde el 2014, el cual tiene sus bases científicas en las inteligencias múltiples, y está diseñado en implementar estrategias lúdicas, para dejar atrás la enseñanza tradicional. Pero los docentes siguen priorizando la repetición de patrones centrados en destrezas propias de la escuela y no reflejan acciones que generen el desarrollo de las inteligencias múltiples (Quiñonez, 2022).

Dentro del contexto educativo ecuatoriano, aunque las reformas educativas impulsadas por el Ministerio de Educación (Mineduc) apuntan que el sistema educativo sea innovador, que promueva el desarrollo de destrezas de los estudiantes. Sin embargo, los docentes, no cuentan con las condiciones y recursos necesarios para alcanzar este objetivo, por otro lado, dentro de los factores que restringen la aplicación de estrategias orientadas al fortalecimiento de las inteligencias múltiples, es el desconocimiento, falta de capacitación y escasa aplicación de actividades lúdicas en los procesos de enseñanza-aprendizaje (Martínez & Salinas, 2020).

Cabe señalar que existe la necesidad de desarrollar estrategias para fortalecer las inteligencias múltiples, lo cual está respaldado por investigaciones que afirman que las dificultades de aprendizaje y la baja motivación para aprender son causadas por una estimulación insuficiente de las diferentes áreas de la inteligencia. Esto corresponde a los resultados de un estudio realizado en la ciudad de Ambato, que concluyó que el 57% de los estudiantes no utiliza el concepto de “inteligencias múltiples” y no está consciente de la práctica de estrategias, mientras que el 28% no aplica ninguna estrategia al

momento de realizar sus tareas, finalmente el 15% restante desconoce el tipo de inteligencia que necesita mejorar (Lara, 2021).

Se realizó un estudio en la provincia de Guayaquil del Ecuador con el objetivo de determinar la interacción de los niños con su entorno para promover el desarrollo de la inteligencia natural. Los resultados del estudio mostraron que la mayoría de la inteligencia estudiada, inteligencia espacial, inteligencia verbal, inteligencia lógico matemático y las actividades relacionadas con la experiencia de aprendizaje de los niños se encontraban en niveles bajos. Gracias a esta investigación se llegó a la conclusión que el ambiente de aprendizaje está directamente relacionado con el desarrollo de la inteligencia de los niños. El docente debe implementar estrategias motivadoras para generar un aprendizaje significativo. Basado en un criterio personal, este trabajo contribuye a la búsqueda de mejores interacciones dinámicas y activas con los estudiantes a través de actividades que desarrollan el lenguaje, el razonamiento y la aplicación de las inteligencias múltiples (Gálvez, 2023).

En la provincia de Santa Elena, específicamente en el cantón La Libertad, Barrio General Enríquez Gallo, en el centro educativo “Jardines Del Edén”, los docentes de educación inicial no conocen la teoría de las inteligencias múltiples, por tal motivo no implementan estrategias como el juego para desarrollar las diferentes áreas de inteligencias debido al poco tiempo y pocos recursos, por lo tanto, existe un bajo rendimiento académico, no son conscientes de sus fortalezas y debilidades, se desconocen a sí mismos, se incrementa la desmotivación al aprendizaje por causa de la poca estimulación de las diversas inteligencias que poseen los infantes.

Contextualización de la situación objeto de investigación

La investigación tiene lugar en la Institución Educativa “Jardines del Edén”, del Cantón la Libertad en el período académico 2023-2024, con una población de niños y niñas del subnivel 2 entre las edades de 4 a 5 años. El problema se logró identificar, por medio de la técnica observación directa durante las prácticas preprofesionales. Es así como se demostró que los niños no logran desarrollar todas las áreas de las inteligencias múltiples, puesto que presentan ciertas dificultades como el desarrollo del proceso pre-lector, pre-escritor, dificultades con las relaciones sociales y control de emociones.

Sin embargo, otras de las razones que hemos observado es que hay una población que no desarrolla la inteligencia intrapersonal, y sabemos que en esta etapa de la infancia los niños aprenden a reconocerse a sí mismos. Sin embargo, tienen el problema de no reconocer sus sentimientos. , lo que conlleva un bajo rendimiento académico y dificultades en la vida personal. Es así como se pretendió identificar los tipos de juegos que favorecen al desarrollo de diversas habilidades que los niños adquieren a través del desarrollo de las inteligencias múltiples.

Cabe recalcar que el Currículo de Educación inicial se enfoca en desarrollar los 7 ámbitos de desarrollo y aprendizaje para los niños del subnivel Inicial 2, mediante el cual, es importante que el docente reconozca que cada niño tiene fortalezas y talentos únicos en diferentes áreas, como la música, el arte, la lógica matemática, la comunicación verbal, entre otras. Es así como el docente deberá adaptar sus métodos de enseñanza para fomentar un aprendizaje más efectivo y significativo que atenderá mejor a las necesidades de cada estudiante.

Inquietudes del investigador

Inquietud principal

¿Cuál es el aporte del juego en el desarrollo de las Inteligencias Múltiples de los niños de 4 a 5 años de edad de la Institución Educativa “Jardines Del Edén”?

Inquietudes secundarias

¿Cuáles son las bases teóricas que sustentan el desarrollo de las inteligencias múltiples en el juego para los niños de 4 a 5 años?

¿Cuál es el estado actual de la institución educativa “Jardines Del Edén” en relación con el desarrollo de las inteligencias múltiples en los niños de 4 a 5 años del nivel de educación inicial II?

¿Cuáles son los tipos de juegos que favorecen al desarrollo de las inteligencias múltiples de los niños de 4 a 5 años de educación inicial II en la unidad educativa “Jardines del Edén”?

Propósitos u Objetivos de la investigación

Objetivo general

Determinar el aporte del juego en el desarrollo de las Inteligencias Múltiples de los niños de 4 a 5 años de edad de la institución educativa “Jardines Del Edén”.

Objetivos específicos

Determinar los referentes teóricos que fundamentan la influencia del juego en el desarrollo de las inteligencias múltiples en los niños de 4 a 5 años de edad.

Diagnosticar el estado actual que posee la institución educativa “Jardines Del Edén” con relación al desarrollo de las diferentes inteligencias múltiples en los niños de 4 a 5 años del nivel de educación inicial II

Identificar los tipos de juego que favorezcan al desarrollo de las inteligencias múltiples en los niños de 4 a 5 años de educación inicial II de la unidad educativa “Jardines del Edén”.

Motivaciones del origen del estudio

La presente investigación surge de la necesidad de potenciar las diversas inteligencias que tienen los estudiantes, es por ello, que se pretende implementar el juego para el desarrollo de las inteligencias múltiples que favorezcan a las habilidades y destrezas cognitivas en el aula de educación inicial. Por esta razón, es necesario dar a conocer la importancia que tiene esta herramienta al docente, para que pueda motivar a todos los estudiantes y alcanzar el rendimiento académico adecuado. Basándose en, estrategias concretas de aprendizaje, apropiadas y semejantes con las capacidades de estos, entendiéndose como tal el concepto de inteligencia, con la intención de que estimulen las inteligencias múltiples en el aula, incluyendo el juego en la etapa de educación infantil como una herramienta de aprendizaje global.

El estudio surge con el propósito de investigar y comprender, en profundidad la importancia del juego, ya que es utilizado como una herramienta estratégica para descubrir, crear, fomentar la motivación, aumentar la confianza de los niños. Por tanto, constituye, una metodología basada en todo un desafío a la Creatividad y a la

Innovación en el Sistema Educativo. Al desarrollar las inteligencias múltiples por medio del juego, como base del proceso educativo es sin lugar a duda un gran apoyo a la docencia, ya que proporciona a la enseñanza-aprendizaje una de las herramientas necesarias, con las cuales el alumnado no solo trabaja a su propio ritmo, sino que mejora las capacidades para planificar, organizar, llevarse bien con los demás y regular sus emociones. Por ello resulta de especial interés conocer cuál es el perfil de los estudiantes de educación inicial, y a partir de ahí, proponer los diferentes tipos de juegos según la aplicación de la teoría de las inteligencias múltiples.

Además, la investigación pretende proporcionar información para que sea útil a toda la comunidad educativa para esclarecer los tipos de inteligencia que poseen los estudiantes. Por otro lado, direccionar las actividades más adecuadas para el fortalecimiento de las inteligencias existentes en ellos y al desarrollo de las inteligencias que no se han desarrollado o no han estimulado aún en los mismos.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO-REFERENCIAL / ABORDAJE TEÓRICO / SEGUNDO MOMENTO

Estudios relacionados con la temática

La presente investigación tiene como objetivo determinar la importancia del juego en el desarrollo de las inteligencias múltiples en niños de 4 a 5 años. Se sabe que, estimular las inteligencias múltiples ayuda a los niños a descubrir actividades interesantes como deportes, música, lectura, baile y resolución de problemas matemáticos. Por lo tanto, al utilizar el juego como estrategia de enseñanza para estimular las inteligencias múltiples, los niños explorarán diferentes áreas de interés, dando como resultado un aprendizaje nuevo y significativo.

En la Universidad Autónoma de Ica, en la ciudad de Chincha de Perú, los autores Cáceres y Mora (2020), realizaron un estudio sobre “*Inteligencias múltiples y rendimiento académico de los estudiantes*” (pág. 1), tuvo por objetivo determinar la relación que existe entre las inteligencias múltiples y el rendimiento académico de los estudiantes. La metodología utilizada en esta investigación es de nivel correlacional utilizando un diseño no experimental. Por consiguiente, la población estuvo conformada por 100 estudiantes de la institución educativa Salesiano. Entonces, se concluye, que los estudiantes tienen diferentes fortalezas en diferentes áreas de inteligencia, y esto puede influir en cómo aprenden y cómo se desempeñan en un entorno educativo.

Por otro lado, en la ciudad de Barranquilla de Colombia, las autoras Cantillo y Vega (2022), llevaron a cabo la investigación sobre “*La teoría de las Inteligencias*

Múltiples como Herramienta para potenciar el Desempeño Académico” (pág. 1) con el objetivo de diseñar una propuesta de intervención educativa a partir de la teoría de las inteligencias múltiples para potenciar el desempeño académico, basándose en un paradigma positivista de investigación no experimental. Su población estuvo conformada por 443 estudiantes. Por último, su conclusión fue que los estudiantes tienen un potencial intelectual que les permite alcanzar excelentes resultados de desempeño en actividades académicas.

Desde la misma dinámica, en Pontificia Universidad Católica del Ecuador, en la ciudad de Esmeraldas, la autora Ramírez (2021) realizó una investigación titulada *“Inteligencias múltiples en estudiantes de Educación Básica”* (pág. 16) con el objetivo de diseñar una propuesta para el desarrollo de las inteligencias múltiples que favorezca el aprendizaje y desarrollo armónico de estudiantes, asimismo esta investigación es de carácter descriptivo, con un enfoque interpretativo y responde al paradigma cualitativo. Su población estuvo constituida por 345 niños y niñas de Básica Elemental. Por último, se concluye que esta teoría es beneficiosa para utilizar las estrategias de innovación, motivación, integración y creación para permitir a los estudiantes construir un amplio sistema de conocimiento bajo su propio liderazgo.

Además, en la ciudad de Lima, Perú, la autora Tapullima (2018) realizó una investigación sobre *“El juego como estrategia didáctica y el Aprendizaje Significativo”* (pág. 1) con el objetivo de determinar la relación del juego como estrategia didáctica con un enfoque cuantitativo de diseño de investigación no experimental de corte transversal. Por un lado, la población de estudio fue conformada por 22 niños y niñas.

Finalmente, se tiene como conclusión que el juego suele implicar la participación de los estudiantes y esta experiencia ayuda a comprender y aplicar conceptos de manera más efectiva. En lugar de recibir información de manera pasiva, los estudiantes participarán en situaciones y desafíos que les permiten aplicar conceptos y habilidades de manera significativa.

Asimismo, en la ciudad de Barranquilla, las autoras Navarro y Pabón (2020) realizaron una investigación sobre *“El Juego como Estrategia Pedagógica para Fortalecer el Pensamiento”* (pág. 2) con el objetivo de determinar la relación existente entre el juego como estrategia pedagógica y el pensamiento. Por consiguiente, esta investigación es de corte cuantitativo con un paradigma positivista basado en un enfoque explicativo y la población es de 47 estudiantes. La conclusión a la que llegaron fue que el juego es una poderosa herramienta para promover el aprendizaje en el entorno educativo, pueden ser una forma efectiva de repasar y consolidar el material que se ha enseñado previamente.

Aunque, en la Universidad Técnica del Norte, ubicado en la ciudad de Ibarra-Ecuador, la Autora Montero (2022) realizó una investigación titulada *“El juego en el desarrollo de las habilidades sociales”* (pág. 2) con el objetivo de analizar la incidencia del juego en el desarrollo de las habilidades sociales en los niños y niñas de preparatoria. Por otro lado, se basa en un enfoque mixto de tipo correlacional, descriptivo, de campo y documental. Su población fue de 12 estudiantes.

De los estudios analizados se pudo comprobar que es importante utilizar el juego como una estrategia dentro del proceso educativo, asimismo, es necesario desarrollar las

inteligencias múltiples en los niños, ya que se promueve un proceso de enseñanza-aprendizaje mejorando el rendimiento académico a través del desarrollo de las distintas capacidades y habilidades que poseen los estudiantes. Además, llegaron a la conclusión que los diferentes tipos de juegos pueden proporcionar oportunidades valiosas para practicar y fortalecer una variedad de habilidades sociales, como la comunicación, la cooperación, la empatía y la resolución de conflictos.

Referentes teóricos

Concepto del juego

A través del juego, los niños aprenden a formar sus identidades y fortalecer sus vínculos sociales mientras juegan, pueden enseñar una variedad de habilidades y conocimientos, como la resolución de problemas. Según Solórzano et al., (2023), el juego es un “elemento principal para que el niño pueda desarrollar sus habilidades y destrezas, se basa en las diferentes actividades que influyen de una u otra manera en la autoestima, alegría y regocijo que puede sentir el niño” (pág. 806). Sin embargo, los juegos ofrecen muchos beneficios, incluida la capacidad de ayudar a desarrollar habilidades cognitivas, percepción, activación de la memoria y comunicación efectiva. Esta es una actividad divertida y espontánea y los niños la aprovechan al máximo a medida que aprenden de ella.

Los juegos son una estrategia de aprendizaje eficaz para utilizar en el aula. Porque su principal objetivo es animar y motivar a los niños pequeños a seguir aprendiendo. También puede reducir el estrés y la ansiedad relacionados con el estudio, lo que conducirá a un mejor rendimiento cognitivo y una retención de información más eficiente y significativa.

Por otro lado, los juegos ayudan a despertar la curiosidad y el deseo por aprender. Para Andrade (2020), el juego es algo innato de cada persona, es libre y voluntario, ayudando en el desarrollo de la motricidad gruesa y fina, y la integración con otras personas (pág. 138). Cabe señalar que jugar es algo que a todos les gusta hacer en su propio tiempo y de forma voluntaria. Sin embargo, el juego ayuda a los niños a adquirir procesos intelectuales necesarios para desarrollar hábitos y actitudes positivas hacia el trabajo escolar, promoviendo su mejor desarrollo y desarrollo integral. Promueve el desarrollo de habilidades que pueden ser estimuladas en cualquier momento.

El juego desempeña un papel fundamental en la educación inicial, puesto que promueve el desarrollo de habilidades cognitivas. Desde el punto de vista de Párraga et al., (2021), “el juego como ayuda pedagógica es una oportunidad que tienen los docentes para lograr que los niños aprendan de manera significativa” (pág. 909). Es decir, el juego se utiliza como una herramienta importante que va a permitir que los niños adquieran y desarrollen diferentes habilidades, actitudes y valores positivos. Por otro lado, contribuye positivamente al proceso de enseñanza y aprendizaje, ya que proporcionan un excelente medio para promover el aprendizaje de los niños. En otras palabras, el juego es una actividad conjunta y participativa, porque implica la colaboración de todos los niños y, por tanto, se centra en desarrollar los aspectos sociales, cognitivos, emocionales y personales del niño.

Para los niños, los juegos son actividades divertidas, pero contienen un propósito que puede desarrollar alguna área de sus habilidades. Como afirma Villamizar (2021)

“El juego es indiscutiblemente una herramienta esencial que acompaña la libre y abierta participación, la espontaneidad, y el interés por cosas que realmente son de atención de la población estudiantil” (pág. 8). Es decir, es una actividad creativa que implica la resolución de problemas, el aprendizaje de nuevas habilidades sociales, nuevos idiomas y nuevas habilidades físicas.

El juego es importante para los niños, porque les ayuda a aprender nuevas ideas y ponerlas en práctica. En cambio, los profesores modelan, orientan y guían el proceso del niño cuando está jugando, a través del aprendizaje simbólico como resultado de las experiencias obtenidas por medio de los procesos académicos. Es decir, es necesario dedicar un tiempo determinado en el aula de clase, para que el niño juegue y asocie el conocimiento obtenido (Villamizar, 2021).

Metodología Juego trabajo en la primera infancia

Durante la época del período preescolar, las áreas lingüísticas, socioemocionales y cognitivas del niño se desarrollan rápidamente. Es por tal motivo, durante este período es necesario la estimulación y el aprendizaje por medio de actividades como jugar, ya que así se da la interacción entre compañeros y con los adultos que están a cargo del cuidado del infante, tanto en casa como en entornos de educación preescolar de calidad. Por ende, el juego durante la etapa preescolar va a permitir a los niños explorar y conocer el mundo que les rodea por medio de la experiencia, además desarrollan su imaginación y su creatividad (UNICEF, 2018).

La UNICEF (2018), menciona que para que los niños pequeños desarrollen conocimientos y habilidades fundamentales, el juego es una de las actividades más

cruciales. Por lo tanto, crear entornos que fomenten el juego, la exploración y el aprendizaje práctico, desarrollaran en los niños habilidades de liderazgo y trabajo en equipo. Los niños también pueden utilizar el juego como una herramienta natural para desarrollar su resiliencia y mecanismos de afrontamiento a medida que aprendan a controlar emociones.

La metodología juego trabajo consiste en crear un ambiente de juego seguro y enriquecedor que estimulará todas las áreas cognitivas del niño. El Ministerio de Educación menciona que la metodología juego trabajo “Consiste en organizar diferentes espacios o ambientes de aprendizaje, denominados rincones”, por lo que es una metodología adaptable que va a permitir abordar de manera más efectiva la diversidad en el aula y promover las habilidades e intereses de cada niño. Los niños adquieran el aprendizaje de forma espontánea y de acuerdo con sus necesidades, es decir, gracias a esta metodología el juego se convierte en una actividad importante durante la primera infancia.

Aunque el juego se basa en la autodirección de los niños, los docentes deben estar disponibles para brindar orientación y apoyo cuando sea necesario. Los rincones de juego trabajo brindan oportunidades para que los niños practiquen el lenguaje y la comunicación, permiten a los niños aprender de manera activa a través de la exploración, la experimentación y la práctica. A través del juego, los niños pueden interactuar con materiales y situaciones de la vida real, lo que fomenta un aprendizaje significativo (Ministerio de Educación).

Teorías sobre el juego en la Educación Inicial

Dentro de la teoría del juego propuesta por Piaget citado por Uribe (2018), considera que “el juego forma parte de la inteligencia del niño, puesto que refiere a los procesos de asimilación funcional o reproductiva de la realidad según cada etapa evolutiva” (pág. 5). De esta forma, el juego es una parte crucial del crecimiento del niño que mejora su razonamiento y lógica. Los juegos ayudan a las personas a desarrollar sus habilidades simbólicas, motoras y de razonamiento, que son cruciales para el desarrollo general de una persona.

El juego es una actividad ingénita al ser humano, a pesar del transcurso del tiempo los diferentes autores realzan su importancia e impacto en el desarrollo de los niños. Según Bruner citado en Leyva (2021), “El juego para el niño y para el adulto es una forma de usar la inteligencia o, mejor dicho, una actitud con respecto al uso de la inteligencia. Es un banco de prueba, un vivero en el que se experimentan formas de combinar el pensamiento, el lenguaje y la fantasía” (pág. 66). Es decir, el juego es un medio para mejorar la inteligencia, por tal motivo hay que dejar al niño libre, en un medio honesto y rico en materiales.

Desde la teoría sociocultural de Vygotskiana, donde el juego es considerado como una herramienta esencial para el desarrollo cognitivo y social del niño. Según, Vygotsky citado en Sánchez et al., (2020) los movimientos cognitivos constituyen un proceso mediante el cual, todos los infantes en edad preescolar pueden utilizar una variedad de señales culturales para construir y asimismo reconstruir su propio desarrollo

cognitivo. Es decir, el juego desempeña un papel crucial en la construcción de la mente y el desarrollo de habilidades cognitivas, sociales y emocionales en los niños.

María Montessori enfatizaba la importancia de respetar el ritmo de aprendizaje individual de cada niño. Del mismo modo, en el juego, los niños pueden avanzar a su propio ritmo y explorar áreas de interés que les motiven. Por esa razón, “El juego no es únicamente una actividad para pasar el tiempo y disfrutar, sino que tienen también una finalidad didáctica, es el medio a través del cual los niños aprenden” (Alonso, 2021, pág. 31). Es decir, Montessori promueve la idea de que los niños aprendan mejor a través de la exploración activa.

Beneficios del juego para el desarrollo de la inteligencia

El uso del juego ayuda a desarrollar positivamente la inteligencia en los infantes, dado que ofrece una variedad de ventajas cognitivas, emocionales y sociales que apoyan el desarrollo intelectual del niño, el juego es crucial para el crecimiento de la inteligencia en los niños. La adquisición de inteligencia depende del desarrollo del sistema sensoriomotor. Debido a que los juegos ayudan a los niños a desarrollar su potencial cognitivo, así como su percepción, memoria y habilidades lingüísticas, es ventajoso que los niños utilicen juegos. Además, el juego tiene un efecto positivo en el crecimiento psicológico porque tiene un gran impacto en aspectos como el lenguaje y la interacción social, la cognición, la motricidad gruesa y fina y el autocuidado (Solís, 2018).

Teoría de las inteligencias múltiples

Concepto

Estimular la inteligencia es una estrategia educativa efectiva que abordar aspectos cognitivos, sociales y emocionales del desarrollo infantil. Según Pérez (2018), indica que “La inteligencia desde un punto de vista sociocultural, y, por extensión, la superdotación, no puede ser explicada sin atender al contexto social, económico, familiar, cultural, etc., en el que el individuo vive, interactúa y se desarrolla” (pág. 367). Para corroborar con lo anterior, la inteligencia es un concepto multifacético que abarca una variedad de capacidades y habilidades cognitivas, emocionales y sociales. Es una cualidad esencial que permite a los infantes aprender y adaptarse.

La inteligencia es un proceso en constante evolución, se va desarrollando a medida que los infantes adquieren conocimientos, experiencias y habilidades a través del aprendizaje. Asimismo, al desarrollar la inteligencia en los niños se vuelven más propensos a adaptarse a entornos cambiantes y aprender de nuevas experiencias. Cotera (2021), afirma que:

La inteligencia humana es un concepto importante e interesante que ha llevado a las personas a estudiar las diferentes capacidades cognitivas de cada individuo.

En general, una persona puede tener una amplia gama de habilidades académicas, artísticas o emocionales para aprender, crecer y progresar. (pág. 19)

La comprensión de la inteligencia es esencial para la educación, la psicología, la toma de decisiones y el desarrollo del infante, puesto que influye en la vida diaria.

Asimismo, los niños con un desarrollo intelectual sólido suelen tener un mejor

rendimiento académico. Por lo que es necesario desarrollar habilidades cognitivas como la memoria, el razonamiento lógico y la resolución de problemas contribuye directamente al éxito académico.

Teoría de Howard Gardner

La inteligencia humana ha sido completamente transformada por el psicólogo Howard Gardner, quien propuso por primera vez la teoría de las Inteligencias Múltiples en la década de 1983. Según esta teoría, la inteligencia adopta varias formas, cada una de las cuales denota una aptitud o habilidad distinta, en lugar de existir como una entidad única. En oposición a la teoría tradicional de la inteligencia, que ponía un fuerte énfasis únicamente en la inteligencia lingüística y lógico-matemática, se desarrolló la teoría de las inteligencias múltiples. Con rasgos y habilidades únicos, Gardner postuló la existencia de al menos ocho tipos diferentes de inteligencias (Meléndez, 2020).

La teoría de las Inteligencias Múltiples desafía la noción de que la inteligencia se puede medir de manera unidimensional a través de pruebas estandarizadas, reconociendo la diversidad de talentos y habilidades en la población. Según Gardner, citado en Chura (2019) “esta teoría no solo es aplicada al campo de la educación y la pedagogía, por el contrario, forma parte la vida cotidiana de los seres humanos” (pág. 1335). Es decir, gracias a esta teoría se puede fomentar un enfoque más inclusivo y personalizado de la educación, donde se valora y nutre el potencial individual de cada alumno.

Howard Gardner estudió las habilidades de los niños y pudo identificar ocho tipos de inteligencias diferentes no solo al ámbito lingüístico y lógico matemático, sino

que amplió el concepto hacia una naturaleza pluralista del potencial cognitivo del infante. Es así, como manifiesta que existen ocho inteligencias que los niños desarrollan durante su etapa escolar (Fernández, 2019).

Tabla 1.

Las inteligencias múltiples y sus clasificaciones

Inteligencia	Característica	Preferencia
Lingüística	La habilidad de usar el lenguaje de manera efectiva para la autoexpresión y como un medio para recordar información.	Leer, escribir, explicar, etc.
Lógico-matemático	Habilidad para analizar problemas lógicamente, razonamiento deductivo y pensamiento lógico,	Calcular, resolver problemas, interpretar problemas, etc.
Naturalista	La capacidad de distinguir, clasificar y utilizar elementos ambientales, objetos, animales o plantas, en entornos urbanos, suburbanos o rurales.	Criar animales, cuidar el medio ambiente, reciclar, etc.
Musical	La capacidad de interpretar, crear y apreciar la música. Incluye la destreza de reconocer y crear ritmos, armonías y melodías.	Cantar, componer, escuchar música, etc.
Cinética o quinesia	Es la habilidad de usar facultades mentales para coordinar movimientos corporales.	Bailar, ejercitar, correr, etc.
Visoespacial	La capacidad de reconocer y aplicar patrones en espacios grandes y limitados.	Dibujar, diseñar, reconocer estructuras, etc.
Intrapersonal	La facultad de comprender y apreciar sus propias emociones, miedos y motivaciones.	Reflexionar, entenderse, reconocerse, etc.
Interpersonal	La habilidad de comprender las intenciones, motivos y deseos de los demás.	Colaborar, empático, comunicación, etc.

Nota: Clasificaciones y preferencias de las inteligencias múltiples (Fernández, 2019)

Estimulación del infante y la teoría de las inteligencias múltiples

La estimulación del infante a través de la teoría de las Inteligencias Múltiples es un enfoque educativo que reconoce las diversas capacidades del niño. Por tal motivo, hay que aprovechar los primeros años de vida del infante desarrollando al máximo sus habilidades tienen un impacto significativo en su crecimiento y bienestar. Asimismo, es importante conocer que desarrollar la inteligencia en los niños implica la capacidad de abordar y resolver problemas.

La teoría de las inteligencias múltiples es utilizada en la educación para que los niños mejoren su proceso de aprendizaje. Según Casanova et al., (2020) en la etapa de educación inicial los niños se encuentran en la primera infancia, donde necesitan estimulación en todas las áreas, para poder conseguir el mejoramiento del desarrollo cognitivo, emocional, social, cultural y corporal de todos los niños.

Durante la primera infancia, los niños comienzan a tener intereses en deportes, música, lectura y otras actividades, esto es gracias a la estimulación de las inteligencias múltiples. Por otro lado, a medida que los niños experimenten el éxito en sus esfuerzos intelectuales, ganarán confianza en sus habilidades y capacidades. Casanova (2020), indica que:

En la etapa de la primera infancia cada niño podrá potenciar este conjunto de, de manera que se pueda aprovechar la diversidad de cada estudiante para incluir actividades que contribuyan al fortalecimiento de cada niño, acercándolos al conocimiento desde sus habilidades y destrezas más notorias, para lograr su óptimo desarrollo. (pág. 172)

Es importante destacar que cada niño es único y tiene su propio ritmo de desarrollo. El objetivo de Doman, citado en Casanova (2020), menciona que “no saturar al niño con conocimiento académico, sino preparar su cerebro, estimular su plasticidad cerebral, desarrollar habilidades y potenciar su capacidad de aprendizaje” (pág. 172), para corroborar con lo anterior, realizar actividades a un ritmo tranquilo va a proporcionar un ambiente tranquilo y menos estresante.

Identificación de los tipos de juegos para el desarrollo de las inteligencias múltiples

Según la teoría de las inteligencias múltiples, cada sujeto tiene un conjunto único de inteligencias. Por ello, es importante conocer las características de nuestros estudiantes para decidir el juego de intervención para su desarrollo. Según Meléndez (2020), indica que “La teoría considera que nuestra inteligencia, en función de los estímulos que recibamos de nuestro nivel de desarrollo y de nuestro propio esfuerzo, puede progresar o puede estancarse” (pág. 47). Comprobando, que esta teoría afirma que la inteligencia puede avanzar o estancarse dependiendo de los estímulos que se realizan a través de los tipos de juegos.

Los tipos de juegos desempeñan un papel muy importante para el desarrollo de las áreas del infante, por tal motivo, Para García (2021), “existen diferentes clasificaciones de los juegos, generalmente se fundamentan en considerar alguno de los elementos que lo caracterizan, como es la modalidad del juego, la cantidad de participantes, el área de desarrollo humano que principalmente se pone en acción”. Es decir, los tipos de juegos son diferentes categorías que se utilizan para clasificar los juegos en función de sus características y objetivos.

Tabla 2.*Clasificaciones y tipos del juego*

Clasificación	Tipos de juego	Características
Por el contexto o cultura	Juegos populares	Actividades que son de origen desconocido, pero diseñadas para el entretenimiento y han pasado de generación en generación
	Juegos tradicionales	Actividades lúdicas propias de la cultura de un país o de la sociedad.
Por el tipo de reglamentación	Juego libre	Actividades lúdicas que se realizan sin la dirección ni presencia de un adulto.
	Juego dirigido	Actividades lúdicas que los niños, realizan con la dirección de un adulto, el cual dirige el juego para que se realice correctamente.
	Juego simple	Actividades con pocas reglas y no presentan dificultad.
Por el nivel de dificultad	Juego simple	Actividades con pocas reglas y no presentan dificultad.
	Juego complejo	Actividades con reglas moderadas de acuerdo con la edad.
Por el espacio	Juego al aire libre	Aquellas actividades que se realizan en un entorno amplio como en un patio.
Por el número de participantes	Juegos individuales	Son todas actividades lúdicas que realiza una sola persona.
	Juegos por parejas	Son todas actividades diseñadas para la realización de la presencia de dos participantes.
	Juegos colectivos	Son aquellas actividades recreativas que realiza todo un grupo, con más o menos integrantes.
Por la modalidad	Juegos presenciales	Se realizan con los niños, presentes ayuda a potenciar las habilidades sociales.
	Juegos virtuales	Actividades que requieren de programas informáticos.

Nota: Conceptos y clasificaciones sobre la tipología del juego. (García, 2021)

CAPÍTULO III

ABORDAJE O MOMENTO METODOLÓGICO

Conceptualización ontológica y epistemológica del método

La presente investigación se realizó bajo el enfoque cualitativo. Según Cerrón (2019) “Permite aplicar y proponer mejoras continuas a la estructura de la realidad social emergente de la formación de estudiantes, docentes y comunidad educativa” (pág. 3). Por tal motivo, se analizó el desarrollo de las inteligencias múltiples en niños de 4 a 5 años de edad, a través del juego como un método y técnica de enseñanza aprendizaje.

En este sentido, el enfoque cualitativo facilitó una comprensión profunda y desde una perspectiva más descriptiva las categorías de estudio como el juego y las inteligencias múltiples. Además, se entendió cómo el contexto influye en la interpretación y significado de los fenómenos. Por otra parte, permitió la interacción directa con los participantes, por medio de entrevistas y observaciones.

Por otro lado, la investigación de campo fue ejecutada dentro de la misma Unidad educativa, la cual permitió observar y verificar el logro alcanzado en el desarrollo de áreas de las inteligencias múltiples. Puesto que, presentan ciertas dificultades en el proceso educativo como en las materias de lenguaje y matemáticas. Además, permitió observar que los niños poseen dificultades al socializar, asimismo, pudo distinguir que los docentes no conocen los diferentes tipos de juegos que favorezcan al desarrollo de cada una de las inteligencias múltiples de los infantes de 4 a 5 años.

De igual forma, el tipo de estudio que se utilizó es de alcance descriptivo, debido a que permitió observar y describir las causas del fenómeno, además de que no permitió la manipulación de las variables, tampoco la búsqueda de causa-efecto. Para Tamayo y Tamayo, citado en Guevara et al., (2020) la investigación descriptiva se define como un “registro de análisis e interpretación de la naturaleza actual y la composición o procesos de los fenómenos” (pág. 166). Puesto que, sirvió para establecer características de las variables estudiadas por medio de la observación.

Población

La población utilizada para el presente trabajo permitió comprobar la utilización que está teniendo el juego. Para Condori (2020), son “Elementos accesibles o unidad de análisis que perteneces al ámbito especial donde se desarrolla el estudio” (pág. 3). Por tal motivo, para el desarrollo de esta investigación se tomó en cuenta la siguiente población seleccionada: niños y niñas de 4 a 5 años de edad del área Educación Inicial II de la Unidad educativa “Jardines del Edén”. Asimismo, la docente forma parte de la población, ya que imparte su conocimiento en este nivel de educación, por último, al señor director quien está a cargo de dicha institución.

Tabla 3.
Población de estudio

DESCRIPCIÓN	POBLACIÓN	INSTRUMENTOS
Director de la Unidad Educativa “Jardines del Edén”	01	Entrevista
Docente del área de Educación Inicial II	01	Entrevista

Estudiantes	14	Ficha de observación
TOTAL	16	

Nota: Elaborado por Nicolle Alexandra Sánchez Taylor.

Muestra

La muestra escogida para la aplicación de los instrumentos surgió por el motivo de que la población es muy extensa. Según Condori (2020), el muestro de una investigación cualitativa es una “Parte representativa de la población, con las mismas características generales de la población” (pág. 3), por lo que la muestra no probabilística representativa serán 10 niños debido a que la población de la institución es mayoritaria.

Tabla 4.
Muestra de estudio

DESCRIPCIÓN	POBLACIÓN	INSTRUMENTOS
Director de la Unidad Educativa “Jardines del Edén”	01	Entrevista
Docente del área de Educación Inicial II	01	Entrevista
Estudiantes	08	Ficha de observación
TOTAL	10	

Nota: Elaborado por Nicolle Alexandra Sánchez Taylor.

Naturaleza o paradigma de la investigación

Esta investigación fue llevada a cabo en la Provincia de Santa Elena, en la ciudad de La Libertad, barrio General Enríquez Gallo, en que la realidad actual que se

presenta en la Unidad Educativa “Jardines del Edén”, se constata que, a través de las observaciones realizadas en dicha institución, se llegó a comprender que los infantes de 4 a 5 años de edad tienen falencias en ciertas áreas del proceso de aprendizaje a través del desarrollo de las inteligencias múltiples.

Por otra parte, esta investigación posee un paradigma constructivista, según Hernández citado en Ramos (2015) menciona que este paradigma “no intenta controlar, predecir o transformar el mundo real, sino reconstruirlo, solamente en la medida en que este existe en la mente de los constructores” (pág. 14). Puesto que, se basa al conocimiento de la construcción propia y surge de las comprensiones que se obtienen por medio de los fenómenos, es decir, por medio de las variables de estudio.

Método y sus fases

Tomando en cuenta el tipo de investigación cualitativa se aborda según Fuster (2019) quien define el método fenomenológico como el “comprender que el fenómeno es parte de un todo significativo y no hay posibilidad de analizarlo sin el aborde holístico en relación con la experiencia de la que forma parte” (pág. 204), por tal motivo se describieron y analizaron las diferentes categorías de estudio para llegar a generar una conclusión general. Asimismo, la hermenéutica “está presente durante todo el proceso investigativo en la construcción, el diseño metodológico y teórico, así como en la interpretación y discusión de los resultados” (pág. 205), es decir el método fenomenológico-hermenéutico se basa en la comprensión y se considera un proceso fundamental para la interpretación de las categorías de estudio.

Técnicas de recolección de información

Las técnicas de recolección de datos utilizadas son herramientas que utiliza el investigador para recoger la información y analizar datos obtenidos. Es decir, se utilizó como instrumentos la ficha observación dirigida a estudiantes de educación inicial y las entrevistas aplicadas al director y docente de la Unidad educativa “Jardines del Edén” ubicada en la ciudad de La Libertad, barrio General Enríquez Gallo. Además, de reconocer el uso importante que tiene el juego como una herramienta estratégica para el docente que puede utilizar para desarrollar las inteligencias múltiples de los infantes.

La entrevista

La entrevista es un instrumento de recolección de datos, ya que permite la recopilación de información directamente de los participantes a través de preguntas estructuradas. Como afirma Lopezosa (2020) “metodología cualitativa que nos ayuda a recabar datos muy detallados y profundos principalmente porque se adaptan al entrevistado desde aspectos muy variados como, su contexto, su conocimiento sobre el tema, sus creencias, etc.” (pág. 89). Por otro lado, este instrumento sirvió para obtener información útil sobre el tema “El juego y las inteligencias múltiples”, permitiendo explorar en profundidad las experiencias, opiniones y conocimientos del director y la docente.

La ficha de observación

La ficha de observación permite registrar de manera objetiva y sistemática las observaciones sobre lo que ocurre dentro del contexto determinado. Como menciona Arias (2020), “se utiliza cuando el investigador quiere medir, analizar o evaluar un

objetivo en específico; es decir, obtener información de dicho objeto”. Por tal motivo, la ficha de observación estuvo dirigida a niños de 4 a 5 años de edad, la misma que sirvió para la recopilación de datos detallados sobre comportamientos e interacciones que existen dentro del aula de clases. Además, proporciono la información específica y detallada sobre el tema “El juego y las inteligencias múltiples”.

Herramienta de análisis de datos

Para el proceso de análisis de datos cualitativos se utilizó el Software Atlas. Ti 22, según Lopezosa et al., (2022) “esta herramienta ofrece un espacio de trabajo en donde se puede almacenar, administrar, consultar y analizar datos no estructurados” (pág. 2), gracias a este software se podrán codificar las categorías y subcategorías de la investigación, utilizando nubes de palabras y redes semánticas; asimismo, permitirá obtener una comprensión más amplia y detallada de los datos recopilados a través de las diversas herramientas como la entrevista y la ficha de observación. Por otro lado, se llegarán a las respectivas conclusiones sobre las experiencias adquiridas durante la aplicación de estas técnicas de investigación.

Categorización y Triangulación

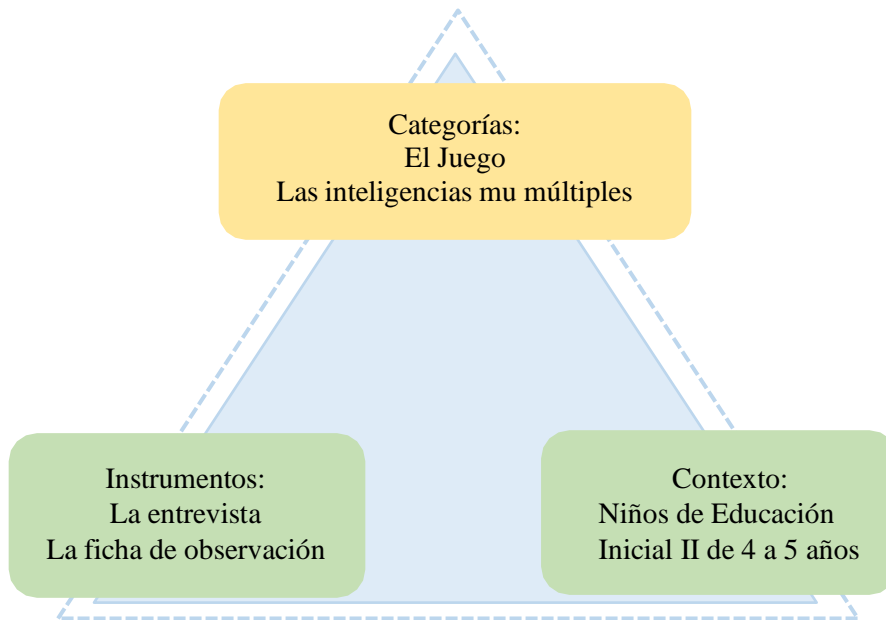
Durante el desarrollo de esta investigación cualitativa se realizó la categorización correspondiente para poder identificar la codificación de las categorías principales que son: (juego y las inteligencias múltiples), mismas que fueron analizadas e interpretadas, generando así las debidas subcategorías como: (importancia, beneficios, tipos, teorías, estrategias, metodologías). Por tal motivo, la categorización ayudó a organizar y estructurar la información recopilada durante la investigación, facilitando la

presentación de los datos de manera coherente, dando como resultado las nubes de palabra y redes semánticas.

Por otra parte, la triangulación de datos, según Forni y De Grande (2020) “implica implantar diferentes estrategias de recolección de datos, con el fin de contrastar un determinado conjunto de observaciones con otros, abordando el mismo fenómeno” (págs. 159-189), es decir, a través de la combinación de los datos recolectados por medio de los instrumentos utilizados como la ficha de observación y la entrevista, además es una estrategia importante dentro del proceso de la investigación, ya que permite la mejora, ayuda a validar y confirmar los resultados obtenidos.

Figura 1.

Triangulación de datos



Nota: La figura representa las dos fuentes de los datos recogidos en la investigación

Tabla 5.
Construcción de categorías y subcategorías apriorística

Ámbito temático	Problema de investigación	Pregunta general de la investigación	Objetivo general	Objetivo específico	Categorías	Subcategorías
Estrategias del juego en el desarrollo de las inteligencias múltiples	Poca aplicabilidad del juego en el desarrollo de las inteligencias múltiples en el proceso de enseñanza aprendizaje	¿De qué manera el juego aporta en el desarrollo de las inteligencias múltiples en el proceso de enseñanza aprendizaje de niños de 4 a 5 años?	Determinar la aplicabilidad del juego para el desarrollo de las inteligencias múltiples en el proceso de enseñanza aprendizaje en niños de 4 a 5 años.	Conocer los aportes que posee el juego para el desarrollo de las inteligencias múltiples en el proceso de enseñanza aprendizaje.	Juego	<ol style="list-style-type: none"> 1. Aportes 2. Tipologías 3. Beneficios 4. Estrategias 5. Metodología
Proceso de enseñanza aprendizaje		¿Cuáles son los diversos referentes teóricos que sustentan al juego para el desarrollo de las inteligencias múltiples en el proceso de enseñanza aprendizaje de los niños de 4 a 5 años?		Determinar los diversos referentes teóricos que sustentan al juego para el desarrollo de las inteligencias múltiples en el aprendizaje de los niños de 4 a 5 años.		
		¿Cuáles son las estrategias del juego que el docente realiza para desarrollar las inteligencias múltiples para el desenvolvimiento óptimo en la enseñanza aprendizaje?		Identificar las estrategias del juego que son ejecutadas por los docentes del nivel inicial para el desarrollo de las inteligencias múltiples para obtener un desenvolvimiento óptimo en el proceso de enseñanza aprendizaje.		
		¿Cómo usar las inteligencias múltiples en el proceso de enseñanza aprendizaje de los niños de 4 a 5 años?		Evaluar los resultados sobre el uso de las inteligencias múltiples en el proceso de enseñanza aprendizaje de los infantes.	Inteligencias múltiples	<ol style="list-style-type: none"> 1. Aportes 2. Tipologías 3. Beneficios 4. Importancia

Nota: Elaborado por Sánchez Taylor Nicolle, *tabla de categorización y subcategorías.*

La entrevista que se aplicó fue dirigida al director de la Unidad Educativa “Jardines del Edén”. El entrevistado, proporcionó información importante sobre las categorías de estudio, además, dio a conocer la importancia que es incluir el juego como una herramienta para desarrollar las inteligencias múltiples de los niños de educación inicial. Asimismo, se utilizó el software Atlas. Ti para realizar el análisis de dicha entrevista a través de la siguiente nube de palabras, donde se detallan las categorías de la investigación.

Con relación a la nube de palabras se resaltan con mayor fuerza las palabras como juegos, inteligencia, desarrollar y significativo. Es decir, se pudo evidenciar que el director considera que el juego es una herramienta necesaria que sirve para desarrollar la inteligencia en los niños permitiendo un aprendizaje significativo. En este sentido, los docentes utilizan juegos creativos con el objetivo de mantener al niño despierto y que pueda prestar atención a las actividades realizadas.

Análisis de red semántica: entrevista al director

Figura 3.
Red semántica: Entrevista aplicada al director-El juego



Nota: extraído de Atlas Ti. 23.

En la siguiente red semántica se detallan los códigos de la categoría “*El juego*”, que se obtuvieron a través de la entrevista aplicada al director de la Unidad Educativa “Jardines del Edén”. Misma que fue analizada a través del software Atlas. Ti, con la intención de realizar un análisis profundo y verificar la importancia que tiene el juego como una herramienta educativa.

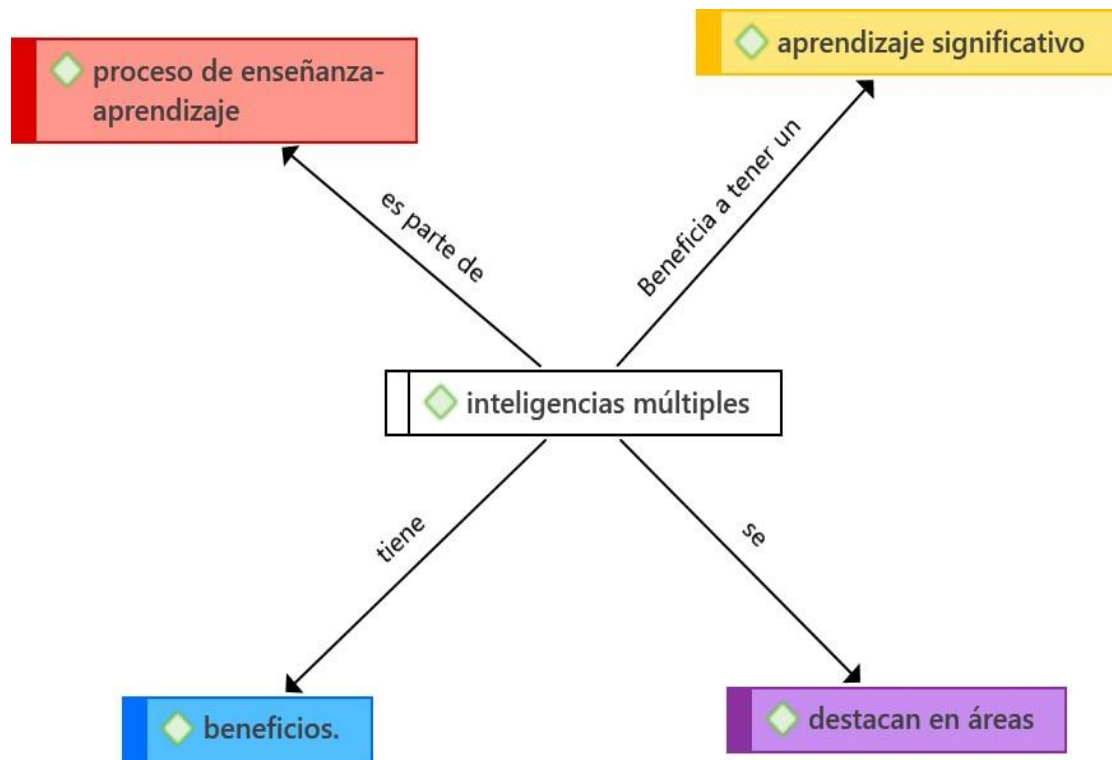
Código estrategia: el director indicó que es utilizada como una estrategia con un fin educativo, es decir, tiene el objetivo de despertar el interés en los niños, para que puedan estar motivados al momento de recibir la información para desarrollar sus habilidades cognitivas. De igual forma, este proceso educativo debe de ser guiado con la ayuda del docente, ya que así se promoverá un aprendizaje que será significativo.

Código beneficios: en relación con los beneficios, el director mencionó en la entrevista que el juego ayuda tanto a la socialización, comunicación, comprensión e incrementación de la imaginación en el infante. Además de ser una herramienta motivadora, favorece también al proceso de enseñanza-aprendizaje, ya que capta la atención del niño, contribuyendo con la participación activa dentro del aula de clases.

Código importancia: por lo que corresponde a la importancia, el director indicó que son fundamentales para el desarrollo integral de cada uno de los niños. Por otro lado, que los juegos tienen una finalidad importante, ya que poseen el propósito de desarrollar habilidades cognitivas, sociales y emocionales. Es así como también indico, que los juegos ayudan a que los estudiantes desarrollen el lenguaje, la socialización y también sus emociones.

Figura 4.

Red semántica: Entrevista aplicada al director-las inteligencias múltiples



Nota: extraído de Atlas Ti. 23.

En la siguiente red conceptual realizada a través del software Atlas. Ti, se detallan los códigos que se obtuvieron en la entrevista aplicada al director de la Unidad Educativa “Jardines del Edén”, específicamente en la categoría “*Inteligencias múltiples*”. Con la finalidad de verificar si están desarrollando las inteligencias múltiples en niños de 4 a 5 años.

Código destacan en áreas: el director mencionó que es una estrategia educativa, la cual permite conocer las áreas donde se destacan cada uno de los estudiantes, es decir, las áreas que no se les dificulta aprender y tienden a desarrollar una comprensión más profunda y flexible de su entorno. Por lo que, los docentes son los encargados de

verificar como aprenden sus estudiantes y aplicar actividades para desarrollar cada una de estas inteligencias de acuerdo con la edad que tienen los niños, asimismo va a crear una actitud positiva hacia el aprendizaje.

Código Beneficios: con relación al código de los beneficios que tiene desarrollar las inteligencias múltiples a través del juego, el director indicó que estimular estas inteligencias promueve el desarrollo de habilidades como la comunicación, el compañerismo y aprenden de mejor manera. Es decir, gracias a esta herramienta también se puede fortalecer las relaciones entre compañeros del aula de clases, del mismo modo que desarrollan habilidades personales.

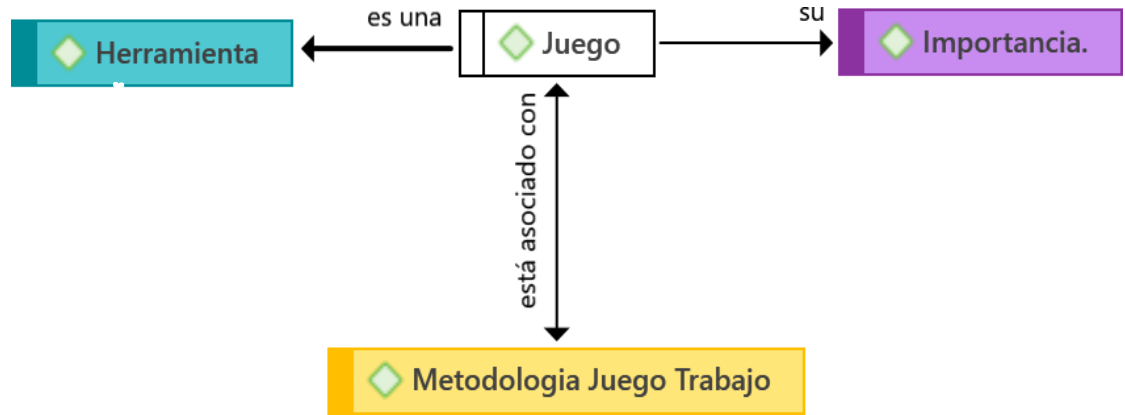
Código aprendizaje significativo: en cuanto al código del aprendizaje significativo, el director mencionó que estimular las inteligencias múltiples en sus estudiantes, los niños se vuelven más curiosos, motivados y dispuestos a explorar nuevos conocimientos. Asimismo, ayuda a adquirir un aprendizaje significativo. Además, los docentes deberán aplicar material didáctico para para desarrollar las habilidades de los estudiantes con el objetivo de facilitar el aprendizaje en ellos.

Código proceso de enseñanza-aprendizaje: de acuerdo con el código proceso de enseñanza aprendizaje, el director expresó que al desarrollar en los estudiantes cada una de sus inteligencias múltiples, contribuye al desarrollo de habilidades cognitivas como la memoria, la atención, el razonamiento lógico y la creatividad. Además, ayudará a mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje. Puesto que, se tomará en cuenta en los estudiantes, las dificultades que poseen en ciertas áreas y mejorar para que tengan un aprendizaje enriquecedor.

Análisis de la red semántica: entrevista a la docente

Figura 6.

Red semántica: Entrevista aplicada a la docente-El juego.



Nota: extraído de Atlas Ti. 23.

En la siguiente red semántica realizada por medio del software Atlas. Ti, se muestran los códigos obtenidos de la categoría “*El juego*” a través de una entrevista aplicada a la docente del área de Educación Inicial subnivel II de la Unidad Educativa “Jardines del Edén”, con la finalidad de conocer el uso que le están dando al juego para desarrollar las habilidades de los niños.

Código herramienta: con respecto a este código, la docente mencionó que, es utilizado como una herramienta dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje, ya que están diseñados con un propósito educativo y sirve para motivar a los niños de educación inicial II. Por otro lado, indicó que el juego implica la creación de estrategias, porque sirve para el desarrollo de la inteligencia, por lo que proporciona una variedad de beneficios cognitivos, emocionales y sociales al infante en su periodo escolar.

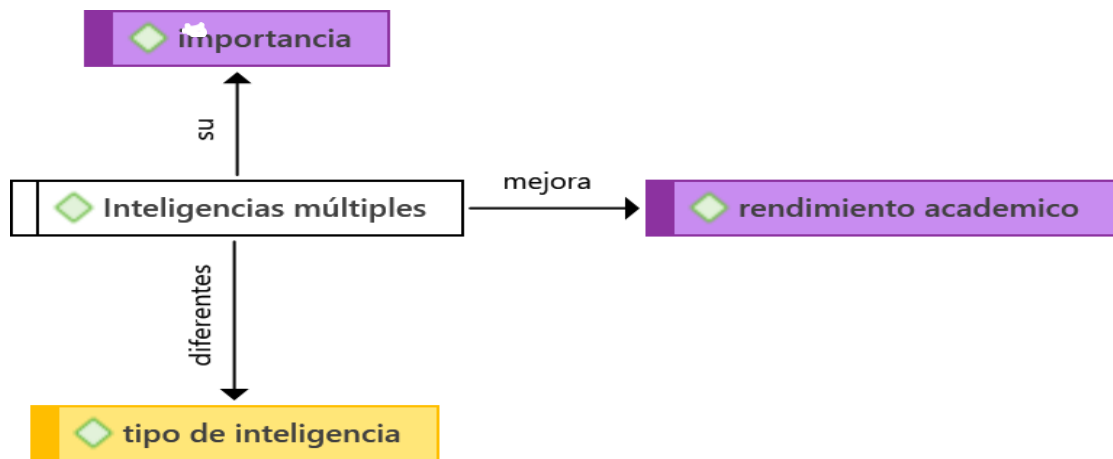
Código importancia: con referente a la importancia, la docente detalló que el juego es utilizado para estimular las inteligencias múltiples en los niños. Por lo que

consideró que es muy importante, ya que les proporciona un aprendizaje significativo que se irá construyendo a medida que va obteniendo más conocimiento. Del mismo modo, los niños interactúan en su entorno lo que les va a permitir asociar la teoría mientras están jugando y así comparten con sus compañeros, desarrollando distintas áreas de la inteligencia.

Código metodología juego trabajo: finalmente, con el código, la metodología juego trabajo, la docente indicó que es utilizado para atender de una forma inclusiva todas las dificultades de los niños, utilizando material didáctico acorde a sus necesidades. Por tal motivo, esta metodología va a potenciar las capacidades y habilidades de todos los estudiantes, ya que es un conjunto de estrategias y métodos didácticos que busca modificar y enseñar un contenido, analizando las dificultades que tiene cada estudiante.

Figura 7.

Red semántica: Entrevista aplicada a la docente-Las inteligencias múltiples.



Nota: extraído de Atlas Ti. 23.

En la siguiente red semántica realizada a través del software Atlas. Ti, se detallan los códigos que se obtuvieron en la entrevista aplicada a la docente de área de Educación Inicial subnivel II, específicamente en la categoría “*Las inteligencias múltiples*”, con la finalidad de conocer la importancia del desarrollo de las inteligencias múltiples en los niños de 4 a 5 años.

Código rendimiento académico: con respecto al código del rendimiento académico, la entrevistada mencionó que es importante estimular las inteligencias múltiples en los niños con la ayuda del juego, ya que mejora el rendimiento académico del estudiante. Es decir, se estimulan las habilidades cognitivas como la memoria, la atención, el razonamiento lógico y la resolución de problemas potenciando así, el proceso escolar de los estudiantes.

Código importancia: en cuanto al código de la importancia que tiene desarrollar las inteligencias múltiples, la docente indicó, que ayuda al desenvolvimiento personal, ya que potencia la creatividad e imaginación en los niños, logrando que la enseñanza sea propia para el infante. Además, considero que al ser desarrolladas en los estudiantes ayudan a destacarse en áreas escolares.

Código tipos de inteligencias: con referente al código de los tipos de inteligencia, la docente explicó que cada niño se puede destacar en ciertas áreas de conocimiento, debido al desarrollo que ha tenido en una inteligencia específica. Por tal motivo, los docentes son los encargados de buscar actividades didácticas que se ajusten al ritmo de aprendizaje del estudiante para potenciar los otros tipos de inteligencias.

Análisis de la ficha de observación aplicada a los niños de 4 a 5 años

Figura 8.
Nube de palabras- el juego y las inteligencias múltiples



Nota: extraído de Atlas. Ti 23.

La ficha de observación fue realizada a los niños del área de educación inicial de la unidad educativa “Jardines del Edén” y revisada por un profundo análisis de una nube de palabras realizada a través del software Atlas. Ti. Además, Con el objetivo de dar sustento a las redes semánticas que se mostraron anteriormente de acuerdo con las entrevistas aplicadas. Por otro lado, se indica que el juego es utilizado como un instrumento de validación que sirve para desarrollar las áreas de las inteligencias que poseen los niños.

Asimismo, es importante destacar que el currículo de Educación Inicial está basado en destrezas, donde se aplican los juegos con la finalidad de que los niños

interactúen y desarrollen sus diferentes habilidades. Además, es necesario que se conozcan los diversos tipos de juegos, ya que estos proporcionan muchos beneficios en la estimulación de cada una de las inteligencias múltiples. Sin embargo, los docentes proponen actividades participativas como las rondas, la lectura de cuentos, los rompecabezas, entre otros, manteniendo siempre las indicaciones que guían el proceso de enseñanza-aprendizaje.

De esta manera, los recursos didácticos se convierten en una herramienta importante para el proceso escolar, ya que acompañan al juego y así poder estimular las inteligencias múltiples. Además, se toma en cuenta las dificultades que tienen los niños en ciertas áreas para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje a través de los diferentes tipos de juegos. Asimismo, es necesario que el material didáctico sea innovador y atractivo para que capte la atención del estudiante y este motivado al aprender.

Aportes del Investigador (Casuística)

A través de los diferentes análisis de los resultados obtenidos por medio de los instrumentos de recolección de información, se pudieron identificar que existe desconocimiento sobre los diferentes tipos de juegos que ayudan a desarrollar cada una de las inteligencias múltiples. Además, es necesario que la unidad educativa implemente más recursos didácticos que puedan generar motivación entre la comunidad infantil, puesto que así, va a garantizar una educación donde se promueva el aprendizaje basado en juegos que ayuden a desarrollar sus distintas capacidades.

Con respecto al trabajo de los docentes, ellos deben estar totalmente motivados al momento de impartir su clase, ya que así, transmiten su energía y podrán captar la atención del niño. Por otra parte, es importante que el docente innove en sus recursos didácticos, puesto que la innovación en los recursos didácticos puede hacer que las actividades sean más interesantes y atractivas para los estudiantes. Asimismo, el uso de tecnologías nuevas y juegos educativos puede aumentar la motivación y el compromiso de los estudiantes porque poseen diferentes estilos de aprendizajes.

Por último, se debe conocer las ventajas que tiene el utilizar la metodología juego trabajo dentro del curso, ya que esta estrategia aprovecha la flexibilidad que tienen los juegos al ser utilizados dentro del proceso escolar. De igual manera, va a adaptar el proceso de enseñanza-aprendizaje, acorde a las necesidades individuales de los infantes. Es decir, esta metodología no solo promueve el desarrollo de habilidades sociales, sino que también logra estimular el pensamiento estratégico, la inteligencia interpersonal y la inteligencia intrapersonal. De la misma manera que, al introducir una variedad de juegos, va a potenciar el desarrollo de los diferentes tipos de inteligencias múltiples.

Reflexiones Finales

El análisis de los referentes teóricos permitió conocer la importancia que tiene la estimulación de las inteligencias múltiples de los niños, desarrollando al máximo sus capacidades y habilidades. Es decir, el niño logra desarrollar diversas habilidades como sociales, emocionales y cognitivas, siendo estas indispensables para su desarrollo personal. Sin embargo, se pudo comprobar que los niños desarrollan las distintas áreas

de inteligencias, utilizando el juego como una estrategia, ya que fortalecen conexiones neuronales y promueven un desarrollo cerebral saludable.

De acuerdo con el diagnóstico del estado actual que posee la institución educativa “Jardines del Edén” en relación con el desarrollo de las diferentes inteligencias múltiples, se determina que el juego está siendo utilizado como una herramienta con un fin educativo dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje. Además, es necesario que se innoven en la implementación de juegos basados en las inteligencias múltiples dentro de los centros educativos, los diversos tipos de juegos para desarrollar las inteligencias múltiples en niños, permitiendo la mejora el rendimiento académico de los estudiantes.

Por último, se identificaron los diferentes tipos de juegos que fortalecen cada una de las inteligencias múltiples, ya que fomentan un aprendizaje activo, donde los estudiantes están involucrados y comprometidos en la actividad, facilitando significativamente el proceso de aprendizaje. Es decir, la combinación de educación y el juego puede crear un entorno divertido donde promueva el desarrollo integral de los estudiantes.

REFERENCIAS

- Alonso, A. N. (2021). *El juego como recurso educativo: teorías y autores de renovación pedagógica*. Universidad de Valladolid, Palencia . Obtenido de <https://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/51451/TFG-L3005.pdf?sequence=1>
- Andrade, C. A. (2020). El juego y su importancia cultural en el aprendizaje de los niños en educación inicial . *Revista Ciencia e Investigación*, 5(2), 132-149. Obtenido de <file:///C:/Users/USER/Downloads/Dialnet-ElJuegoYSuImportanciaCulturalEnElAprendizajeDeLosN-7398049.pdf>
- Arias, G. J. (2020). *Ciencia y sociedad*. Obtenido de Ciencia y sociedad: <https://gc.scalahed.com/recursos/files/r161r/w26118w/Tecnicas%20e%20instrumentos.pdf>
- Buñay, C. S. (2023). Las inteligencias múltiples y el aprendizaje en el aula. *Esprint Investigación*, 2(1), 16-28.
- Cáceres, I. Z., & Mora, Y. F. (2020). *Inteligencias múltiples y rendimiento académico de los estudiantes del segundo grado del nivel primario de la Institución Educativa Salesiano – Cusco*. Universidad Autónoma de Ica, Chincha- Ica- Perú . Obtenido de <http://repositorio.autonomaieica.edu.pe/bitstream/autonomaieica/649/3/CACERES%20INOCENCIO%20ZEIDA%20-%20MORA%20YABAR%20FIORELA.pdf>
- Cantillo, V., & Saray, V. O. (2022). *La teoría de las Inteligencias Múltiples como Herramienta para potenciar el Desempeño Académico en el área de Matemáticas en los Estudiantes de Grado Sexto*. Universidad de la Costa, C.U.C. , Departamento de posgrados, Barranquilla- Colombia . Obtenido de <https://repositorio.cuc.edu.co/bitstream/handle/11323/9313/La%20teor%C3%ADa%20de%20las%20inteligencias%20m%C3%BAltiples%20como%20herramienta%20para%20el%20desempe%C3%B1o%20acad%C3%A9mico.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Casanova, Z. T., Arias, C. E., Trávez, A. J., & Ortiz, L. A. (2020). *Importancia de estimular las inteligencias múltiples en educación inicial. Habilidades y destrezas*. Universidad Nacional de Chimborazo (UNACH), Riobamba – Ecuador. Obtenido de [file:///C:/Users/USER/Desktop/Nicol/ojsadmin,+OK.BOLETIN+9-10+OCTUBRE-168-181%20\(1\).pdf](file:///C:/Users/USER/Desktop/Nicol/ojsadmin,+OK.BOLETIN+9-10+OCTUBRE-168-181%20(1).pdf)
- Cerrón, R. W. (2019). La investigación cualitativa en educación. *Horizonte de la Ciencia*, 9(17), 1-8. Obtenido de <http://portal.amelica.org/ameli/jatsRepo/59/59717003/59717003.pdf>
- Chura, L. E. (2019). Base epistemológica a la teoría de las inteligencias múltiples de Howard Gardner en la pedagogía. *Revista de investigaciones de la escuela de posgrado*, 1331-1340. Obtenido de <http://revistas.unap.edu.pe/epg/index.php/investigaciones/article/view/1265/279>
- Condori, O. P. (2020). *Academia.org*. Obtenido de Academia.org: <https://www.aacademica.org/cporfirio/18.pdf>
- Cotera, U. R. (2021). *Inteligencia y capacidades mentales* . Universidad Nacional de Educación, Facultad de ciencias sociales y humanidades, Lima, Perú . Obtenido de <https://repositorio.une.edu.pe/bitstream/handle/20.500.14039/6241/MONOGRAF%C3>

%8DA%20-%20COTERA%20URETA%20RONALDO%20-%20FCSYH.pdf?sequence=1&isAllowed=y

- Currículo Educación . (2014). *Ministerio de educación*. Obtenido de <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2016/03/CURRICULO-DE-EDUCACION-INICIAL.pdf>
- Fernández, R. T. (2019). Las inteligencias múltiples como modelo educativo del siglo XXI. *Revista de Estudios Campo gibraltareños*.(50), 205-214. Obtenido de <https://institutoecg.es/wp-content/uploads/2019/05/Las-inteligencias-multiples.pdf>
- Forni, P., & De Grande, P. (2020). Triangulación y métodos mixtos en las ciencias sociales contemporáneas. *Scielo.com*, 81(1), 159-189. Obtenido de <https://doi.org/10.22201/iis.01882503p.2020.1.58064>
- Fuster, G. D. (2019). Investigación cualitativa: Método fenomenológico hermenéutico. *Scielo*, 7(1), 201 - 229. Obtenido de http://www.scielo.org.pe/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2307-79992019000100010
- Galán, G. L., & Arias, V. N. (2021). *Estrategias didácticas para fortalecer inteligencias múltiples en niños 4-6 años en el hogar Comunitario Infantil Cebollitas Ocaña Norte de Santander*. Politécnico Grancolombiano, Ocaña, Norte de Santander. Recuperado el 22 de septiembre de 2023, de <https://alejandria.poligran.edu.co/bitstream/handle/10823/2889/DISENO~1.DOC.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Gálvez, S. M. (2023). *Inteligencias múltiples en el desarrollo cognitivo de estudiantes*. Universidad Cesar Vallejo , Piura- Perú . ¿Obtenido de https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/120327/Galvez_SMF-SD.pdf?sequence=5&isAllowed=y
- García, M. F. (2021). Juego, Plasticidad cerebral y habilidades cognitivas. *Revista Salud y Bienestar Colectivo*, 5(1), 90-104. Obtenido de file:///C:/Users/USER/Downloads/124-Texto%20del%20art%C3%ADculo-364-1-10-20211107%20(1).pdf
- Guerrero, C. G. (2021). *Inteligencias múltiples en estudiantes de la Universidad Nacional de Chimborazo*. Universidad Nacional de Chimborazo, Riobamba, Ecuador. Recuperado el 2023, de <http://dspace.unach.edu.ec/bitstream/51000/9087/1/UNACH-EC-FCEHT-PSCP-0003-2022.pdf>
- Guevara, A. G., Verdesoto, A. A., & Castro, M. N. (2020). Metodologías de investigación educativa (descriptivas, experimentales, participativas, y de investigación-acción). *RECIMUNDO*, 163-173. Obtenido de <https://www.recimundo.com/index.php/es/article/view/860/1363>
- Janzel, V., Charles, H., & Martínez, J. (2018). Triangulación: Una herramienta adecuada para las investigaciones en las ciencias administrativas y contables. *FAECO sapiens*, 1(1), 1-9. Obtenido de <http://portal.amelica.org/ameli/jatsRepo/221/2211026002/index.html>
- Lara, C. J. (2021). *Aplicación de las Inteligencias Múltiples que gestionan los docentes de educación de las Unidades Educativas Fiscales del nivel de Educación General Básica de la Ciudad de Ibarra del año 2020*. Universidad Técnica del Norte, Ibarra. Ecuador. Obtenido de

<http://repositorio.utn.edu.ec/bitstream/123456789/11303/2/PG%20843%20TRABAJO%20GRADO.pdf>

- Leyva, G. A. (2021). *El juego como estrategia didáctica en la educación infantil*. Pontificia Universidad Javeriana, Bogotá. Obtenido de <https://repository.javeriana.edu.co/bitstream/handle/10554/6693/tesis165.pdf>
- Lopezosa, C. (2020). Entrevistas semiestructuradas con NVivo: pasos para un análisis cualitativo eficaz. *METHODOS*, 88-97. Obtenido de https://repositori.upf.edu/bitstream/handle/10230/44605/Lopezosa_Methodos_08.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Lopezosa, C., Codina, L., & Freixa, P. (2022). ATLAS.ti para entrevistas semiestructuradas: guía de uso para un análisis cualitativo eficaz. *DigiDoc Reports*. Obtenido de https://repositori.upf.edu/bitstream/handle/10230/52848/Codina_atlas.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Macías, F. Y., Viguera, M. J., & Rodríguez, G. M. (2021). Una escuela con inteligencias múltiples: visión hacia una propuesta innovadora. *Scielo*, 40(1), 1-21. Recuperado el 19 de septiembre de 2023, de http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0257-43142021000100019
- Martínez, Y. A., & Salinas, F. P. (2020). El juego educativo para el fortalecimiento de las inteligencias múltiples. 7(3).
- Meléndez, Z. J. (2020). La teoría de las inteligencias múltiples y su implicación en la enseñanza de la historia. *REIDICS*, 6, 43-60. Obtenido de https://dehesa.unex.es/bitstream/10662/10620/1/2531-0968_2020_6_43.pdf
- Ministerio de Educación. (s.f.). *Módulo de juego trabajo*. Obtenido de <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2022/01/MOODULO-JUEGO-TRABAJO.pdf>
- Monteros, M. M. (2022). *El juego en el desarrollo de las habilidades sociales en niños y niñas de Preparatoria de la Escuela Fiscomisional "Santa Clara de Asís", parroquia Tabacundo, Cantón Pedro Moncayo, provincia de Pichincha en el año lectivo 2021-2022*. Universidad Técnica del Norte, Ibarra- Ecuador. Obtenido de <http://repositorio.utn.edu.ec/bitstream/123456789/13516/2/PG%201289%20TRABAJO%20DE%20GRADO.pdf>
- Navarro, C. A., & Pabón, A. Y. (2020). *El Juego como Estrategia Pedagógica para Fortalecer el Pensamiento Numérico en una Operación Básica: La Suma*. Universidad de la Costa, Barranquilla. Obtenido de <https://repositorio.cuc.edu.co/bitstream/handle/11323/7556/El%20Juego%20como%20Estrategia%20Pedag%C3%B3gica%20para%20Fortalecer%20el%20Pensamiento.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Párraga, S. N., Vera, A. F., Bazurto, B. N., Mendoza, C. A., & Barcia, B. M. (2021). El juego como estrategia psicopedagógica y su impacto en la calidad educativa de los estudiantes de básica media. *Dominio de las ciencias*, 7(1), 903-919. Obtenido de [file:///C:/Users/USER/Downloads/Dialnet-ElJuegoComoEstrategiaPsicopedagogicaYSuImpactoEnLa-8385886%20\(1\).pdf](file:///C:/Users/USER/Downloads/Dialnet-ElJuegoComoEstrategiaPsicopedagogicaYSuImpactoEnLa-8385886%20(1).pdf)

- Pérez, R. E. (2018). La Medición de la Inteligencia y las Aptitudes en la Identificación del Talento. *Anuario de Investigaciones*, 3(3), 359-368. Obtenido de file:///C:/Users/USER/Downloads/abianco,+Journal+manager,+111+Perez+A185+359-368.pdf
- Quiñonez, T. D. (2022). *Propuesta de Estrategias para el Desarrollo de las Inteligencias Múltiples en los niños y niñas del nivel Inicial II*. Pontificia Universidad , Esmeraldas, Ecuador.
- Ramírez, M. N. (2021). *El desarrollo de las inteligencias múltiples que favorezca el aprendizaje y desarrollo armónico de estudiantes de educación básica*. Pontificia Universidad Católica del Ecuador , Esmeraldas. Obtenido de <https://repositorio.pucese.edu.ec/bitstream/123456789/2387/1/RAM%c3%8dREZ%20MONTA%c3%91O%20NELLY%20ALICIA.pdf>
- Ramos, C. A. (2015). Los paradigmas de la investigación científica. 9-17. Obtenido de file:///C:/Users/USER/Downloads/adminunife,+Gestor_a+de+la+revista,+Carlos_Ramos.pdf
- Sánchez, D. J., Castillo, O. S., & Hernández, L. B. (2020). El juego como representación del signo en niños y niñas preescolares: un enfoque sociocultural. *Redalyc.org*, 44(2), 1-16. Obtenido de <https://www.redalyc.org/journal/440/44062184041/44062184041.pdf>
- Solís, G. P. (2018). La importancia del juego y sus beneficios en las áreas de desarrollo infantil. *Dialnet*, 4(7), 46-51. Obtenido de file:///C:/Users/USER/Downloads/Dialnet-LaImportanciaDelJuegoYSusBeneficiosEnLasAreasDeDes-7017228%20(3).pdf
- Solórzano, P. L., Mera, C. J., & Franco, L. J. (2023). Juego de dado didáctico para el desarrollo de la motricidad fina. *593 Digital Publisher CEIT*, 8(3), 804-816. Obtenido de <https://doi.org/10.33386/593dp.2023.3.1715>
- Tapullima, C. R. (2018). *El juego como estrategia didáctica y el aprendizaje significativo de los niños de cinco años del nivel inicial de la institución educativa misional "goretti" en el distrito de lagunas – loreto, 2018*. Universidad Alas Peruanas, Lima-Perú. Obtenido de https://repositorio.uap.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12990/2202/Tesis_Juego_Estrategia_Aprendizaje.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- UNICEF. (2018). Aprendizaje a través del juego. *The lego foundation*, 1-36. Obtenido de file:///C:/Users/USER/Downloads/UNICEF-Lego-Foundation-Aprendizaje-a-traves-del-juego.pdf
- Uribe, L. I. (2018). *El juego y la recreación como estrategia para el mejoramiento del aprendizaje de los estudiantes del grado transición*. Corporación Universitaria Minuto de Dios, Regional Uribe. Obtenido de https://repository.uniminuto.edu/bitstream/10656/9826/1/UVDT.EDI_UrbeUrsolaLorenaIsabel_2018.pdf
- Vargas, C. C. (2015). *El juego en el aprendizaje*. Obtenido de Revista Vinculando: <https://vinculando.org/educacion/juego-en-aprendizaje.html>
- Villamizar, C. M. (2021). Metodologías activas a través del juego y el interés de los niños y niñas de 5 a 6 años en Preescolar. *Revista Educación*, 1-9. Obtenido de <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=44066178020>

ANEXOS

CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES

TRABAJO DE INTEGRACIÓN CURRICULAR: PROYECTO DE INVESTIGACIÓN																											
CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES ACADÉMICO PERIODO 2023-2																											
ACTIVIDADES	AGOSTO			SEPTIEMBRE				OCTUBRE				NOVIEMBRE				DICIEMBRE				ENERO				FEBRERO			
	2023			2023				2023				2023				2023				2024				2024			
	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
Inscripción de modalidad de titulación																											
Entrega de Anteproyectos a la UIC para su análisis y aprobación																											
Sesión de trabajo por la UIC para aprobación de Anteproyectos; asignación de tutores y especialistas según perfil																											
Socialización de Anteproyectos, propuesta de asignación de tutor y especialista para Consejo Académico de Facultad																											
Aprobación de temas, tutor y especialista por parte del Consejo Académico de Facultad																											
Designación de tutores, especialistas (Carrera Educación Inicial)																											
Socialización de normativa de procesos de titulación, estructura, acuerdos, normas APA																											
Elaboración del capítulo I: EL PROBLEMA																											
Elaboración del capítulo II: MARCO TEÓRICO																											
Elaboración del capítulo III: MARCO METODOLÓGICO																											
Elaboración del Capítulo IV: DISCUSIÓN DE LOS RESULTADOS																											
Conclusiones y recomendaciones																											
Entrega del trabajo de integración curricular para su evaluación final por el tutor y especialista																											
Cronograma de sustentación de TIC																											
Sustentación del Proyecto de Investigación																											
Recuperación del proyecto de Investigación																											
Informe final de proceso de titulación																											
Proceso administrativo para validación de documentos																											
Ceremonia de incorporación																											

MSc. Ana María Uribe
DIRECTORA DE CARRERA

MSc. Edwar Salazar Arango
DOCENTE UIC



Instrumentos

ENTREVISTA DIRIGIDA A DIRECTORA Y DOCENTES DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA “JARDINES DEL EDÉN”		
Título: El juego en el desarrollo de las inteligencias múltiples en niños de 4 a 5 años		
Nombre completo de la entrevistada:		
Objetivo: Obtener información mediante la aplicación de una entrevista que servirá como respaldo para el trabajo de investigación titulado el juego en el desarrollo de las inteligencias múltiples en niños de 4 a 5 años.		
Indicaciones: Responda según su opinión, las siguientes preguntas basadas en el juego y las inteligencias múltiples.		
Categoría: Inteligencias múltiples		
	Preguntas	Respuestas
1.	¿Utiliza usted el juego para el desarrollo de la inteligencia de sus estudiantes? ¿por qué?	
2.	¿Tiene usted conocimiento sobre la teoría de Howard Garden de las inteligencias múltiples para el desarrollo de los diversos tipos de inteligencia del infante? y ¿Cuáles son?	
3.	¿Qué tipo de juegos, utiliza para fomentar la teoría de las inteligencias múltiples de Howard Garden?	
4.	¿Por qué es necesario innovar los tipos de juegos acorde a la edad del infante para desarrollar las inteligencias múltiples de los niños?	
5.	¿Qué consejos o sugerencias daría a los padres de familia que deseen utilizar este juego como una herramienta para desarrollar las inteligencias múltiples en sus hijos?	
Categoría: El juego		
6.	Acorde a su experticia docente ¿Conoce usted los beneficios de la metodología juego trabajo en sus estudiantes?	
7.	Según su criterio, ¿Cuál es la importancia de estimular al infante sus tipos de inteligencias a través juego?	
8.	¿Considera que la metodología juego trabajo es necesaria para desarrollar de manera cotidiana en las aulas de Educación Inicial? ¿Por qué?	
9.	¿Cree usted que el juego estimula las inteligencias múltiples en sus estudiantes? ¿Por qué?	
10.	¿Usted considera que es importante dejar que los niños jueguen para que desarrollen un aprendizaje significativo?	

FICHA DE OBSERVACIÓN DIRIGIDA A NIÑOS Y NIÑAS

Título: El juego en el desarrollo de las inteligencias múltiples en niños de 4 a 5 años

Nombre completo de la entrevistada:

Objetivo: Observar cuidadosamente sobre el desarrollo de las inteligencias múltiples a través del juego dentro del aula de clases.

Indicaciones: La presente ficha de observación muestran 8 indicadores que surgen a partir de las destrezas que se encuentran en el Currículo de Educación Inicial para niños de 4 y 5 años.

Institución:

Fecha:

1. INTELIGENCIA LINGÜÍSTICA

Indicadores de evaluación	Valoración			
	Siempre	A veces	Nunca	Observación
Resalta en expresar utilizando oraciones cortas y completasmanteniendo el orden de las palabras.				
Se destaca en comunicarse incorporando palabras nuevas a su vocabulario de acuerdo con las experiencias en las que interactúa.				
Relata cuentos, manteniendo una secuencia, sin la ayuda del paratexto.				

2. INTELIGENCIA LÓGICO-MATEMÁTICO

Indicadores de evaluación	Valoración			
	Siempre	A veces	Nunca	Observación
Se destaca en comprender la relación de número-cantidad.				
Resalta en identificar las figuras geométricas básicas como el círculo, el cuadrado y el triángulo en objetos del entorno.				
Le resulta fácil armar un rompecabezas				

3. INTELIGENCIA NATURALISTA

Indicadores de evaluación	Valoración			
	Siempre	A veces	Nunca	Observación
Realiza acciones de cuidado y protección de las plantas y los animales erradicando actitudes de maltrato.				
Practica hábitos de cuidado y conservación del medio ambiente evitando la contaminación del aire, suelo y agua.				
Clasifica material para reciclar				

4. INTELIGENCIA CINÉTICA O QUINESTÉSICA

Indicadores de evaluación	Valoración			
	Siempre	A veces	Nunca	Observación
Mantiene el ritmo y las secuencias de pasos sencillos durante laejecución de coreograffas.				
Realiza movimientos como patear pelotas hacia un punto fijo determinado.				
Realiza varios movimientos y desplazamientos				

5. INTELIGENCIA INTRAPERSONAL

Indicadores de evaluación	Valoración			
	Siempre	A veces	Nunca	Observación
Identifica y manifiestan sus emociones y sentimientos, explicandolas causas que la generan.				

Toma decisiones propias con respecto a la elección de alguna actividad.				
Propone juegos con sus propias reglas e interactúa con otros.				
6. INTELIGENCIA INTERPERSONAL				
Indicadores de evaluación	Valoración			
	Siempre	A veces	Nunca	Observación
Demuestra actitudes como la solidaridad y la empatía ante situaciones de necesidad que tienen sus compañeros.				
Participa en juegos grupales manteniendo un ambiente armónico con sus compañeros.				
Respetar las diferencias individuales que existe entre sus compañeros como el género y las necesidades especiales.				
7. INTELIGENCIA MUSICAL				
Indicadores de evaluación	Valoración			
	Siempre	A veces	Nunca	Observación
Canta canciones siguiendo el ritmo y coordinando con las expresiones de su cuerpo.				
Participa en rondas populares y respetar las reglas.				
Ejecuta patrones de más de dos ritmos con instrumentos sonoros.				
8. INTELIGENCIA VISOESPACIAL				
Indicadores de evaluación	Valoración			
	Siempre	A veces	Nunca	Observación
Expresa sus vivencias y experiencias a través del dibujo libre.				
Realiza actividades creativas con variedad de materiales utilizando técnicas grafo plásticas.				
Comprende mejor las cosas por medio de imágenes				

RESULTADO COMPILATIO



FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN E IDIOMAS CARRERA DE EDUCACIÓN INICIAL PERÍODO ACADÉMICO 2023 - 2

La Libertad, 28 de noviembre del 2023

CERTIFICADO

Resultados Herramienta Compilatio

En mi calidad de tutor del informe de investigación denominado **“EL JUEGO EN EL DESARROLLO DE LAS INTELIGENCIAS MÚLTIPLES EN NIÑOS DE 4 A 5 AÑOS”**. Elaborado por la estudiante **SÁNCHEZ TAYLOR NICOLLE ALEXANDRA** de la Carrera de Educación Inicial de la Universidad Estatal Península de Santa Elena. Me permito declarar que una vez analizado en el sistema anti plagio **COMPILATIO**, luego de haber cumplido los requerimientos exigidos de valoración, el presente informe de investigación ejecutado, se encuentra con **8%** de valoración permitida, por consiguiente, se procede a emitir el siguiente informe.



Atentamente,



Msc. Ruth Esther Peñañiel Villarreal

RÚBRICA DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS

HOJA DE REGISTRO PARA VALIDACIÓN DE EXPERTOS

Estudiante: Nicolle Alexandra Sánchez Taylor

DATOS DEL EXPERTO

Nombre y Apellidos	Psi. Freddy Andrade Saltos, Mg.
Formación profesional	Psicología clínica (Máster en educación inclusiva)
Institución de adscripción	Universidad Estatal Península de Santa Elena
Cargo	Docente
Teléfono celular	0999939291
Dirección de correo	freddypsicologiaclinica@gmail.com

DATOS GENERALES DEL ESTUDIANTE

Nombre y Apellidos	Nicolle Alexandra Sánchez Taylor
Formación en curso	Tercer nivel
Título a obtener	Licenciatura en Educación Inicial

DATOS SOBRE LA INVESTIGACIÓN


Tema de investigación	El juego en el desarrollo de las inteligencias múltiples en niños de 4 a 5 años
Categoría	Juego y las inteligencias múltiples
Instrumento de recogida de información.	Entrevista

Se presenta para su validación el formato de la entrevista, cuyo objetivo es “Determinar el aporte del juego en el desarrollo de las Inteligencias Múltiples de los niños de 4 a 5 años de edad de la Unidad educativa “Jardines Del Edén”.

Instrucciones

- Leer minuciosamente el instrumento
- Para evaluar el instrumento, asigne una X en los casilleros conforme a los criterios señalados a continuación 1 no cumple, 2 mejorar y 3 sí cumple.
- De considerarlo necesario, coloque observaciones en el último casillero.

INSTRUMENTO DE LA ENTREVISTA

CRITERIOS		Pertinencia			Claridad			Coherencia			OBSERVACIÓN
Nº	ACTIVIDAD	1	2	3	1	2	3	1	2	3	
1	¿Utiliza usted el juego para el desarrollo de la inteligencia de sus estudiantes? ¿por qué?			x			x			x	
2	¿Tiene usted conocimiento sobre la teoría de Howard Garden de las inteligencias múltiples para el desarrollo de los diversos tipos de inteligencia del infante? y ¿Cuáles son?			x			x			x	
3	¿Qué tipo de juegos, utiliza para fomentar la teoría de las inteligencias múltiples de Howard Garden?			x			x			x	
4	¿Por qué es necesario innovar los tipos de juegos acorde a la edad del infante para desarrollar las inteligencias múltiples de los niños?			x			x			x	
5	¿Qué consejos o sugerencias daría a los padres de familia que deseen utilizar este juego como una herramienta para desarrollar las inteligencias múltiples en sus hijos?			x			x			x	
6	Acorde a su experticia docente ¿Conoce usted los beneficios de la metodología juego trabajo en sus estudiantes?			x			x			x	
7	Según su criterio, ¿Cuál es la importancia de estimular al infante sus tipos de inteligencias a través juego?			x			x			x	
8	¿Considera que la metodología juego trabajo es necesaria para desarrollar de manera cotidiana en las aulas de Educación Inicial? ¿Por qué?			x			x			x	
9	¿Cree usted que el juego estimula las inteligencias múltiples en sus estudiantes?¿Por qué?			x			x			x	
10	¿Usted considera que es importante dejar que los niños jueguen para que desarrollen un aprendizaje significativo?			x			x			x	
Total:		Aprobado						Firma			
Evaluado por:		Psi. Freddy Andrade Saltos, Mg.									

HOJA DE REGISTRO PARA VALIDACIÓN DE EXPERTOS

Estudiante: Nicolle Alexandra Sánchez Taylor

DATOS DEL EXPERTO

Nombre y Apellidos	Psi. Freddy Andrade Saltos, Mg.
Formación profesional	Psicología clínica (Máster en educación inclusiva)
Institución de adscripción	Universidad Estatal Península de Santa Elena
Cargo	Docente
Teléfono celular	0999939291
Dirección de correo	freddypsicologiaclinica@gmail.com

DATOS GENERALES DEL ESTUDIANTE

Nombre y Apellidos	Nicolle Alexandra Sánchez Taylor
Formación en curso	Tercer nivel
Título a obtener	Licenciatura en Educación Inicial

DATOS SOBRE LA INVESTIGACIÓN

Tema de investigación	El juego en el desarrollo de las inteligencias múltiples en niños de 4 a 5 años
Categorías	El juego y las inteligencias múltiples
Instrumento de recogida de información.	Ficha de observación

Se presenta para su validación el formato de entrevista para docente, cuyo objetivo es


“Determinar el aporte del juego en el desarrollo de las Inteligencias Múltiples de los niños de 4 a 5 años de edad de la Unidad educativa “Jardines Del Edén”

Instrucciones

- Leer minuciosamente el instrumento
- Para evaluar el instrumento, asigne una X en los casilleros conforme a los criterios señalados a continuación 1 no cumple, 2 mejorar y 3 sí cumple.
- De considerarlo necesario, coloque observaciones en el último casillero

INSTRUMENTO DE FICHA DE OBSERVACIÓN

INSTRUMENTO DE FICHA DE OBSERVACIÓN											
CRITERIOS		Pertinencia			Claridad			Coherencia			OBSERVACIÓN
N°	ACTIVIDAD	1	2	3	1	2	3	1	2	3	
1.	Resalta en expresar utilizando oraciones cortas y completas manteniendo el orden de las palabras.			x			x			x	
2.	Se destaca en comunicarse incorporando palabras nuevas a su vocabulario de acuerdo con las experiencias en las que interactúa.			x			x			x	
3.	Relata cuentos, manteniendo una secuencia, sin la ayuda del paratexto.			x			x			x	
4.	Se destaca en comprender la relación de número-cantidad.			x			x			x	
5.	Resalta en identificar las figuras geométricas básicas como el círculo, el cuadrado y el triángulo en objetos del entorno.			x			x			x	
6.	Le resulta fácil armar un rompecabezas			x			x			x	
7.	Realiza acciones de cuidado y protección de las plantas y los animales erradicando actitudes de maltrato.			x			x			x	
8.	Practica hábitos de cuidado y conservación del medio ambiente evitando la contaminación del aire, suelo y agua.			x			x			x	
9.	Clasifica material para reciclar			x			x			x	
10.	Mantiene el ritmo y las secuencias de pasos sencillos durante la ejecución de coreografías.			x			x			x	
11.	Realiza movimientos como patear pelotas hacia un punto fijo determinado.			x			x			x	
12.	Realiza varios movimientos y desplazamientos combinados a diferentes velocidades.			x			x			x	

13.	Identifica y manifiestan sus emociones y sentimientos, explicando las causas que la generan.			x			x			x	
14.	Toma decisiones propias con respecto a la elección de alguna actividad.			x			x			x	
15.	Propone juegos con sus propias reglas e interactúan con otros.			x			x			x	
16.	Demuestra actitudes como la solidaridad y la empatía ante situaciones de necesidad que tienen sus compañeros.			x			x			x	
17.	Participa en juegos grupales manteniendo un ambiente armónico con sus compañeros.			x			x			x	
18.	Respetar las diferencias individuales que existe entre sus compañeros como el género y las necesidades especiales.			x			x			x	
19.	Canta canciones siguiendo el ritmo y coordinando con las expresiones de su cuerpo.			x			x			x	
20.	Participa en rondas populares y respetan las reglas.			x			x			x	
21.	Ejecuta patrones de más de dos ritmos con instrumentos sonoros.			x			x			x	
22.	Expresa sus vivencias y experiencias a través del dibujo libre.			x			x			x	
23.	Realiza actividades creativas con variedad de materiales utilizando técnicas grafo plásticas.			x			x			x	
24.	Comprende mejor las cosas por medio de imágenes			x			x			x	
Total:				Aprobado				Firma			
Evaluated by:				Psi. Freddy Andrade Saltos, Mg.							

EVIDENCIAS FOTOGRAFICAS





FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN E IDIOMAS

CARRERA DE EDUCACIÓN INICIAL

OFICIO No. CEI-2023-508- AUV
La Libertad, 25 de octubre del 2023

Licenciado.
Franklin Montenegro Ramírez.
Director
Unidad Educativa "Jardines del Eden".
En su despacho. –

Reciba un cordial saludo augurando éxitos en su gestión, en nombre de la Carrera de Educación Inicial, de la Facultad de Ciencias de la Educación e Idiomas, la presente tiene como propósito solicitar la autorización para la aplicación de los instrumentos (entrevista y ficha de observación) del trabajo de titulación de la estudiante de octavo semestre: Sánchez Taylor Nicolle Alexandra, los que estarán dirigidos a los docentes, director y estudiantes de inicial subnivel 2, título del Proyecto: El juego en el desarrollo de las inteligencias múltiples en niños de 4 a 5 años.

El aporte de la Institución bajo su Dirección, será pilar fundamental en la formación de los futuros Licenciados en Ciencias de Educación Inicial.

Con la certeza de que la petición tendrá una favorable respuesta, expreso mi sincero agradecimiento.

Atentamente,

Ana Urbina
Ed. Párv. Ana María Uribe Veintimilla, MSc.
DIRECTORA DE CARRERA

