



INSTITUTO TECNOLÓGICO  
"CORDILLERA"

CARRERA DE DESARROLLO DEL TALENTO INFANTIL

DISEÑAR UN AMBIENTE DE APRENDIZAJE LLAMADO "YO SOY LIBRE"  
EN 3D, PARA LA POTENCIALIZACIÓN DE LAS INTELIGENCIAS  
MÚLTIPLES DE NIÑOS – NIÑAS DE 4 AÑOS DE EDAD. VIDEO Y MANUAL  
INSTRUCTIVO SOBRE EL DISEÑO DE UN AMBIENTE DE APRENDIZAJE,  
DIRIGIDO A DOCENTES DEL CDI "KYRIOS" AGUILITAS FELICES, DEL  
DISTRITO METROPOLITANO DE QUITO , PERÍODO ACADÉMICO 2017.

Proyecto de investigación previo a la obtención del título de Tecnóloga en:

Desarrollo del Talento Infantil.

**Autora:** YESENIA VALERIA GUACHAMIN SÁNCHEZ

**Tutora:** LIC. MARILYN VELASCO V.

Quito, Octubre 2017



TECNOLÓGICO SUPERIOR  
"CORDILLERA"



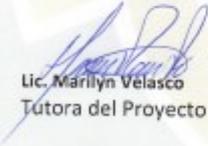
FORMULARIO 005  
Dirección de Proyectos

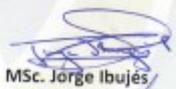
ACTA DE APROBACIÓN FINAL DE PROYECTOS

### ACTA DE APROBACIÓN DEL PROYECTO DE GRADO

Quito, 18 de Septiembre de 2017.

El equipo asesor del trabajo de Titulación de la Srta. **GUACHAMIN SANCHEZ YESENIA VALERIA** de la carrera de *Desarrollo del Talento Infantil* cuyo tema de investigación fue: **DISEÑAR UN AMBIENTE DE APRENDIZAJE LLAMADO "YO SOY LIBRE" EN 3D, PARA LA POTENCIALIZACIÓN DE LAS INTELIGENCIAS MÚLTIPLES DE NIÑOS-NIÑAS DE 4 AÑOS DE EDAD. VIDEO Y MANUAL INSTRUCTIVO SOBRE EL DISEÑO DE UN AMBIENTE DE APRENDIZAJE, DIRIGIDO A DOCENTES DEL CDI "KYRIOS" AGUILITAS FELICES, DEL DISTRITO METROPOLITANO DE QUITO. PERÍODO ACADÉMICO 2017.** Una vez considerados los objetivos del estudio, coherencia entre los temas y metodologías desarrolladas; adecuación de la redacción, sintaxis, ortografía y puntuación con las normas vigentes sobre la presentación del escrito, resuelve: **APROBAR** el proyecto de grado, certificando que cumple con todos los requisitos exigidos por la institución.

  
Lic. Marilyn Velasco  
Tutora del Proyecto

  
MSc. Jorge Ibijes  
Lector del Proyecto

  
INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR  
"CORDILLERA"  
Dra. Susana Vásquez  
Directora de Carrera  
DIRECCIÓN DE CARRERAS

  
Ing. Galo Cisneros  
Coordinador de la Unidad  
de Titulación



Matric:  
Av. de la Prensa N45-268 y Logroño  
Teléfono: 2255480 / 2269900  
E-mail: instituto@cordillera.edu.ec  
Pág. Web: www.cordillera.edu.ec  
Quito - Ecuador

Campus 1:  
Calle Logroño Oe 2-84 y  
Av. de la Prensa (esq.)  
Edif. Cordillera  
Telfs.: 2430443 / Fax: 2433849

Campus 2:  
Bracamoros N15-163 y  
Yacuambi (esq.)  
Telf.: 2262041

Campus 3:  
Av. Brasil N46-45 y  
Zamora  
Telf.: 2248236

Campus 4:  
Yacuambi  
Oe2-36 y  
Bracamoros

## DECLARACIÓN DEL ESTUDIANTE

Expreso con total sinceridad que el presente trabajo de investigación es de mi autoría, resultado de incansable esfuerzo, basada en estudios realizados durante la carrera, indagación certificada, revisión de documentos y estudio de campo, obteniendo conclusiones y recomendaciones descritas en el mismo. Las opiniones, criterios y comentarios expuestos en este informe son de mi absoluta responsabilidad.



-----

Yesenia Valeria Guachamin Sánchez

1723606230

## CERTIFICADO DE CESIÓN DE DERECHOS DE AUTOR

Yo, **Yesenia Valeria Guachamin Sánchez**, portador de la cédula de ciudadanía signada con el No.1723606230 de conformidad con lo establecido en el artículo 46 de la Ley de Propiedad Intelectual, que dice: *“La cesión exclusiva de los derechos de autor confiere al cesionario el derecho de explotación exclusiva de la obra, oponible frente a terceros y frente al propio autor. También confiere al cesionario el derecho a otorgar cesiones o licencias a terceros, y a celebrar cualquier otro acto o contrato para la explotación de la obra, sin perjuicio de los derechos morales correspondientes. En la cesión no exclusiva, el cesionario está autorizado a explotar la obra en la forma establecida en el contrato”*; en concordancia con lo establecido en los artículos 4, 5 y 6 del cuerpo de leyes ya citado, manifiesto mi voluntad de realizar la cesión exclusiva de los derechos de autor al Instituto Superior Tecnológico Cordillera, en mi calidad de Autor del Trabajo de Titulación que he desarrollado para la obtención de mi título profesional denominado: *“Diseñar un ambiente de aprendizaje, llamado “yo soy libre” en 3D, para la potencialización de las inteligencias múltiples de niños – niñas de 4 años de edad. Video y manual instructivo sobre el diseño de una ambiente de aprendizaje, dirigido a docentes del CDI “KYRIOS”, del Distrito Metropolitano de Quito , periodo académico 2017.”* facultando al Instituto para ejercer los derechos cedidos en esta certificación y referidos en el artículo transcrito.

**FIRMA**



**NOMBRE**

**CEDULA**

Quito, a los 2 DE OCTUBRE DE 2017

## AGRADECIMIENTO

Agradezco al Señor Jesucristo por darme la vida y las fuerzas para desarrollar y concluir este proyecto, a mis padres, esposo, hermanos y sobrinos por el apoyo incondicional que me han brindado.

Gracias a mi querida tutora Marilyn Velasco por brindarme su valiosa colaboración y orientación en el desarrollo de este proyecto.

Además agradezco al Instituto Tecnológico Superior Cordillera por acogerme para poder desarrollarme como profesional, a los docentes por inculcarme sus conocimientos, y a todos los empleados que conforman la institución.

Gracias a todos he logrado que este sueño se haga realidad.

## DEDICATORIA

Mi proyecto está dedicado con todo mi amor y cariño al Señor Jesucristo, a mis padres Julio y Marisol por ser el pilar fundamental en mi vida por su dedicación, sacrificio y esfuerzo y a mi amado esposo Fernando Molina por su dedicación, amor y comprensión incondicional.

## ÍNDICE GENERAL

PORTADA.....	i
DECLARACIÓN DEL ESTUDIANTE .....	ii
CERTIFICADO DE CESIÓN DE DERECHOS DE AUTOR .....	iii
AGRADECIMIENTO.....	iv
DEDICATORIA .....	v
INDICE GENERAL.....	vi
INDICE DE TABLAS .....	x
INDICE DE FIGURAS.....	xiii
RESUMEN EJECUTIVO .....	xvii
ABSTRACT.....	xviii
INTRODUCCIÓN .....	xv
CAPÍTULO I. ANTECEDENTES.....	1
1.0.1 CONTEXTO .....	1
1.01.01 Macro .....	2
1.01.02 Meso.....	5
1.01.03 Micro.....	6
1.01.04 Justificación.....	7
1.01.05 Objetivos.....	8
1.01.05.01 Objetivo General.....	8

---

1.01.05.02 Objetivos Específicos:.....	9
1.01.06 Definición de Problema Central.....	9
1.01.07 Matriz De Fuerzas T.....	9
<b>CAPITULO II. MAPEO DE INVOLUCRADOS .....</b>	<b>17</b>
2.01 Mapeo De Involucrados .....	17
2.02 Matriz de Involucrados. ....	20
<b>CAPÍTULO III. PROBLEMAS Y OBJETIVOS.....</b>	<b>27</b>
3.01. Árbol de problemas.....	27
3.02 Árbol de objetivos.....	30
<b>CAPÍTULO IV. ANÁLISIS DE ALTERNATIVAS.....</b>	<b>33</b>
4.01 Matriz de Análisis de Alternativas.....	33
4.02 Matriz de Impacto de los Objetivos .....	38
4.03 Diagrama de Estrategias.....	44
4.04 Matriz de Marco Lógico.....	47
<b>CAPÍTULO V PROPUESTA .....</b>	<b>56</b>
5.01 Antecedentes .....	56
5.01.01 Datos informativos .....	57
5.01.02 Reseña histórica .....	58
5.01.03 Objetivos .....	59
5.01.03.01 Objetivo general.....	59

---

5.01.04 Fundamentación.....	60
5.01.05 Justificación.....	68
5.01.06 Marco Teórico.....	69
5.01.06.01 Conceptos.....	69
5.01.06.02 CARACTERÍSTICAS EVOLUTIVAS DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 4 AÑOS DE EDAD .....	111
5.01.06.03 LOGROS DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 4 AÑOS DE EDAD.....	121
5.02 DESCRIPCIÓN DE LA HERRAMIENTA O METODOLOGÍA QUE PROPONE COMO SOLUCIÓN. ....	124
5.02.01 Metodología.....	124
5.02.02 MÉTODO.....	125
5.02.03 TÉCNICAS .....	125
5.02.04 PARTICIPANTES .....	126
5.02.04.01 Población.....	126
5.02.04.02 Muestra de estudio .....	126
5.02.05 ANÁLISIS DE INTERPRETACIÓN DE DATOS .....	126
5.02.05.01 Tabulaciones de datos de la encuesta, antes de la socialización.....	126
5.03. APLICACIÓN DEL PROCESO DE LA PROPUESTA .....	159
5.03.01. Taller De Socialización.....	159
CAPITULO VI: ASPECTOS ADMINISTRATIVOS.....	169

---

6.01 ASPECTOS ADMINISTRATIVOS .....	226
CAPÍTULO VII. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES .....	234
7.01 CONCLUSIONES .....	234
7.02 RECOMENDACIONES .....	235
7.03 Bibliografía .....	236
Anexos.....	240

## INDICE DE TABLAS

TABLA 1 MATRIZ DE FUERZAS T.....	15
TABLA 2 MATRIZ DE INVOLUCRADOS .....	25
TABLA 3 ANÁLISIS DE ALTERNATIVAS .....	37
TABLA 4 MATRIZ DE IMPACTO DE LOS OBJETIVOS .....	41
TABLA 5 CARACTERÍSTICAS EVOLUTIVAS DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 4 AÑOS DE EDAD .....	111
TABLA 6 MUESTRA DE ESTUDIO .....	127
TABLA 7 PREGUNTA 1 .....	128
TABLA 8 PREGUNTA 2 .....	129
TABLA 9 PREGUNTA 3 .....	130
TABLA 10 PREGUNTA 4 .....	131
TABLA 11 PREGUNTA 5 .....	132
TABLA 12 PREGUNTA 6 .....	133
TABLA 13 PREGUNTA 7 .....	134
TABLA 14 PREGUNTA 8 .....	135
TABLA 15 PREGUNTA 9 .....	136
TABLA 16 PREGUNTA 10 .....	137
TABLA 17 PREGUNTA 11 .....	138
TABLA 18 PREGUNTA 12 .....	139

---

TABLA 19 PREGUNTA 13 .....	140
TABLA 20 PREGUNTA 14 .....	141
TABLA 21 PREGUNTA 15 .....	142
TABLA 22 MUESTRA DE ESTUDIO .....	143
TABLA 23 ¿PARA USTED CUAL SERÍA LA DEFINICIÓN DE DISEÑAR? ..	144
TABLA 24 ¿USTED ESTÁ DE ACUERDO CON LA SIGUIENTE DEFINICIÓN? .....	145
TABLA 25 ¿USTED ESTÁ DE ACUERDO CON LA SIGUIENTE DEFINICIÓN? .....	145
TABLA 26 ¿USTED CONSIDERA QUE LOS AMBIENTES DE APRENDIZAJE AYUDAN A QUE EL NIÑO- NIÑA EXPLORE SUS HABILIDADES Y DESTREZAS?.....	146
TABLA 27 ¿CREE USTED QUE LOS AMBIENTES DE APRENDIZAJE DESPIERTAN EL INTERÉS DE LOS NIÑOS Y NIÑAS EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA- APRENDIZAJE? .....	147
TABLA 28 ¿CONOCE LA TEORÍA DE “LAS INTELIGENCIAS MÚLTIPLES” DE HOWARD GARDNER.....	148
TABLA 29 ¿CUÁNTAS INTELIGENCIAS MÚLTIPLES EXISTEN? .....	149
TABLA 30 ¿USTED CONSIDERA QUE ES IMPORTANTE DISEÑAR UN AMBIENTE DE APRENDIZAJE ANTES DE IMPLEMENTARLO EN EL CENTRO INFANTIL? .....	150

TABLA 31 ¿HA ASISTIDO A ALGÚN TALLER SOBRE EL DISEÑO DE UN AMBIENTE DE APRENDIZAJE? .....	151
TABLA 32 ¿CONOCE EL DISEÑO DE UN AMBIENTE DE APRENDIZAJE LÚDICO PARA POTENCIALIZAR LAS INTELIGENCIAS MÚLTIPLES DE NIÑOS Y NIÑAS DE 4AÑOS DE EDAD?.....	152
TABLA 33 ¿CREE USTED QUE EL /LA DOCENTE PUEDE DISEÑAR AMBIENTES DE APRENDIZAJE O ESTO LO DEJAMOS SOLO AL DISEÑADOR /A DE INTERIORES? .....	153
TABLA 34 ¿USTED IMPLEMENTA AMBIENTES DE APRENDIZAJE PARA POTENCIALIZAR LAS INTELIGENCIAS MÚLTIPLES DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 4 AÑOS DE EDAD?.....	154
TABLA 35 ¿CONSIDERA USTED QUE LOS AMBIENTES DE APRENDIZAJE AYUDAN A POTENCIAR LA RELACIÓN? .....	155
TABLA 36 ¿LE GUSTARÍA CONOCER EL DISEÑO DE UN AMBIENTE DE APRENDIZAJE QUE AYUDE A POTENCIALIZAR LAS INTELIGENCIAS MÚLTIPLES DE NIÑOS Y NIÑAS DE 4 AÑOS DE EDAD??.....	156
TABLA 37 ¿LE GUSTARÍA CONOCER MÁS SOBRE LA IMPORTANCIA DE GENERAR AMBIENTES DE APRENDIZAJE QUE POTENCIALICEN LAS INTELIGENCIAS MÚLTIPLES DE NIÑOS Y NIÑAS DE 4 AÑOS DE EDAD A TRAVÉS DE?.....	157
TABLA 38 ¿LE GUSTARÍA CONOCER E IMPLEMENTAR EL DISEÑO DEL AMBIENTE DE APRENDIZAJE QUE POTENCIALICE LAS	

---

INTELIGENCIAS MÚLTIPLES DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 4 AÑOS DE EDAD?.....	158
--	-----

### INDICE DE FIGURAS

FIGURA 1 MAPEO DE INVOLUCRADOS.....	19
FIGURA 2 ÁRBOL DE PROBLEMAS .....	29
FIGURA 3 ÁRBOL DE OBJETIVOS.....	32
FIGURA 4 DIAGRAMA DE ESTRATEGIAS.....	46
FIGURA 5 LA CALIDAD EDUCATIVA Y LOS AMBIENTES DE APRENDIZAJE.....	94
FIGURA 6 INTELIGENCIAS MÚLTIPLES, NO TODOS LOS NIÑOS APRENDEN IGUAL.....	105
FIGURA 7 CONSEJOS DE HOWARD GARDNER PARA MADRES Y PADRES EN SU EDUCACIÓN .....	106
FIGURA 8 PREGUNTA 1.....	128
FIGURA 9 PREGUNTA 2.....	129
FIGURA 10 PREGUNTA 3.....	130
FIGURA 11 PREGUNTA 4.....	131
FIGURA 12 PREGUNTA 5.....	132
FIGURA 13 PREGUNTA 6.....	133

FIGURA 14 PREGUNTA 7.....	134
FIGURA 15 PREGUNTA 8.....	135
FIGURA 16 PREGUNTA 9.....	136
FIGURA 17 PREGUNTA 10.....	137
FIGURA 18 PREGUNTA 11.....	138
FIGURA 19 PREGUNTA 12.....	139
FIGURA 20 PREGUNTA 13.....	140
FIGURA 21 PREGUNTA 14.....	141
FIGURA 22 PREGUNTA 15.....	142
FIGURA 23 ¿PARA USTED CUAL SERÍA LA DEFINICIÓN DE DISEÑAR? .	144
FIGURA 24 ¿USTED CONSIDERA QUE LOS AMBIENTES DE APRENDIZAJE AYUDAN A QUE EL NIÑO- NIÑA EXPLORE SUS HABILIDADES Y DESTREZAS? .....	146
FIGURA 25 ¿CREE USTED QUE LOS AMBIENTES DE APRENDIZAJE DESPIERTAN EL INTERÉS DE LOS NIÑOS Y NIÑAS EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA- APRENDIZAJE? .....	147
FIGURA 26 ¿CONOCE LA TEORÍA DE “LAS INTELIGENCIAS MÚLTIPLES” DE HOWARD GARDNER.....	148
FIGURA 27 ¿CUÁNTAS INTELIGENCIAS MÚLTIPLES EXISTEN?.....	149

FIGURA 28 ¿USTED CONSIDERA QUE ES IMPORTANTE DISEÑAR UN AMBIENTE DE APRENDIZAJE ANTES DE IMPLEMENTARLO EN EL CENTRO INFANTIL? .....	150
FIGURA 29 ¿HA ASISTIDO A ALGÚN TALLER SOBRE EL DISEÑO DE UN AMBIENTE DE APRENDIZAJE? .....	151
FIGURA 30 ¿CONOCE EL DISEÑO DE UN AMBIENTE DE APRENDIZAJE LÚDICO PARA POTENCIALIZAR LAS INTELIGENCIAS MÚLTIPLES DE NIÑOS Y NIÑAS DE 4 AÑOS DE EDAD?.....	152
FIGURA 31 ¿CREE USTED QUE EL /LA DOCENTE PUEDE DISEÑAR AMBIENTES DE APRENDIZAJE O ESTO LO DEJAMOS SOLO AL DISEÑADOR /A DE INTERIORES?.....	153
FIGURA 32 ¿USTED IMPLEMENTA AMBIENTES DE APRENDIZAJE PARA POTENCIALIZAR LAS INTELIGENCIAS MÚLTIPLES DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 4 AÑOS DE EDAD?.....	154
FIGURA 33 ¿CONSIDERA USTED QUE LOS AMBIENTES DE APRENDIZAJE AYUDAN A POTENCIAR LA RELACIÓN? .....	155
FIGURA 34 ¿LE GUSTARÍA CONOCER EL DISEÑO DE UN AMBIENTE DE APRENDIZAJE QUE AYUDE A POTENCIALIZAR LAS INTELIGENCIAS MÚLTIPLES DE NIÑOS Y NIÑAS DE 4 AÑOS DE EDAD? .....	156
FIGURA 35 ¿LE GUSTARÍA CONOCER MÁS SOBRE LA IMPORTANCIA DE GENERAR AMBIENTES DE APRENDIZAJE QUE POTENCIALICEN LAS	

---

INTELIGENCIAS MÚLTIPLES DE NIÑOS Y NIÑAS DE 4 AÑOS DE EDAD A TRAVÉS DE?	157
FIGURA 36 ¿LE GUSTARÍA CONOCER E IMPLEMENTAR EL DISEÑO DEL AMBIENTE DE APRENDIZAJE QUE POTENCIALICE LAS INTELIGENCIAS MÚLTIPLES DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 4 AÑOS DE EDAD?	158
FIGURA 37 INVITACIÓN A LOS DOCENTES	160
FIGURA 38 DIAPOSITIVAS	168
FIGURA 39 DOCENTES REALIZÁNDOLA ENCUESTA	247
FIGURA 40 DOCENTES REALIZANDO LA DINÁMICA	248
FIGURA 41 DOCENTES EN LA SOCIALIZACIÓN	249
FIGURA 42 DOCENTES REALIZANDO UNA MAQUETA DE UN AMBIENTE DE APRENDIZAJE	250
FIGURA 43 DOCENTES TRABAJANDO EN EQUIPO PARA REALIZAR MAQUETA	251
FIGURA 44 TRABAJOS FINALIZADOS POR EQUIPOS	252
FIGURA 45 TRABAJOS FINALIZADOS	253
FIGURA 46 PUESTA EN COMÚN DEL TALLER PRÁCTICO POR PARTE DE LOS BENEFICIARIOS	254

## RESUMEN EJECUTIVO

En el presente proyecto de investigación se realizó un diseño de un ambiente de aprendizaje para potencializar las inteligencias múltiples de niños-niña de 4 años de edad en el cual se podrá evidenciar en un video en 3D acompañado de un manual instructivo para la implementación y uso del mimo

Este ambiente de aprendizaje está diseñado exclusivamente para los niños y niñas de educación inicial, los cuales necesitan un espacio adecuado para que se conozcan a ellos mismo y descubran sus habilidades ya destrezas mediante el juego libre.

Se debe concebir el ambiente de aprendizaje como un espacio de carácter abierto y flexible, en el que cada lugar se vincula al siguiente de manera continua y fluida", se integran los espacios externos, para dar paso a los denominados núcleos de aprendizaje.

El centro de desarrollo Infantil, se debe ver como el espacio se vincula al siguiente de manera continua y fluida, se propone un sistema cambiante, adaptable a múltiples disposiciones y situaciones pedagógicas, permitiendo un aprendizaje activo y colaborativo.

Se parte de entender que un espacio activo donde la experiencia del aprendizaje se amplía y se diversifica y donde el espacio amplio, abierto, de interacción social e intercambio pedagógico entre niños y docentes, permite la realización de proyectos y actividades escolares fuera de las aulas de aprendizaje.

---

## ABSTRACT

In the present research project was designed a learning environment to enhance the multiple intelligences of 4-year-old children-girl in which it can be evidenced in a 3D video accompanied by an instructive manual for implementation and use of the mime

This learning environment is designed exclusively for early childhood children, who need adequate space to get to know themselves and discover their skills and skills through free play.

The learning environment must be conceived as an open and flexible space, in which each place is linked to the next in a continuous and fluid way, "the external spaces are integrated, to give way to the so-called learning centers.

The child development center, we must see how the space is linked to the following in a continuous and fluid, proposes a changing system, adaptable to multiple dispositions and pedagogical situations, allowing an active and collaborative learning.

It is understood that an active space where the learning experience is broad and diversified and where the open space, social interaction and pedagogical exchange between children and teachers, allows the realization of projects and school activities outside the classroom learning.

## INTRODUCCIÓN

El presente proyecto, tiene como tema Diseñar un ambiente de aprendizaje, llamado “Yo soy libre” en 3D, para la potencialización de las inteligencias múltiples de niños – niñas de 4 años de edad. Video y manual instructivo sobre el diseño de una ambiente de aprendizaje, dirigido a docentes del CDI “KYRIOS” Aguilitas Felices, del Distrito Metropolitano de Quito, periodo académico 2017.

Unificar los elementos esenciales para los ambientes de aprendizaje con fines didácticos que vincule las teorías vigentes, ya que actualmente los docentes manipulan las condiciones de un aula o plataforma educativa de manera desacertada o sin dominar el aspecto conceptual implícito en el diseño de estrategias didácticas. Son varias las disciplinas relacionadas de alguna manera con el concepto de ambientes de aprendizaje, también llamados, ambientes educativos, términos que se utilizan indistintamente para aludir a un mismo objeto de estudio.

El diseño de este ambiente de aprendizaje, se enfoca en la teoría de las inteligencias múltiples, en las características de los niños- niñas de 4 años de edad, el cual proporciona material didáctico concreto y espacios físicos con condiciones que favorezcan e impacten positivamente los procesos de enseñanza – aprendizaje, mediante un método lúdico, motivando a los infantes a potencializar sus habilidades y destrezas.

En estos ambientes se transforma la relación maestro, estudiante, superando la perspectiva en la que el maestro es el único que sabe y el único que puede enseñar. Este cambio implica que el maestro reconozca al estudiante como constructor de su propio conocimiento y asuma el rol de mediador y orientador de la experiencia de

aprendizaje. Bajo esta consideración, el docente se constituye en un agente significativo en el proceso de construcción de un saber por parte de los estudiantes, pues los estimula a interrogarse, indagar, formular hipótesis, entre otras, y no conformarse con los conocimientos adquiridos en el centro infantil. Además, abre espacios para que los estudiantes manifiesten sus intereses y participen conscientemente en la conducción propia de sus procesos de aprendizaje.

Este proyecto fue elaborado en Centro de Desarrollo Infantil "KYRIOS" con la finalidad de enseñar y concientizar a los docentes sobre la importancia de generar ambientes aprendizaje, acondicionados y equipados en los espacios educativos, despertando el interés en los infantes, respetando los estilos de aprendizajes en un contexto agradable.

En este mismo proyecto se encuentra un manual instructivo y un video en 3D que ayuda a evidenciar el diseño del ambiente de aprendizaje, esto además es una contribución a la formación inicial del docente.

El presente proyecto es una investigación I+D+I y está estructurado de la siguiente forma:

## Capítulo I. Antecedentes

Antecedentes del problema, Macro, Meso, Micro, justificación, definición del problema central, situación actual, situación empeorada, situación mejorada y las fuerzas bloqueadoras e impulsadoras, la intensidad real y el potencial de cambio de la temática antes mencionada.

## Capítulo II. Mapeo de involucrados.

El mapa de involucrados, con sus actores principales y el análisis sobre el problema central, los problemas percibidos, recursos mandatos, capacidades, intereses sobre el proyecto y sus conflictos potenciales.

### Capítulo III. Problemas y objetivos

El que nos indica las causas y consecuencias del problema central. El de objetivos es aquel que nos indica los objetivos que debemos cumplir para mejorar el problema mencionado.

### Capítulo IV. Análisis de alternativas.

Pertenece la matriz de alternativas, diagrama de estrategias e impacto de objetivos y el marco lógico que es el resumen de todo el proyecto y donde se desarrollan los objetivos y el impacto sobre el propósito y finalidad planteados.

### Capítulo V. Propuesta.

El marco teórico sobre las dos directrices que se trabajan que es el material didáctico novedoso y la lógica-matemática, dirigido a los docentes.

### Capítulo VI. Aspectos administrativos.

Aspectos administrativos, presupuesto operativo y cronograma de actividades.

### Capítulo VII. Conclusiones y recomendaciones.

Las conclusiones se refieren tanto a la experiencia adquirida en la realización del proyecto como los resultados prácticos del mismo y a los resultados obtenidos en la misma.

Las recomendaciones proponen el logro de una situación favorable e ideal, desde la óptica del tema abordado en el trabajo de investigación, las recomendaciones se formulan, sobre lo que se evidenció como aspecto susceptible de mejorar.

## CAPÍTULO I. ANTECEDENTES

### 1.0.1 CONTEXTO

La inteligencia es la capacidad de elegir, entre varias posibilidades, aquella opción más acertada para la resolución de un problema. En este sentido, cabe distinguirla de la sabiduría, en tanto que esta última es tan solo una acumulación de conocimiento, mientras que la inteligencia implica hacer el mejor uso de un saber previo.

La inteligencia es una cualidad que todos los seres humanos poseemos, aunque no todos podemos tenerla de igual manera estimulada y desarrollada. Por esto, la estimulación temprana de los niños, entre su primer año de vida y los cinco años es crucial para que luego puedan hacer frente a la etapa de aprendizaje que comienza en la escuela básica a partir de los seis años.

La inteligencia no es sólo “saber mucho” (ya lo hemos diferenciado en relación a la sabiduría), si no que se trata de poner en juego nuestros conocimientos y aptitudes en todas las acciones de nuestra vida cotidiana (D, 2008)

Aristóteles decía que la inteligencia consiste no sólo en el conocimiento, sino también en la destreza de aplicar los conocimientos en la práctica. Filósofo y científico (Aristoteles, 384 - 322 aC)“No todo el mundo tiene los mismos intereses y capacidades; no todos aprendemos de la misma manera” (Gardner, 1994).Él considera que es mejor describir la competencia cognitiva humana usando el

término, inteligencias, que agrupa los talentos, habilidades y capacidades mentales de un individuo, (Gardner, 2006). Afirma que todo individuo normal tiene cada una de estas inteligencias, aunque una persona podría ser más talentosa en una inteligencia que otras. También, varía en la combinación de inteligencias y la capacidad de desarrollarlas (Arnold & Fonseca, 2004; Gardner, 2006).

González y Flores (2000, pp. 100-101), señalan que: “Un medio ambiente de aprendizaje es el lugar donde la gente puede buscar recursos para dar sentido a las ideas y construir soluciones significativas para los problemas” [...] “Pensar en la instrucción como un medio ambiente destaca al ‘lugar’ o ‘espacio’ donde ocurre el aprendizaje. Los elementos de un medio ambiente de aprendizaje son: el alumno, un lugar o un espacio donde el alumno actúa, usa herramientas y artefactos para recoger e interpretar información, interactúa con otros, etcétera”.

(Miguel Ángel Herrera, p.02) “...En resumen, se puede afirmar que un ambiente de aprendizaje es un entorno físico y psicológico de interactividad regulada en donde confluyen personas con propósitos educativos. Dichos entornos pueden proveer materiales y medios para instrumentar el proceso.”

### **1.01.01 Macro**

En España, en la Universidad de Zaragoza, en un trabajo de fin de grado con el tema “Las Inteligencias Múltiples en el aula de Educación Infantil.” De la autora Celia González Buisán en el 2014, pretende profundizar en la teoría de las Inteligencias Múltiples. Para ello primero se revisan las diferentes teorías y autores que han hablado sobre la inteligencia, hasta llegar al concepto de inteligencias múltiples que nos propone Gardner. “No todo el mundo tiene los mismos intereses y

capacidades; no todos aprendemos de la misma manera” (Gardner, 1994). Y ésta debe ser la base para que la escuela construya una educación centrada en los alumnos. Y desde esa nueva concepción de la inteligencia, proponemos unas pautas para trasladar dicha teoría al aula y una propuesta didáctica aplicada al aula de Educación Infantil, favoreciendo todo el potencial de nuestros alumnos. En la cual señala que la orden de 16 de junio de 2014, por la que se aprueba el currículo de la Educación Primaria en la Comunidad Autónoma de Aragón, el punto b del artículo 9 ya incluye las inteligencias múltiples en los principios metodológicos generales y dice concretamente: “El desarrollo de las inteligencias múltiples desde todas las áreas y para todos los alumnos. Para ello, se deben incluir oportunidades para potenciar aquellas inteligencias en las que cada alumno presenta mayores capacidades. Por otra parte, supone dar respuesta a la diversidad de estilos de aprendizaje existentes a través de la combinación de propuestas verbales, icónicas, musicales, espaciales y matemáticas y también las relacionadas con la inteligencia emocional -intrapersonal e interpersonal- y con el cuerpo y el movimiento”. (Gonzalez, 2014)

En Colombia, en la Universidad Tecnológica De Pereira, en un Trabajo de grado con el tema “Las Inteligencias Múltiples En El Aula De Clase” por las autoras Vivian Yaneth Argüello Botero y Luz Adriana Collazos Muñoz en el 2008 se desarrolló una investigación que busca comprobar cómo una propuesta pedagógica estimula el desarrollo de las inteligencias múltiples en el aula de clase de los niños y niñas de 3 de básica primaria de la institución Carlota Sánchez de la ciudad de Pereira, donde se toma como base la teoría de Howard Gardner y donde se han

tomado y modificado de acuerdo al grupo, actividades propuestas en el proyecto SPECTRUM.

A partir de la investigación señalan que en el Instituto Carlota Sánchez realizan antiguas prácticas pedagógicas, en el cual los maestros no promueven el desarrollo de las habilidades en los estudiantes ya que no se están implementando estrategias que ayuden a que los niños descubran sus potencialidades y las usen para el beneficio de su educación y su vida personal. (Vivian Arguello, 2008)

En España, la institución educativa San Cristóbal, surgió en 1970 con el interés e ilusión de D. Cristóbal Bellés Herrero y D<sup>a</sup>. Consuelo Gimeno por la educación de los niños desde la primera infancia hasta la formación de jóvenes para facilitar su acceso al mundo adulto. Es de carácter privado, libre y no confesional que abarca desde Educación Infantil hasta Bachillerato y Ciclos Formativos, cuyo objetivo es formar personas que adquieran las competencias necesarias para afrontar con éxito su futuro personal, académico y profesional en un ambiente de afecto, respeto y confianza, teniendo en cuenta sus características individuales.

La institución educativa ofrece a todos sus alumnos oportunidades para experimentar en cada uno de los campos relacionados con las ocho inteligencias. A lo largo de su paso por nuestro centro, el alumno es protagonista de los distintos proyectos interdisciplinarios que parten de sus inteligencias más desarrolladas y se las potencializa, con ello atendemos a la individualidad y personalizamos la enseñanza. Dentro de nuestro programa destacan los talleres de interés (periodismo,

cocina, ciencias, cine, moda, musical, primeros auxilios...) de esta forma los alumnos eligen libremente el ambiente que más les motiva. (Anónimo, 2017)

### 1.01.02 Meso

En el Ecuador, en la ciudad de Cuenca en la Universidad de Azuay en un trabajo de grado con el tema “propuesta para crear rincones que estimulen el aprendizaje en niños de 5 años de edad, en base al enfoque de las Inteligencia Múltiples “ de la autora Isabel Maldonado Salazar en el 2012 plantea una investigación basada en la características del niño-niña, de 5 años , la inteligencias múltiples y los rincones juego y aprendizaje en segundo lugar se realizó la Guía para la elaboración de dicha propuesta .

Una tesis de grado con el tema “Ambientes de Aprendizaje y su Incidencia en el Aprendizaje Significativo” de los estudiantes de los niveles iniciales I y II en la unidad educativa “Ciudad de Santo Domingo”, de la parroquia San Jacinto del Búa, cantón Santo Domingo, provincia Santo Domingo de los Tsáchilas” autora: Loor Zambrano Denessi Elizabeth. Tutor: Msc Franklin Álvarez. Año, 2015.

Vemos en esta tesis sobre los ambientes de aprendizaje no han sido excluidos del sistema educativo, sino que más bien se han ido incorporando, desde las esferas educativas más básicas hasta llegar a ser partes importantes dentro de proceso de enseñanza aprendizaje. Es así que se han encontrado ubicados desde las antiguas guarderías, hoy convertidas en Centros Infantiles del Buen Vivir. Pero son más utilizados en el sistema de Educación Básica o Primaria. De esta manera en algunos espacios o niveles educativos son aprovechados por los docentes, como herramientas idóneas para despertar el interés del educando por aprender de manera dinámica y

significativa. Esta tesis aporta al proyecto en forma de justificación pero su propuesta difiere, por tanto hace válido el proyecto.

De no tomarse los correctivos pertinentes y necesarios frente a la problemática sujeto de investigación, los resultados que se tendrán a futuro serán: Estudiantes con deficiencia en su aprendizaje, lo cual les impedirá el desarrollo de sus destrezas y habilidades dentro del entorno que se desenvuelven. Otro aspecto negativo que se evidenciará es el bajo nivel de interés académico y muy poco rendimiento que a lo largo influirá negativamente en el aprendizaje. Uno de los problemas que se evidenciarán a futuro es el poco conocimiento que adquirirán en el proceso educativo presente y futuro.

Los medios poco correctos como trabajar sin ambientes de aprendizaje los estudiantes seguirán con aprendizajes tradicionales, ellos no desarrollaran todas sus potencialidades. (Denisse, 2015)

### **1.01.03 Micro**

En el Centro De Desarrollo Infantil "KYRIOS "Agilias Felices, existe un desconocimiento por parte de los docentes sobre la importancia de los ambientes de aprendizaje enfocados en la inteligencia múltiples para los niños de 4 años de edad.

Para trabajar esta metodología en los ambientes es necesario que se acondicione y se equipe adecuadamente para fomentar el desarrollo de las potencialidades de los infantes tomando en cuenta el proceso de enseñanza- aprendizaje mediante la utilización del juego trabajo. Por lo tanto se valida el proyecto en esta institución ya que no hay evidencias de trabajos anteriores en este tema.

#### 1.01.04 Justificación

Es importante que se reconozca, que durante los últimos años, se han implementado acciones significativas en el acondicionamiento y equipamiento de los espacios educativos con nuevas metodologías y tecnologías; donde se espera que cada niño-niña, de Educación Inicial, reciba una mejor educación.

Indiscutiblemente que con estos antecedentes, los docentes de educación Inicial, están en condiciones de generar ambientes de aprendizaje, donde además de despertar el interés de los infantes con un contexto agradable, donde se fomente el trabajo colaborativo y el juego libre utilizando un método lúdico y se privilegie el respeto a los estilos de aprendizaje individuales al implementar espacios físicos con material didáctico concreto acorde a sus necesidades , así como el empleo óptimo de las nuevas metodologías y tecnologías disponibles en nuestros Centros infantiles, obtendremos los resultados de excelencia que nuestro país y la sociedad nos demanda en la actualidad.

Ciertamente los niños pasan gran parte de su tiempo en los programas de Educación Inicial, por esto los ambientes interiores y exteriores deben brindarle al niño un entorno acogedor y cálido donde se sienta seguro, protegido, amado, aceptado, este lugar debe tener ambientes desafiantes y motivadores sabiendo que los niños son curiosos y tienen un sentido innato para explorar y aprender e impulsen el deseo de asistir alegremente todos los días. El ambiente de aprendizaje óptimo que a continuación se describirá es un aula amplia, limpia, sus paredes pintadas de blanco hueso, iluminada correctamente, muebles y material didáctico concreto acorde a la

edad y necesidades de los niños y correctamente ubicados en un ambiente que propicie la inclusión y las influencias culturales.

A partir de lo antes mencionado se realizara un diseño de un ambiente de aprendizaje que motivara a los niños-niñas de 4 años de edad, a centrar su atención y a potencializar sus habilidades y destrezas en el proceso de enseñanza-aprendizaje, enfocado en la teoría de las inteligencias múltiples. Por lo cual Gardner (2006) menciona “que las personas son diferentes y tienen varias capacidades de pensar y diversas maneras de aprender”

Determinando que un ambiente de aprendizaje se constituye por todos los elementos físico-sensoriales, como la luz, el color, el sonido, el espacio, el mobiliario, etc., que caracterizan el lugar donde un estudiante ha de realizar su aprendizaje (Hunsen y Postlethwaite, 1989)

Como afirma en el (Educación, Currículo Educación , 2014, pág. 43) “el docente debe ser un “escenógrafo” que crea y ofrece a los niños un ambiente apropiado para aprender. El docente planifica y diseña los rincones de manera que se constituyan en espacios seguros y estimulantes para el juego libre y creativo de los niños. La selección, mantenimiento y rotación de los materiales son funciones importantes que el profesional debe cumplir y puede hacerlo involucrando a los niños en sus decisiones”

### **1.01.05 Objetivos.**

#### **1.01.05.01 Objetivo General.**

Diseñar un ambiente de aprendizaje llamado “YO SOY LIBRE” enfocado en las inteligencias múltiples mediante el acondicionamiento y equipamiento de espacios

físicos con material didáctico concreto utilizando un método lúdico para potencializar las habilidades y destrezas de niños y niñas de 4 años de edad.

#### **1.01.05.02 Objetivos Específicos:**

- ❖ Implementar la propuesta del diseño del ambiente de aprendizaje llamado “Yo soy libre”
- ❖ Potencializar la inteligencias múltiples de niños y niñas de 4 años de edad.
- ❖ Aplicar un método lúdico (juego libre) en la utilización del ambiente de aprendizaje llamado “Yo soy libre”.

#### **1.01.06 Definición de Problema Central**

Identificación y priorización, sobre la base de un análisis de los problemas de la población y sus posibles alternativas de solución, formulación y evaluación ante, mediante la especificación y estimación cuantitativa.

La identificación de las fuerzas que impulsan y bloquean la solución central o global relacionada con el proyecto.

El saber realizar el análisis de fuerzas y su respectiva matriz es fundamental ya que por medio de ella podemos encontrar un problema, identificarlo y dar varias ideas de lo que lo provoca, ya la vez ideas que puedan solucionar dicho problema de la mejor manera posible.

#### **1.01.07 Matriz De Fuerzas T**

En el análisis de la matriz T se analizarán los siguientes parámetros: Dentro del análisis de Fuerzas T, esta como situación actual el desconocimiento por parte de los

docentes sobre el diseño de ambientes de aprendizaje lúdico para potencializar las inteligencias múltiples en niños y niñas de 4 años de edad.

El diseño de ambientes de aprendizaje es un elemento fundamental en los sistemas educativos de cualquier tipo. Además involucra una serie de elementos conceptuales y de aplicación práctica que potencian el proceso educativo y fomentan la autogestión del conocimiento por parte de los infantes, por ello de la importancia del tema.

El desinterés tanto de padres de familia como de educadores mismos, que se debe al desconocimiento de lo que es y significa el aprendizaje en Educación inicial. Otra problemática surge cuando el maestro, aparte de su desconocimiento en el área, no lleva una metodología adecuada con una pedagogía creativa y comienza a utilizar elementos equivocados en las actividades.

Frente a esto se encuentra como situación empeorada a niños y niñas de 4 años de edad que no cuentan con ambientes de aprendizajes para potencializar las inteligencias múltiples, ante lo cual su desarrollo integral sufre un retraso. El utilizar la metodología tradicional y no dejar trabajar al niño-niña, porque la maestra siempre utiliza:

- La repetición de estereotipos.
- El condicionamiento reforzado por la reproducción de modelos ya establecidos (la copia).
- La utilización de dinámicas puramente individuales y no colectivas.
- La realización de actividades que no apoyan la formación del infante, partiendo de su etapa de desarrollo.

- La deficiente estimulación en el desarrollo motor, creador e intelectual.
- El irrespeto de la simbología del niño-niña.
- La no realización de una decodificación pedagógica (interpretación del trabajo)

Esto hace que se haga evidente un desarrollo con atrasos por el desconocimiento de utilizar las inteligencias múltiples y llevar al niño-niña a resolver problemas y crear nuevas cosas, en los ambientes de aprendizaje.

La situación mejorada menciona que los docentes implementan el diseño del ambiente de aprendizaje llamado "YO SOY LIBRE" para potencializar las inteligencias múltiples de los niños y niñas de 4 años de edad.

Lo innovador de esta propuesta reside en conseguir los objetivos planteados a través de una pedagogía no directiva. Es una metodología donde el docente, propone el espacio y el niño dispone. La organización del material y del espacio aquí cobra especial importancia, puesto que es la forma que el docente tiene de intervenir en las sesiones, junto con la elaboración de unas normas de seguridad.

El Concepto de diseño de ambientes de aprendizaje se refiere a la previsión de los mejores contextos para favorecer el aprendizaje dado una necesidad en un ámbito específico. El diseño de los ambientes de aprendizaje se fundamenta en una necesidad y considera los procesos y principios psicológicos generales del aprendizaje, las características específicas del grupo meta, así como la naturaleza de los contenidos y procesos requeridos para su aprendizaje. En el diseño de ambientes de aprendizaje se planean y preparan las mejores condiciones que impacten positivamente al proceso aprendizaje.

### **Fuerzas impulsadoras son:**

Se propone realizar un taller sobre el diseño de un ambiente de aprendizaje novedoso enfocado en las inteligencias múltiples dirigido a docentes responsables de los niños y niñas del centro infantil situándose en una escala real que equivale a un valor bajo de 1 determinándose así un porcentaje de talleres escasos, pero nuestro objetivo es llegar a alcanzar un potencial de cambio que equivale a un valor medio alto de 4, lo cual significa que se realizaran talleres para que tengan pautas del como diseñar ambientes de aprendizajes .

Capacitación a docentes sobre el equipamiento y acondicionamiento de un ambiente de aprendizaje llamado “YO SOY LIBRE” “novedoso enfocado a las inteligencias múltiples para la aplicación en el centro infantil con una escala real que equivale a un valor bajo de 2 y se desea llegar a un potencial de cambio que equivale a un valor medio alto de 4.

Implementación del diseño de aprendizaje llamado “YO SOY LIBRE” en la institución educativa con una escala real que equivale a un valor bajo de 2 y se desea llegar a un potencial de cambio que equivale a un valor medio alto de 4.

Inclusión en la planificación semanal, la visita al ambiente de aprendizaje “YO SOY LIBRE” y el desarrollo de actividades para la aplicación en el centro infantil con una escala real que equivale a un valor bajo de 2 y se desea llegar a un potencial de cambio que equivale a un valor medio alto de 4.

Facilidad en el desarrollo integral por la utilización de novedosos ambientes de aprendizaje y su metodología de ser libre en su trabajo diario en ellos para la

aplicación en el centro infantil con una escala real que equivale a un valor bajo de 1 y se desea llegar a un potencial de cambio que equivale a un valor medio alto de 4.

**Fuerzas bloqueadoras son:** las cuales evitan la existencia de espacios para potencializar sus inteligencias múltiples para los niños y niñas de 4 años de edad estas son:

Desmotivación por parte de los docentes por el taller del diseño de un ambiente de aprendizaje para las inteligencias múltiples con una escala real que equivale a un valor medio alto de 4 determinándose así que el porcentaje de talleres asistidos es valor alto, lo cual significa que se realizaran más talleres motivadores para que los docentes asistan y obtener mejores resultados.

Encasillamiento de métodos tradicionales en el desarrollo de las inteligencias múltiples con una escala real que equivale a un valor medio alto de 4 determinándose así que el porcentaje de métodos tradicionales es alto y no se desea llegar a un potencial de cambio que equivale a un valor bajo de 1.

Desconocimiento y desinterés por parte de las directivas y el personal docente en la aplicación de nuevos instrumentos de enseñanza para desarrollar las inteligencias múltiples con una escala real que equivale a un valor medio alto de 4 lo que quiere decir que no hay la información correcta del tema y se desea llegar a un potencial de cambio que equivale a un valor bajo de 2.

Dificultad en niños-niñas para resolver problemas en la vida cotidiana con una escala real que equivale a un valor medio alto de 4 lo que determina que actualmente no hay un ambiente de aprendizaje para potencializar sus inteligencias múltiples y

por ende su interés a resolver problemas por ellos mismos y no se desea llegar a un potencial de cambio que equivale a un valor bajo de 1.

(Ver tabla 1)

**Tabla 1 Matriz de fuerzas T**

SITUACIÓN EMPEORADA	SITUACIÓN ACTUAL				SITUACIÓN MEJORADA
Niños y niñas de 4 años de edad con desarrollo integral incompleto, por la deficiente utilización de ambientes de aprendizajes novedosos.	Desconocimiento por parte de los docentes sobre el diseño de ambientes de aprendizaje lúdico para potencializar las inteligencias múltiples en niños y niñas de 4 años de edad.				Utilización de ambientes de aprendizajes novedosos para la potencialización de las inteligencias múltiples, aprendizaje significativo y un desarrollo integral óptimo en los niños-niñas de 4 años.
FUERZAS IMPULSADORAS	I	PC	I	PC	FUERZAS BLOQUEADORAS
Taller sobre el diseño de un ambiente de aprendizaje novedoso enfocado en las inteligencias múltiples dirigido a docentes responsables de los niños y niñas del centro infantil.	1	4	4	1	Desmotivación por parte de los docentes por el taller del diseño de un ambiente de aprendizaje para las inteligencias múltiples.
Capacitación a docentes sobre el equipamiento y acondicionamiento de un ambiente de aprendizaje llamado "YO SOY LIBRE" "novedoso enfocado a las inteligencias múltiples para la aplicación en el centro infantil.	2	4	4	1	Presupuesto limitado de recursos económicos para la implementación de los ambientes de aprendizajes en la institución.
Implementación del diseño de aprendizaje llamado "YO SOY LIBRE" en la institución educativa.	2	4	4	1	Encasillamiento de métodos tradicionales en el desarrollo de las inteligencias múltiples.
Inclusión en la planificación semanal, la visita al ambiente de aprendizaje	1	4	4	2	Desconocimiento y desinterés por parte de las directivas y el personal docente

"YO SOY LIBRE" y el desarrollo de actividades				en la aplicación de nuevos instrumentos de enseñanza para desarrollar las inteligencias múltiples.
Facilidad en el desarrollo integral por la utilización de novedosos ambientes de aprendizaje y su metodología de ser libre en su trabajo diario en ellos.	1	4	4	Dificultad en niños-niñas para resolver problemas en la vida cotidiana.

*Elaborada por: Yesenia Valeria Guachamin.*

**Escala:**

**1= bajo, 2= medio bajo, 3 =Medio, 4=Medio alto, 5=Alto**

**I=Intensidad (Nivel de impacto de la problemática actual)**

**PC = Potencial de Cambio (Cuanto se puede modificar o aprovechar la fuerza para llegar a la situación deseada).**

## CAPITULO II. MAPEO DE INVOLUCRADOS

### 2.01 Mapeo De Involucrados

Este análisis se hace para identificar y esclarecer qué grupos y organizaciones están directa o indirectamente involucrados en el problema de desarrollo específico que intentamos resolver, para tomar en consideración sus intereses, su potencial y sus limitaciones. Cómo perciben los diferentes grupos las causas y efectos del problema.

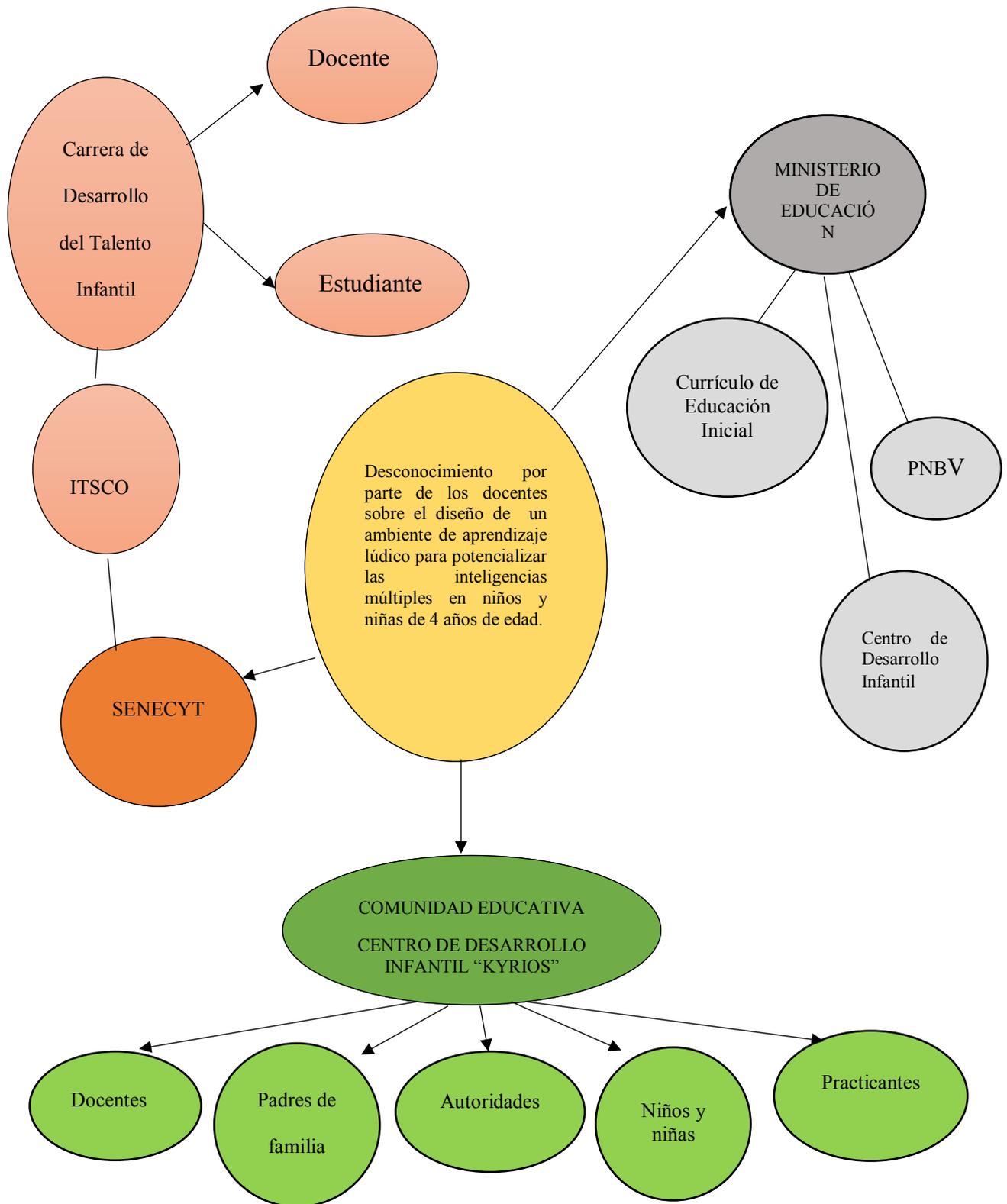
Cuáles apoyarían una determinada estrategia que se propone para superar un problema de desarrollo y qué grupos se opondrían.

El poder (mandato legal o estatutario) que tienen las organizaciones para apoyar u obstaculizar la solución del problema y los recursos que tienen las organizaciones para apoyar u obstaculizar o impedir la solución del problema mediante la estrategia que proponemos. Esto es de vital importancia.

Cómo maximizar el apoyo y minimizar la resistencia cuando el proyecto se empiece a ejecutar.

- Es muy importante que este cuadro esté permanentemente actualizado durante el diseño y la ejecución del proyecto, pues puede variar.

- El Análisis de Involucrados no se hace sólo al comienzo del diseño del proyecto sino que se revisa y actualiza permanentemente. (Ver figura 1)



**Figura 1** Mapeo de Involucrados.  
*Elaborado por: Yesenia Guachamin.*

## 2.02 Matriz de Involucrados.

Se dice que un ambiente de aprendizaje se constituye por todos los elementos físico-sensoriales, como la luz, el color, el sonido, el espacio, el mobiliario, etc., que caracterizan el lugar donde un estudiante ha de realizar su aprendizaje (Hunsen y Postlethwaite, 1989), pues desde un punto de vista arquitectónico estos deben ser puntos a tomar en cuenta para posibilitar el aprendizaje, el confort, con el fin de ofrecerle al educando un ambiente acogedor, grato, atractivo, que le posibilite potenciar sus capacidades con base en sus intereses y necesidades.

La calidad de la educación implica que todos los alumnos alcancen los propósitos educativos y los ambientes de aprendizaje se convierten en el medio esencial para lograrlo. Romero (1997), citado en el trabajo de Duarte, dice que “Los espacios consagran relaciones de poder, tanto en el proceso pedagógico como en el organizacional y de poder gubernativo”. Siendo que los ambientes de aprendizaje son uno de los factores clave para la calidad educativa, ya que el ambiente de aprendizaje permite intensificar la formación en los estudiantes debido a su mediación pedagógica y por otras características que posee.

Dentro del análisis de involucrados se determina los siguientes actores:

**EL Ministerio de Educación** su interés sobre el problema es lograr un desarrollo integral de los niños –niñas de 4 años de edad mediante una educación de calidad y calidez.

Como problemas percibidos están el desconocimiento de diseños de un ambiente de aprendizaje por parte de las autoridades.

Además en los recursos, mandatos y capacidades se mencionará:

- El Plan Nacional para el Buen Vivir 2013 - 2017, plantea las “políticas de la primera infancia para el desarrollo integral como una prioridad de la política pública [...] El desafío actual es fortalecer la estrategia de desarrollo integral de la primera infancia, tanto en el cuidado prenatal como en el desarrollo temprano (hasta los 36 meses de edad) y en la educación inicial (entre 3 y 4 años de edad), que son las etapas que condicionan el desarrollo futuro de la persona”.
- De la misma forma, en el artículo 40 de la LOEI se define al nivel de Educación Inicial como el proceso de “acompañamiento al desarrollo integral que considera los aspectos cognitivo, afectivo, psicomotriz, social, de identidad, autonomía y pertenencia a la comunidad y región de los niños y niñas desde los tres años hasta los cinco años de edad, garantiza y respeta sus derechos, diversidad cultural y lingüística, ritmo propio de crecimiento y aprendizaje, y potencia sus capacidades, habilidades y destrezas[...]. La Educación de los niños y niñas desde su nacimiento hasta los tres años de edad es responsabilidad principal de la familia, sin perjuicio de que esta decida optar por diversas modalidades debidamente certificadas por la Autoridad Educativa Nacional”.
- El Reglamento General de la LOEI en su Capítulo tercero, en el artículo 27, determina que el nivel de Educación Inicial consta de dos subniveles: Inicial 1 que comprende a infantes de hasta tres años de edad; e Inicial 2 que comprende a infantes de tres a cinco años de edad, lo que permite que en el diseño curricular se expliciten aprendizajes según las características de los niños en cada uno de los subniveles, considerando las diversidades lingüísticas y culturales.

- El Código de la Niñez y Adolescencia (2003) establece en el artículo 37 numeral 4 que el Estado debe garantizar el acceso efectivo a la educación inicial de cero a cinco años, para lo cual se desarrollarán programas y proyectos flexibles y abiertos, adecuados a las necesidades culturales de los educandos.

El interés sobre el proyecto es el diseño del ambiente de aprendizaje llamado “YO SOY LIBRE” ya que en el currículo de educación inicial del 2014 del Ecuador no existen diseños de ambientes de aprendizajes para potencializar las inteligencias múltiples pero menciona que los docentes lo podemos diseñar y organizar ambiente de aprendizaje del contexto que desea el docente en beneficio de los niños y niñas.

Como último tenemos al conflicto potencial el cual son deficientes capacitaciones del Ministerio de Educación sobre el tema problema, ya que los docentes trabajan con la guía metodológica del currículo de educación inicial pero en la cual no existen diseños de ambientes de aprendizaje que potencialicen las inteligencia múltiples de niños y niñas de 4 años de edad.

**El Centro de desarrollo infantil “Kyrios”** el interés del problema central es lograr un óptimo desarrollo integral en los niños – niñas de 4 años de edad implementando un ambiente de aprendizaje llamado “Yo soy libre” “novedoso y práctico.

Como problema percibido es el desconocimiento de diseños de los ambientes de aprendizaje para su implementación.

En los recursos, mandatos y capacidades existe un manual de convivencia y normas que rigen en el Centro de Desarrollo Infantil en el cual potencializaran las inteligencias múltiples de los niños/niñas el cual dará un resultado positivo, se verá

reflejado en un desempeño activo, dinámico conseguido por conocimiento actualizado y sustentado mediante la implementación del ambiente de aprendizaje “Yo soy libre”

**Instituto Tecnológico Superior Cordillera** es la institución educativa encargada de formar profesionales que puedan desarrollar y aplicar proyectos que aporten al área.

Como problema percibido tenemos un alto desinterés de las estudiantes de la carrera por no aplicar sus conocimientos, adquiridos durante su proceso de formación académica para el diseño de ambientes de aprendizajes.

El interés del problema central que se cumpla el perfil de salida por parte de las estudiantes de la carrera.

Como recursos el Código de la niñez y la adolescencia. Art.37 derecho a la educación para que los niños y niñas tengan un aprendizaje significativo. Manual instructivo para la implementación de un ambiente de aprendizaje llamado “Yo soy libre” para potencializar la inteligencia múltiple de niños/niñas de 4 años de edad dirigida a docentes del Centro de Desarrollo Infantil “Kyrios” en el año electivo 2017. Teniendo en cuenta que el interés sobre el proyecto es lograr un acuerdo entre los sectores involucrados con la problemática tema para fortalecer el conocimiento sobre el tema y el buen desenvolvimiento de las estudiantes de la carrera.

Como conflicto potencial existe una no inclusión de ciertos temas en la malla curricular para que las estudiantes de la carrera lo apliquen en su perfil de salida.

Como conclusión, los entornos de aprendizaje añaden una dimensión significativa a la experiencia educativa del estudiante, el cual permite atraer su atención, interés, brindar información, estimular el empleo de destrezas, comunicando límites y expectativas, facilitando las actividades de aprendizaje, promover la orientación y fortalecer el deseo de aprender. Los ambientes de aprendizaje son escenarios construidos para favorecer de manera intencionada las situaciones de aprendizaje. (Ver tabla 2)

**Tabla 2 Matriz de Involucrados**

<b>MATRIZ DE ANALISIS DE INVOLUCRADOS</b>					
<b>ACTORES INVOLUCRADOS</b>	<b>INTERES SOBRE EL PROBLEMA CENTRAL</b>	<b>PROBLEMAS PERCIBIDOS</b>	<b>RECURSOS MANDATOS Y CAPACIDADES</b>	<b>INTERES SOBRE EL PROYECTO</b>	<b>CONFLICTOS POTENCIALES</b>
<b>MINISTERIO DE EDUCACIÓN</b>	Lograr un desarrollo integral de los niños –niñas mediante una educación de calidad y calidez.	Desconocimiento de los diseños de ambientes de aprendizaje por parte de las autoridades.	Ley Orgánica de Educación: Art. 27,40. Plan Nacional del Buen Vivir.2013-2017 Código de la Niñez y Adolescencia. Art.37	Diseño del ambiente de aprendizaje llamado “YO SOY LIBRE	Deficientes capacitaciones del Ministerio de Educación sobre el tema problema.
<b>COMUNIDAD EDUCATIVA CENTRO DE DESARROLLO INFANTIL “KYRIOS”</b>	Lograr un óptimo desarrollo integral en los niños – niño.	Desconocimiento de los diseños de los ambientes de aprendizaje para su implementación.	Manual de convivencia y las normas que rigen en la institución.	Implementar el diseño de aprendizaje llamado “YO SOY LIBRE” para potencializar las habilidades y	Desinterés de las autoridades por mejorar el problema.

				destrezas de los niños – niñas.	
<b>ITSCO</b>	Que se cumpla el perfil de salida por parte de los estudiantes de la carrera.	Desinterés de los estudiantes de la carrera por no aplicar sus conocimientos, adquiridos durante su proceso de formación académica para el diseño de ambientes de aprendizajes.	Manual de convivencia, normativa y el reglamento interno del ITSCO	EL buen desenvolvimiento de los estudiantes de la carrera.	No inclusión de ciertos temas en la malla curricular para las estudiantes de la carrera lo apliquen en su perfil de salida.

*Elaborado por: Yesenia Guachamin.*

## CAPÍTULO III. PROBLEMAS Y OBJETIVOS

### 3.01. Árbol de problemas

Se realiza como base fundamental la identificación del problema central, el cual es el desconocimiento por parte de los docentes sobre el diseño de un ambiente de aprendizaje lúdico para potencializar las inteligencias múltiples en niños y niñas de 4 años de edad.

Por lo tanto se identifica las causas y efectos que son generados por la falta de ambientes de aprendizaje que potencialicen las inteligencias múltiples de los niños y niñas, perjudicando el desarrollo de procesos mentales que estimulan funciones cognitivas necesarias para lograr aprendizajes significativos, mediante los cuales fortalecen aspectos psicológicos mejorando la calidad de vida de los padres y de los niños:

#### Causas:

- Inexistentes capacitaciones para los docentes sobre el diseño de un ambiente de aprendizaje lúdico, lo que significa que las autoridades desconocen del tema por ende no realizan capacitaciones para los docentes de “Kyrios”
- Imprudencia sobre la utilización y aplicación de la teoría de las inteligencias múltiples en Educación Inicial, lo que significa que los docentes no utilizan

ni aplican dicha teoría para potencializar las inteligencias múltiples de niños de 4 años de edad ya que utilizan métodos de enseñanzas tradicionales.

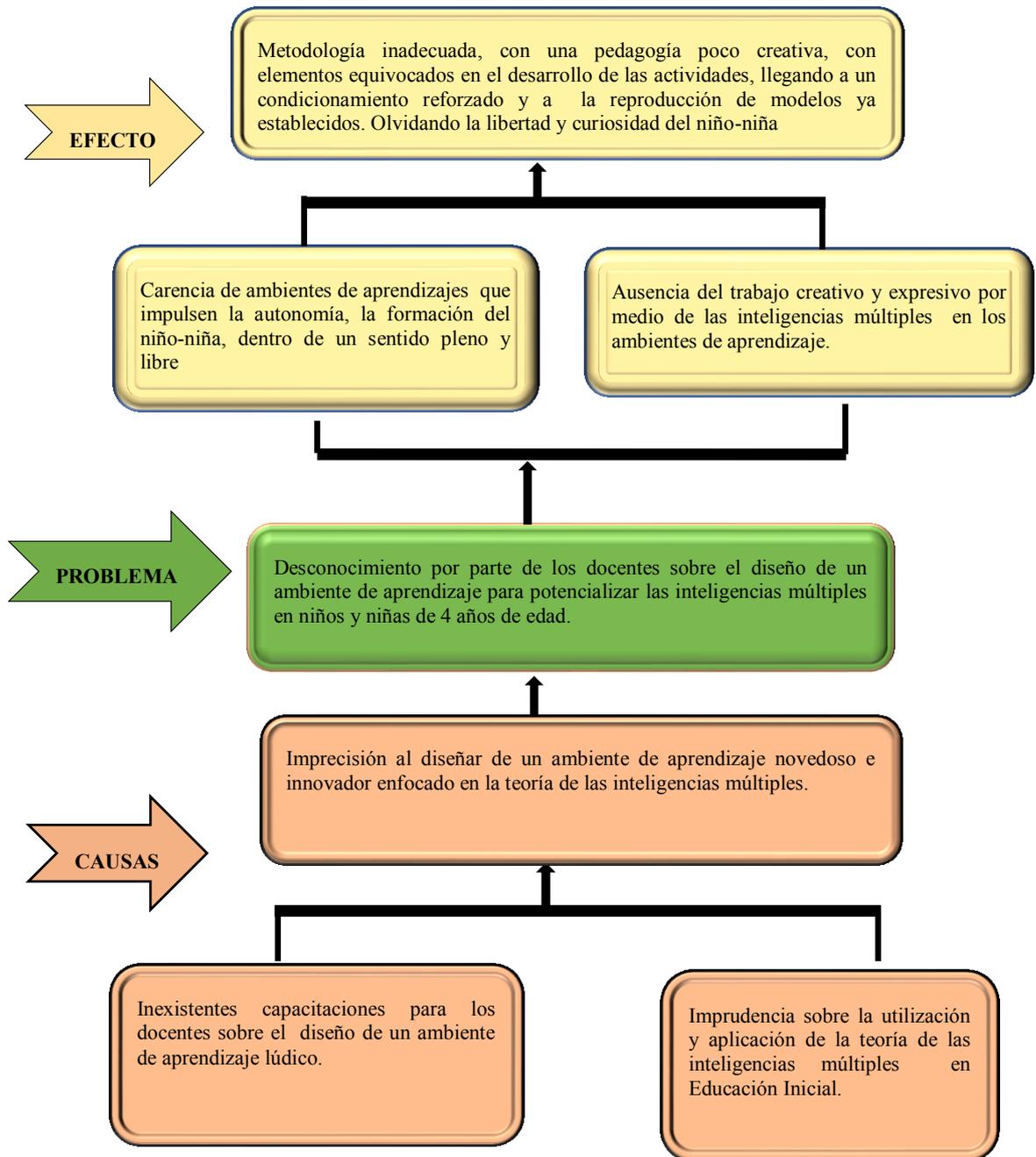
- Imprecisión al diseñar de un ambiente de aprendizaje novedoso e innovador enfocado en la teoría de las inteligencias múltiples, lo que significa que los docentes prefieren guiarse específicamente solo en los rincones que sugiere el Currículo de Educación Inicial y de la guía metodológica del mismo.

Todas las causas antes mencionadas nos conducen a los siguientes efectos:

### **Efectos**

- Ausencia del trabajo creativo y expresivo por medio de las inteligencias múltiples en los ambientes de aprendizaje, lo que significa que no existe un ambiente de aprendizaje que motive a los niños a desarrollar y descubrir sus destrezas y habilidades.
- Carencia de ambientes de aprendizajes que impulsen la autonomía, la formación del niño-niña, dentro de un sentido pleno y libre, lo que significa que por la carencia de ambientes de aprendizajes novedoso, motivadores y desafiantes, los niños / niñas tienen una enseñanza tradicional.
- Metodología inadecuada, con una pedagogía poco creativa, con elementos equivocados en el desarrollo de las actividades, llegando a un condicionamiento reforzado y a la reproducción de modelos ya establecidos. Olvidando la libertad y curiosidad del niño-niña, lo que significa que los docentes deben crear ambientes de aprendizajes que ayude a los niños y niñas a potencializar sus inteligencias múltiples y que les sirva como una herramienta de aprendizaje significativo. (Ver figura 2)

**Árbol de Problemas**



**Figura 2** Árbol de Problemas  
Elaborado por: Guachamin Yesenia  
Fuente: Información obtenida por la institución

### 3.02 Árbol de objetivos.

En el análisis del árbol de objetivos se examinó diferentes medios y fines, los cuales se establecieron partiendo del objetivo general el cual es dar a conocer a los docentes el diseño de un ambiente de aprendizaje llamado “YO SOY LIBRE” enfocado en las inteligencias múltiples mediante el acondicionamiento y equipamiento de espacios físicos con material didáctico concreto, utilizando un método lúdico para potencializar las habilidades y destrezas de niños y niñas de 4 años de edad.

Partiendo de este objetivo,

Como medios se pretende obtener:

- Participar en capacitaciones sobre el diseño de un ambiente de aprendizaje lúdico, lo que significa que los docentes conocerán sobre el tema y lo pondrán en práctica el cual les motivara a trabajar con ambientes de aprendizajes innovadores.
- Dar a conocer la teoría de las inteligencias múltiples para la aplicación en la Educación Inicial, lo que significa que los docentes aplicaran estrategias novedosas para potencializar las inteligencia múltiples de sus niños y niñas.
- Desarrollar un ambiente novedoso, amigable y social donde los niños y niñas puedan motivarse y lograr un aprendizaje significativo, lo que significa que los docentes crearan ambientes de aprendizajes motivadores y desafiantes para sus niños los cuales tendrán la oportunidad de aprender de una manera diferente.

Cumpliendo con todos los objetivos mencionados anteriormente se podrán alcanzar los siguientes fines.

- Niños-niñas con un excelente desarrollo socio-afectivo y actitudes, prácticas y valores sustentados en experiencias orientadas a un proceso de enseñanza-aprendizaje través de los ambientes de aprendizaje, lo que significa que tendremos niños creativos, imaginativos constructores de su propio conocimiento por medio de ambientes de aprendizajes innovares y desafiantes .
- Aplicar la teoría de las inteligencias múltiples en niños y niñas de educación inicial, lo que significa que ya no se practicara una metodología tradicional, más bien los docentes seremos motivadores para que los niños y niñas descubran y potencialicen sus habilidades y destrezas, generado nuevos talentos infantiles.
- Utilizar ambientes de aprendizaje que impulsen la autonomía, la formación del niño-niña, dentro de un sentido pleno y libre, lo que significa que si utilizamos ambientes de aprendizaje promoviendo poderosas experiencias de aprendizaje para los niños se sustentara con fuerza el aprendizaje activo para que los niños puedan explorar, experimentar, jugar y crear con la ayuda mediadora de sus docentes el cual impulsara su autonomía.

(Ver figura 3)

Árbol de objetivos

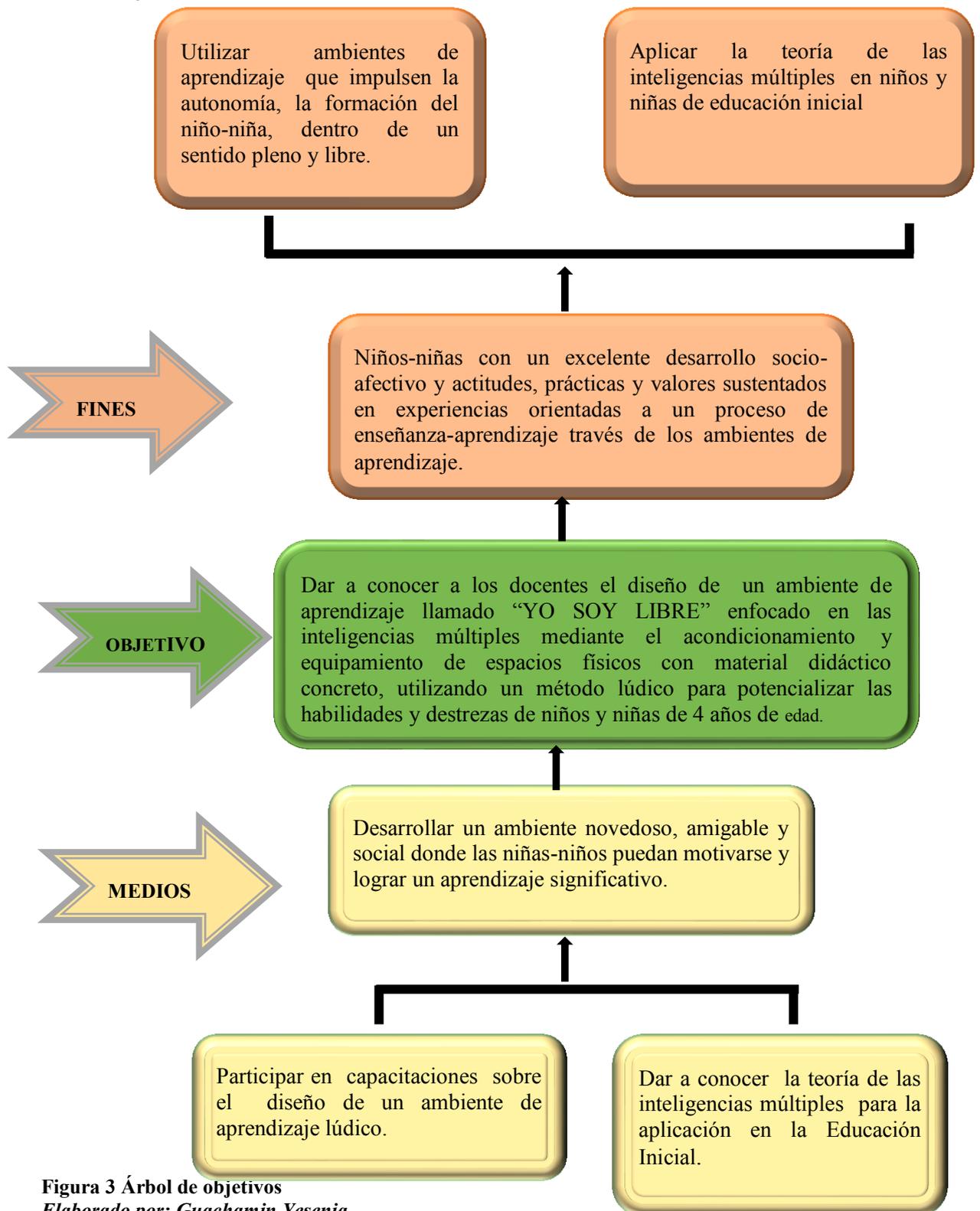


Figura 3 Árbol de objetivos  
Elaborado por: Guachamin Yesenia  
Fuente: Información obtenida por la institución

## CAPÍTULO IV. ANÁLISIS DE ALTERNATIVAS

### 4.01 Matriz de Análisis de Alternativas

A través de la matriz de análisis de alternativas se puede categorizar cada objetivo específico hasta llegar a un objetivo general que será la meta más alta a la que se desea llegar. Para la cual se requiere de distintos componentes en esta matriz como:

- Impacto sobre el Propósito
- Factibilidad Técnica
- Factibilidad Financiera
- Factibilidad Social
- Factibilidad Política

Cada elemento de la matriz tendrá un rango que puede ser desde 1 que es equivalente a bajo, 2 medio bajo, 3 medio, 4 medio alto, 5 alto, de tal forma que al finalizar se obtendrá un total tanto vertical como horizontal que dará una categoría de acuerdo al resultado de la sumatoria

Los objetivos que se han planteado en el presente proyecto, muestran una propuesta para la posible solución del problema encontrado, en el Centro Infantil "KYRIOS".

**Primer objetivo**, dar a conocer a los docentes el diseño de un ambiente de aprendizaje llamado “Yo soy libre” enfocado en las inteligencias múltiples mediante el acondicionamiento y equipamiento de espacios físicos con material didáctico concreto, utilizando un método lúdico para potencializar las habilidades y destrezas de niños y niñas de 4 años de edad .El impacto que produce se asigna en un rango medio alto ya que este objetivo va a favorecer a cada uno de los infantes. En la factibilidad técnica se asigna una categoría media alta ya que se consideran estrategias para lograr que se concrete el objetivo, en la factibilidad financiera tiene un impacto medio porque se cuenta con el apoyo del Centro de Desarrollo Infantil “Kyrios” y los recursos económicos a nuestro alcance para solventar gastos que implican cumplir con el objetivo, en la factibilidad social se asigna un rango medio alto porque el Centro de Desarrollo Infantil “Kyrios” y el ITSCO se interesan en el desarrollo del mismo en el beneficio de los niños y niñas. La factibilidad política posee una categoría media alta porque se respeta las normas y reglas de cada institución tanto del Centro de Desarrollo Infantil “Kyrios” como del Instituto Tecnológico Superior Cordillera. Obteniendo al final un porcentaje de 19 con una categoría media alta, lo que nos indica que el objetivo se puede poner en marcha.

**Segundo objetivo** ,desarrollar un ambiente novedoso, amigable y social donde los niños/niñas puedan motivarse y lograr un aprendizaje significativo.El impacto que genera sobre el propósito tiene un rango medio alto, el cual está dentro de este parámetro ya que este objetivo beneficia en los procesos de aprendizaje que obtienen cada uno de los infantes, dentro de la factibilidad técnica esta su categoría es media alta ya que se cuenta con estrategias metodológicas para alcanzar el objetivo en la factibilidad financiera tiene un impacto medio alto porque se cuenta con recursos

para lograr este desarrollo en los niños y niñas del Centro de Desarrollo Infantil “Kyrios”, en la factibilidad social se obtuvo un rango medio alto, ya que se contara con el apoyo de las autoridades y del “Kyrios” y por ende el apoyo por de los docentes , en la factibilidad política se arroja una categoría medio alto ya que genera un nivel en el aporte político. Obteniendo un porcentaje de 19 con una categoría media alta lo que nos indica que el objetivo se va a cumplir.

**Tercer objetivo**, participar en capacitaciones sobre el diseño de un ambiente de aprendizaje lúdico su categoría es media alta. El impacto que produce está dentro de este parámetro ya que los docentes van a conocer un diseño innovador ayudara a mejorar la metodología de enseñanza, en la factibilidad técnica su rango es medio, ya que conocerán diseños de ambientes de aprendizaje innovadores apropiadas que garanticen el desarrollo integral en cada uno de los infantes, se encuentra la factibilidad financiera que tiene un impacto medio alto, porque se cuenta con los medios y recursos para las capacitaciones , se obtendrá factibilidad social en un rango medio alto, porque se contara con el apoyo de las autoridades del Centro de Desarrollo Infantil “Kyrios”, la factibilidad política se obtiene una categoría media alta ya que se genera un aporte a nivel político. Obteniendo al final un porcentaje de 19 con una categoría media alta que nos indica que el objetivo se va a cumplir.

**Cuarto objetivo** ,dar a conocer la teoría de las inteligencias múltiples para la aplicación en la Educación Inicial o, en la factibilidad técnica se asigna un rango medio alto porque se pretende conocer la influencia de las inteligencias múltiples en la Educación Inicial que ayuden a los infantes en sus procesos cognitivos que los ayudaran en la vida diaria, se encuentra la factibilidad financiera que tiene un

impacto medio, porque se cuenta con el recurso necesario para cumplir con el objetivo propuesto, en la factibilidad social se asigna un rango medio alto, porque los niños y niñas mejoraran sus habilidades sociales, en la factibilidad política se asigna un rango medio alto, porque los niños y niñas potencializar sus inteligencias múltiples mediante la implementación de ambientes de aprendizaje diseñados y planificados. Obteniendo un porcentaje total de 19 con una categoría medio alta que nos indica que el objetivo se va a cumplir.

En el análisis de alternativas nos indica un resultado total del 76 % de impacto y factibilidad encontrándose en la categoría alta. (Ver tabla 3 Matriz de Análisis de Alternativas)

**Tabla 3 Análisis de Alternativas**

OBJETIVOS	IMPACTO SOBRE EL PROPÓSITO	FACTIBILIDAD TÉCNICA	FACTIBILIDAD FINANCIERA	FACTIBILIDAD SOCIAL	FACTIBILIDAD POLÍTICA	TOTAL	CATEGORÍA
Dar a conocer a los docentes el diseño de un ambiente de aprendizaje llamado "Yo Soy Libre" enfocado en las inteligencias múltiples mediante el acondicionamiento y equipamiento de espacios físicos con material didáctico concreto, utilizando un método lúdico para potencializar las habilidades y destrezas de niños y niñas de 4 años de edad.	4	4	3	4	4	19	Alto
Desarrollar un ambiente novedoso, amigable y social donde los niños /niñas puedan motivarse y lograr un aprendizaje significativo	4	4	3	4	4	19	Alto
Participar en capacitaciones sobre el diseño de un ambiente de aprendizaje lúdico.	4	4	3	4	4	19	Alto
Dar a conocer la teoría de las inteligencias múltiples para la aplicación en la Educación Inicial.	4	4	3	4	4	19	Alto
<b>Total</b>	<b>16</b>	<b>16</b>	<b>12</b>	<b>16</b>	<b>16</b>	<b>76</b>	<b>Alto</b>

Escala:

1= bajo, 2= medio bajo, 3 =Medio, 4=Medio alto, 5=Alto

*Elaborado por: Guachamin Yesenia*

#### 4.02 Matriz de Impacto de los Objetivos

A través del análisis del impacto de los objetivos se categoriza cada objetivo hasta llegar al objetivo general, meta a cumplir en el presente proyecto, los componentes de esta matriz son:

- Factibilidad de Logro
- Impacto de Genero
- Impacto Ambiental
- Relevancia
- Sostenibilidad

**Primer objetivo** , dar a conocer a los docentes el diseño de un ambiente de aprendizaje llamado “YO SOY LIBRE” enfocado en las inteligencias múltiples mediante el acondicionamiento y equipamiento de espacios físicos con material didáctico concreto, utilizando un método lúdico para potencializar las habilidades y destrezas de niños y niñas de 4 años de edad .Con una factibilidad de lograrse medio alto ya que los principales beneficiarios son los docentes en segunda instancia los niños ya que si el docente adquiere nuevos conocimientos en la utilización sobre el diseño de ambientes de aprendizaje que van hacer innovadores y aplicables en el proceso de aprendizaje produciendo así un impacto de genero medio alto con respecto a los derechos de los niños y niñas el trabajo entre maestros e infantes es de una forma mancomunada logrando la unión de géneros y sin favorecer a ninguno de ellos. , en el impacto ambiental medio alto el mejoramiento de la actitud y en la aptitud de los docentes al adquirir un nuevo diseño como herramienta que ayudaran al proceso de

aprendizaje, logrando lo más importante que es un aprendizaje significativo. , con una relevancia medio alto donde se potencializaran todos los conocimientos y capacidades en donde el nivel de docentes es óptimo y logrando un bienestar de los niños y las niñas y con una sostenibilidad media alta al requerirse una mediana inversión y donde se pueden aprovechar los recursos de la institución que las capacitaciones a los docentes sean obligatorias donde se logre una adecuación de la calidad y la calidez el proyecto se sostendrá.

**Segundo objetivo,** desarrollar un ambiente novedoso, amigable y social donde los niños/niñas puedan motivarse y lograr un aprendizaje significativo .Con una factibilidad de logro media alta ya que los beneficios de conocer y capacitarse en el tema recaen en las Instituciones Educativas que están apoyadas por las políticas gubernamentales, produciendo así un impacto de genero alto mejorando de equidad en la intervención de la utilización del diseño para el desarrollo de aprendizaje significativo en los infantes sin distinción de género, con un impacto ambiental alto en el desenvolvimiento adecuado de la docente debido a las capacitaciones dando un mejoramiento al entorno educativo, familiar y social, con una relevancia media alta La inclusión de docentes e infantes como actores principales y activos donde se logra un progreso en el desarrollo de las Inteligencias Múltiples, teniendo así una sostenibilidad medio alta en la cooperación por parte del docente, de la comunidad educativa, logra que los niños y las niñas adquieran seguridad al utilizar la propuesta del proyecto.

**Tercer objetivo,** participar en capacitaciones sobre el diseño de un ambiente de aprendizaje lúdico. Con una factibilidad de logro media alta ya que los beneficiarios directos son los docentes, directivos que logran un cambio en el desarrollo de Inteligencias Múltiples produciendo así un impacto de género medio alto en el

incremento de los conocimientos del tema-problema y su aplicabilidad en los beneficiarios y en la comunidad educativa con un impacto ambiental medio alto en el aumento de la calidad de vida de los docentes y los infantes al adquirir un conocimiento y aplicarlo con una relevancia media alta al contribuir en la formación de los docentes haciéndolos reflexivos, analíticos, críticos y por lo tanto eficaces en el proceso enseñanza aprendizaje teniendo así una sostenibilidad medio alta en la utilización de los Ambientes de Aprendizaje podrán potencializar las habilidades y destrezas de los niñas y niñas de 4 años de edad enfocado en las Inteligencias Múltiples y en la planificación del docente sostendrán el proyecto.

**Cuarto objetivo**, dar a conocer la teoría de las inteligencias múltiples para la aplicación en la Educación Inicial. Con una factibilidad de logro media alta con la que se cuenta con un soporte político, gubernamental y curricular para desarrollar destrezas y habilidades en los beneficiarios produciendo así un impacto de género medio alto en el incremento de los conocimientos del tema-problema y su aplicabilidad en los beneficiarios y en la comunidad educativa con un impacto ambiental medio alto en el aumento de la calidad de vida de los docentes y los infantes al adquirir un conocimiento y aplicarlo con una relevancia media alta al contribuir en la formación de los docentes haciéndolos reflexivos, analíticos, críticos y por lo tanto eficaces en el proceso enseñanza aprendizaje teniendo así una sostenibilidad media alta en la aplicación, planificación de la nueva herramienta, además de la aplicación del diseño y manual sostendrán el proyecto.

En la Matriz de Impacto de los objetivos nos indica un resultado total del 80 % de impacto y factibilidad encontrándose en la categoría alta. (Ver tabla 4 Matriz de Impacto de los objetivos)

**Tabla 4 Matriz de Impacto de los objetivos**

Objetivos	Factibilidad de logros	Impacto de genero	Impacto ambiental	Relevancia	Sostenibilidad	total	Categoría
Dar a conocer a los docentes el diseño de un ambiente de aprendizaje llamado "YO SOY LIBRE" enfocado en las inteligencias múltiples mediante el acondicionamiento y equipamiento de espacios físicos con material didáctico concreto, utilizando un método lúdico para potencializar las habilidades y destrezas de niños y niñas de 4 años de edad.	Los principales beneficiarios son los docentes en segunda instancia los niños ya que si el docente adquiere nuevos conocimientos en la utilización sobre el diseño de ambientes de aprendizaje que van hacer innovadores y aplicables en el proceso de aprendizaje.  (4)	Respecto a los derechos de los niños y niñas el trabajo entre maestros e infantes es de una forma mancomunada logrando la unión de géneros y sin favorecer a ninguno de ellos.  (4)	El mejoramiento de la actitud y en la aptitud de los docentes al adquirir un nuevo diseño como herramienta que ayudaran al proceso de aprendizaje, logrando lo más importante que es un aprendizaje significativo.  (4)	Se potencializan todos los conocimientos y capacidades en donde el nivel de docentes es óptimo y logrando un bienestar de los niños y las niñas.  (4)	Al requerirse una mediana inversión y donde se pueden aprovechar los recursos de la institución que las capacitaciones a los docentes sean obligatorias donde se logre una adecuación de la calidad y la calidez el proyecto se sostendrá.  (4)	20	Alto
Desarrollar un ambiente novedoso, amigable y social	Los beneficios de conocer y capacitarse en el tema recaen en	Equidad en la intervención de la utilización del diseño para	Desenvolvimiento adecuado de la docente debido a las capacitaciones	La inclusión de docentes e infantes como actores	La cooperación por parte del docente, de la comunidad	20	Alto

donde las niñas- niños puedan motivarse y lograr un aprendizaje significativo	las Instituciones Educativas que están apoyadas por las políticas gubernamentales.  (4)	el desarrollo de aprendizaje significativo en los infantes sin distinción de género.  (4)	dando un mejoramiento al entorno educativo, familiar y social.  (4)	principales y activos donde se logra un progreso en el desarrollo de las Inteligencias Múltiples.  (4)	educativa, logra que los niños y las niñas adquieran seguridad al utilizar la propuesta del proyecto.  (4)		
Participar en capacitaciones sobre el diseño de un ambiente de aprendizaje lúdico	Los beneficiarios directos son los docentes, directivos que logran un cambio en el desarrollo de Inteligencias Múltiples.  (4)	El incremento de los conocimientos del tema- problema y su aplicabilidad en los beneficiarios y en la comunidad educativa.  (4)	El aumento de la calidad de vida de los docentes y los infantes al adquirir un conocimiento y aplicarlo.  (4)	Contribuir en la formación de los docentes haciéndolos reflexivos, analíticos, críticos y por lo tanto eficaces en el proceso enseñanza aprendizaje.  (4)	Utilización de los ambientes de aprendizaje podrán potencializar las habilidades y destrezas de los niñas y niñas de 4 años de edad enfocado en las Inteligencias Múltiples y en la planificación del docente sostendrán el proyecto.  (4)	20	Alto
Dar a conocer la teoría de las inteligencias múltiples para la aplicación en la	Se cuenta con un soporte político, gubernamental y curricular para desarrollar	Fortalecimiento de habilidades y destrezas de acuerdo con la edad y el	La preparación constante y oportuna generando nuevos aprendizajes y	La inclusión de la propuesta, la innovación de actividades y	La aplicación, planificación de la nueva herramienta, además de la	20	Alto

Educación Inicial.  (4)	destrezas y habilidades en los beneficiarios.  (4)	desarrollo evolutivo los niños y niñas.  (4)	mejorando el entorno de la educación y la calidad humana.  (4)	el diseño de los ambientes de aprendizaje se logra llenar las expectativas de los beneficiarios y de la Institución educativa.  (4)	aplicación del diseño y manual sostendrán el proyecto.  (4)		
Total	16	16	16	16	16	<b>80</b>	Alto

Escala:

1= bajo, 2= medio bajo, 3 =Medio, 4=Medio alto, 5=Alto

*Elaborado por: Guachamin Yesenia*

#### 4.03 Diagrama de Estrategias.

En el diagrama de estrategia se considera la utilización de elementos que hace posible establecer objetivos importantes en la solución de un problema.

Así se observa como la finalidad, utilizar ambientes de aprendizaje que impulsen la autonomía, la formación del niño-niña, dentro de un sentido pleno y libre, enfocado en las inteligencias múltiples en la cual los docentes podrán en acción y utilización estos tipos de ambientes, logrando procesos positivos de aprendizaje del infante.

Luego está el propósito que es, dar a conocer a los docentes el diseño de un ambiente de aprendizaje llamado "YO SOY LIBRE" enfocado en las inteligencias múltiples mediante el acondicionamiento y equipamiento de espacios físicos con material didáctico concreto, utilizando un método lúdico para potencializar las habilidades y destrezas de niños y niñas de 4 años de edad en el cual los docentes obtendrán información sobre el diseño para más adelante poderlo implementar y de esta manera contribuir el proceso de enseñanza aprendizaje mediante la metodología aprendo jugando .

Para lograr buenos resultados en cuanto a una respuesta favorable a nuestros objetivos se cuenta con los siguientes componentes.

1.- Desarrollar un ambiente novedoso, amigable y social donde los niños y niñas puedan motivarse y lograr un aprendizaje significativo.

En el que se proponen las siguientes actividades:

- Fomentar información a los docentes para la utilización de ambientes de aprendizaje que potencialicen las inteligencias múltiples.

- Tomar en cuenta la edad y las necesidades de cada niño y niña.
- Inclusión en la planificación semanal, la visita al ambiente de aprendizaje “YO SOY LIBRE” y el desarrollo de actividades.

2.- Ampliar el conocimiento de los docentes sobre el diseño de un ambiente de aprendizaje lúdico que potencialicen las inteligencias múltiples.

En el que se formulan las siguientes actividades:

- Capacitación a docentes sobre llamado “YO SOY LIBRE “novedoso enfocado a las inteligencias múltiples para la aplicación en el equipamiento y acondicionamiento de un ambiente de aprendizaje centro infantil.
- Motivar a los docentes para que asistir a la capacitación
- Aplicación del Manual del ambiente de aprendizaje llamado yo soy libre
- Implementación del diseño de aprendizaje llamado “YO SOY LIBRE” en la institución educativa.

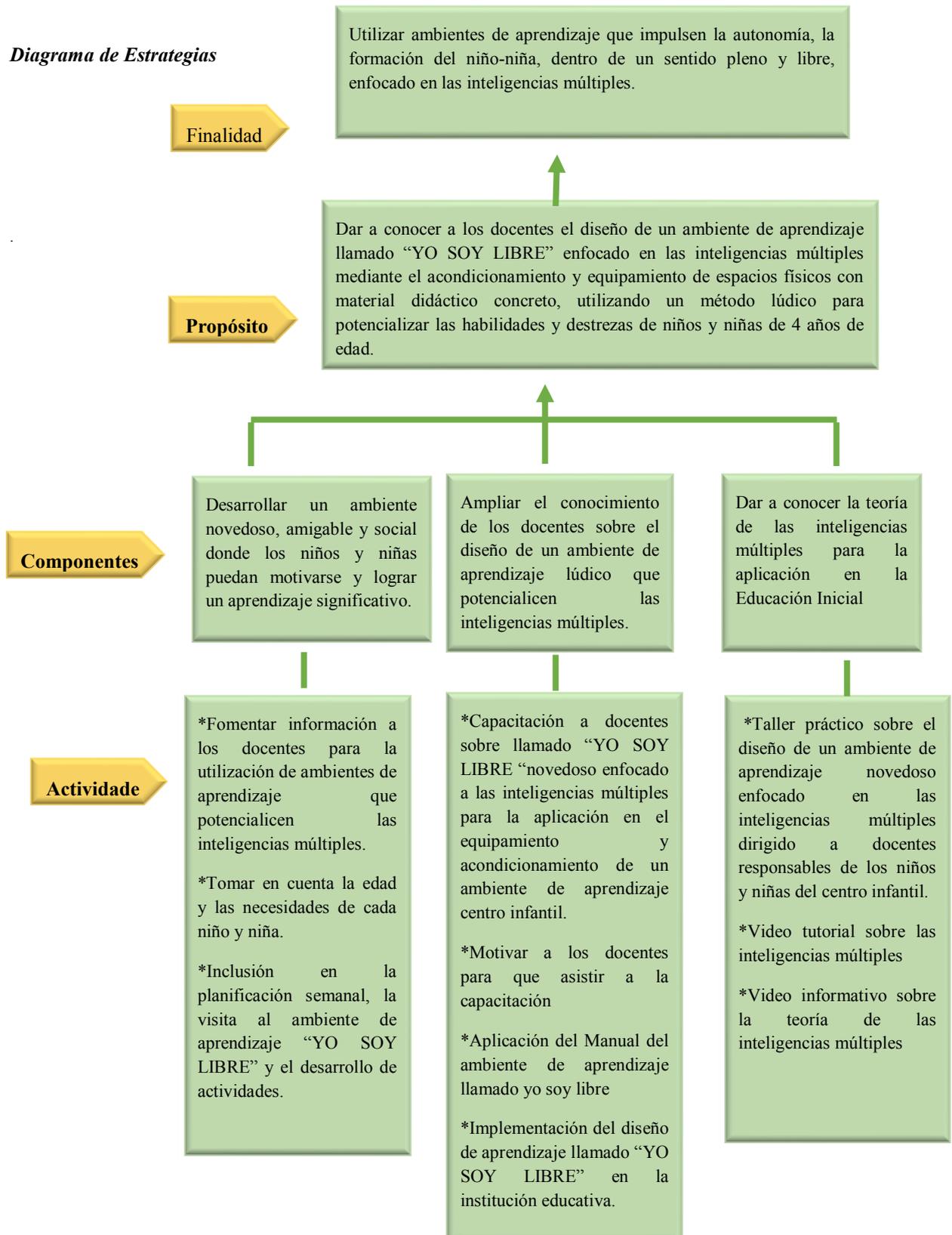
3.- Dar a conocer la teoría de las inteligencias múltiples para la aplicación en la Educación Inicial.

En el que se plantean las siguientes actividades:

- Taller práctico sobre el diseño de un ambiente de aprendizaje novedoso enfocado en las inteligencias múltiples dirigido a docentes responsables de los niños y niñas del centro infantil.
- Video tutorial sobre las inteligencias múltiples
- Video informativo sobre la teoría de las inteligencias múltiples

(Ver figura 4)

**Diagrama de Estrategias**



**Figura 4 Diagrama de Estrategias**  
*Elaborado por: Guachamin Yesenia*

#### 4.04 Matriz de Marco Lógico

La matriz del marco lógico da la facilidad de poder implementar varios puntos a desarrollar dentro del proyecto.

Dentro de la Matriz de Marco Lógico (Tabla N°5) está como finalidad utilizar ambientes de aprendizaje que impulsen la autonomía, la formación del niño-niña, dentro de un sentido pleno y libre, enfocado en las inteligencias múltiples. Como indicador se obtiene previo a la socialización que el 80% de los docentes no conocen sobre el diseño de un ambiente ni de cómo utilizarlo para las inteligencias múltiples, luego de la socialización en la segunda encuesta se obtiene que el 100% ya puede dar su comentario sobre cómo serían sus ambientes de aprendizaje y como los utilizaran para las inteligencias múltiples en el cual se determinan los supuestos donde existe un incondicional apoyo de parte de las autoridades y docentes del CDI "KYRIOS", a asistencia de la mayoría de los docentes y horario y organización correcta de la socialización.

El propósito es dar a conocer a los docentes el diseño de un ambiente de aprendizaje llamado "YO SOY LIBRE" enfocado en las inteligencias múltiples mediante el acondicionamiento y equipamiento de espacios físicos con material didáctico concreto, utilizando un método lúdico para potencializar las habilidades y destrezas de niños y niñas de 4 años de edad en el cual se encuentra a los indicadores que el 80% de los encuestados utilizan los ambientes de aprendizaje de una forma tradicional con los mismos elementos y no sabían que se utilizaba para el desarrollo de las inteligencias múltiples. Luego de la socialización las docentes se dan cuenta de todo el tiempo perdido por el desconocimiento del diseño de un ambiente de aprendizaje y la

utilización para las inteligencias múltiples en el cual se determinan los supuestos que es la utilización de la propuesta aumenta la efectividad del proyecto de estudio, encuesta realizada correctamente, la realización y ejecución de la socialización.

Como componentes mencionamos los siguientes

Primer componente desarrollar un ambiente novedoso, amigable y social donde los niños y niñas puedan motivarse y lograr un aprendizaje significativo en el cual se determina que el 80% de los docentes no practica ninguna actividad en los ambientes de aprendizaje para directamente desarrollar las inteligencias múltiples. Luego de la socialización el 100% se sienten capaces de diseñar actividades novedosas y actualizar sus ambientes de aprendizaje determinando que los supuestos es la utilización del diseño novedoso para lograr la potencialización de las inteligencias múltiples promoviendo una educación integral y la práctica correcta en la planificación y utilización de los ambientes de aprendizaje.

Segundo componente, ampliar el conocimiento de los docentes sobre el diseño de un ambiente de aprendizaje lúdico que potencialicen las inteligencias múltiples en el cual se determina que el 80% de los docentes no han recibido instrucción sobre el tema problema. Pero posterior a la socialización, el 100% de ellos, ubican las dificultades que posee un niño-niña, en el desarrollo de las inteligencias múltiples por lo tanto se determina que el supuesto es la constante actualización para un mejor rendimiento académico de los estudiantes.

En el tercer y último dar a conocer la teoría de las inteligencias múltiples para la aplicación en la Educación Inicial en el cual se determina que el indicador es que el 80% de los docentes tienen una idea muy simple sobre la utilización de los ambientes de

aprendizaje y como utilizarlos para el desarrollo de las inteligencias múltiples. Pero después de la socialización el 100% entiende la importancia de un buen diseño de ambientes de aprendizaje y de su óptima utilización para las inteligencias determinando así que el supuesto es incondicional apoyo de parte de las autoridades y docentes del CDI "KYRIOS" también quieren implementar los métodos de motivación para la planificación y la utilización del manual y video instructivo en el CDI.

Dentro de las actividades del marco lógico tenemos:

- Capacitación e información a los docentes para la utilización de ambientes de aprendizaje que potencialicen las inteligencias múltiples.
- Taller práctico y Aplicación del Manual del ambiente de aprendizaje llamado yo soy libre
- Charlas a docentes sobre llamado "YO SOY LIBRE" "novedoso enfocado a las inteligencias múltiples para la aplicación en el equipamiento y acondicionamiento de un ambiente de aprendizaje centro infantil.
- Informativos sobre Implementación del diseño de aprendizaje llamado "YO SOY LIBRE" en la institución educativa.
- Video tutorial e informativo sobre las inteligencias múltiples

Los "medios de verificación" (fuentes de información) como encuestas, entrevistas, seguimientos, fotos, videos, lista de cotejo etc., a los que se puede recurrir para obtener los datos necesarios y así lograr un buen desarrollo del proyecto. los "supuestos" sirven en este caso para notar los factores externos cuya ocurrencia es importante para el logro de los objetivos del proyecto. por esto las capacitaciones y talleres, etc. La verificación dará como resultado el mejoramiento en el aprendizaje de los niños /niñas. En el

---

resumen del presupuesto nos indica todos los gastos corrientes, aportaciones y autogestiones que sustentan al desarrollo del proyecto.

**Tabla 5** Matriz de Marco Lógico

RESUMEN NARRATIVO	INDICADORES	MEDIOS DE VERIFICACIÓN	SUPUESTOS
<p><b>FINALIDAD</b></p> <p>Utilizar ambientes de aprendizaje que impulsen la autonomía, la formación del niño-niña, dentro de un sentido pleno y libre, enfocado en las inteligencias múltiples.</p>	<p>Se obtiene previo a la socialización que el 80% de los docentes no conocen sobre el diseño, de un ambiente ni de cómo utilizarlo para las inteligencias múltiples.</p> <p>Luego de la socialización se obtiene que el 100% ya puede dar un comentario sobre cómo serían sus ambientes de aprendizaje y como los utilizaran para las inteligencias múltiples.</p>	<p>El registro estadístico con base en las encuestas realizada a los docentes del CDI "KYRIOS"</p> <p>Lista firmada de parte de los docentes de la asistencia a la socialización del diseño en 3D y el manual instructivo del mismo.</p> <p>Registro fotográfico y video.</p>	<p>Incondicional apoyo de parte de las autoridades y docentes del CDI "KYRIOS".</p> <p>Asistencia de la mayoría de los docentes</p> <p>Horario y organización correcta de la socialización.</p>
<p><b>PROPÓSITO</b></p> <p>Dar a conocer a los docentes el diseño de un ambiente de aprendizaje llamado "YO SOY LIBRE" enfocado en las</p>	<p>El 80% de los encuestados utilizan los ambientes de aprendizaje de una forma tradicional con los mismos elementos y no sabían que se utilizaba para el desarrollo de las inteligencias múltiples.</p>	<p>El registro estadístico con base en las encuestas realizada a los docentes del CDI "KYRIOS"</p> <p>Lista firmada de parte de los docentes de la asistencia a la socialización del diseño en 3D y el manual instructivo del mismo</p> <p>Registro de encuestas realizadas a docentes del</p>	<p>La utilización de la propuesta aumenta la efectividad del proyecto de estudio</p> <p>Encuesta realizada correctamente</p> <p>Realización y ejecución de la socialización.</p>

<p>inteligencias múltiples mediante el acondicionamiento y equipamiento de espacios físicos con material didáctico concreto, utilizando un método lúdico para potencializar las habilidades y destrezas de niños y niñas de 4 años de edad.</p>	<p>Luego de la socialización las docentes se dan cuenta de todo el tiempo perdido por el desconocimiento del diseño de un ambiente de aprendizaje y la utilización para las inteligencias múltiples.</p>	<p>CDI "KYRIOS".</p>	
<p><b>COMPONENTES</b></p> <p>Desarrollar un ambiente novedoso, amigable y social donde los niños y niñas puedan motivarse y lograr un aprendizaje significativo.</p>	<p>El 80% de los docentes. No practica ninguna actividad en los ambientes de aprendizaje para directamente desarrollar las inteligencias múltiples. No hay material novedoso.</p> <p>Luego de la socialización el 100% se sienten capaces de diseñar actividades novedosas y actualizar sus ambientes de aprendizaje.</p>	<p>Asistencia al taller de capacitación del</p> <p>Informe de los responsables pedagógicos y de los docentes</p> <p>Lista de asistencia a la capacitación.</p>	<p>La utilización del diseño novedoso para lograr la potencialización de las inteligencias múltiples promoviendo una educación integral.</p> <p>Práctica correcta en la planificación y utilización de los ambientes de aprendizaje.</p>
<p>Ampliar el conocimiento de los docentes sobre el diseño</p>	<p>El 80% de los docentes</p>	<p>Registros estadísticos por medio de la encuesta</p>	<p>Constante actualización para un mejor rendimiento</p>

<p>de un ambiente de aprendizaje lúdico que potencialicen las inteligencias múltiples</p>	<p>no han recibido instrucción sobre el tema problema. Pero posterior a la socialización, el 100% de ellos, ubican las dificultades que posee un niño-niña, en el desarrollo de las inteligencias múltiples.</p>	<p>Los docentes deben investigar sobre los diseños de ambientes de aprendizaje que ayuden a potenciar las Inteligencia Múltiples</p>	<p>académico de los estudiantes  Niños y niñas con un desarrollo integral óptimo.</p>
<p>Dar a conocer la teoría de las inteligencias múltiples para la aplicación en la Educación Inicial</p>	<p>El 80% de los docentes tienen una idea muy simple sobre la utilización de los ambientes de aprendizaje y como utilizarlos para el desarrollo de las inteligencias múltiples.  Pero después de la socialización el 100% entiende la importancia de un buen diseño de ambientes de aprendizaje y de su óptima utilización para las inteligencias múltiples.</p>	<p>Fotografías de la socialización  Video del socialización  Capacitación sobre la planificación para ambientes de aprendizaje.</p>	<p>Incondicional apoyo de parte de las autoridades y docentes del CDI "KYRIOS".  Métodos de motivación para la planificación y la utilización del manual y video instructivo en el CDI.</p>

ACTIVIDADES			
<p>*Capacitación e información a los docentes para la utilización de ambientes de aprendizaje que potencialicen las inteligencias múltiples.</p> <p>*Charlas a docentes sobre llamado "YO SOY LIBRE" "novedoso enfocado a las inteligencias múltiples para la aplicación en el equipamiento y acondicionamiento de un ambiente de aprendizaje centro infantil.</p> <p>*Informativos sobre Implementación del diseño de aprendizaje llamado "YO SOY LIBRE" en la institución educativa.</p> <p>*Video tutorial e</p>	<p>Gastos corrientes</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Horarios profesionales</li> <li>• Transporte</li> <li>• Documentos de información</li> <li>• Impresiones y anillados</li> </ul> <p>Aportaciones</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Aportaciones de las docentes del centro infantil</li> <li>• Aportaciones de la coordinadora del proyecto.</li> </ul> <p>Autogestión</p> <p>\$100.00</p> <p>\$25.00</p> <p>\$200.00</p> <p>\$150.00</p>	<p>Fotos, videos, firma de los asistentes.</p> <p>Fotografías</p> <p>Recibos de compra.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Comprobantes</li> <li>• Tiquetes de bus</li> <li>• Facturas</li> <li>• Recibos</li> </ul>	<p>Asistencia</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Interés</li> <li>• Colaboración de las docentes</li> <li>• Puntualidad</li> <li>• Interés de cambio</li> </ul> <p>Apoyo del CDI</p> <p>Evaluación</p> <p>Métodos de motivación para los docentes para aplicar la propuesta.</p>

<p>informativo sobre las inteligencias múltiples</p> <p>*Taller práctico y Aplicación del Manual del ambiente de aprendizaje llamado yo soy libre</p>	<p>Elaboración del video material digital</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Costo de materiales</li> <li>• Costo de Equipo</li> <li>• Costo de la Capacitación</li> <li>• Transporte</li> </ul> <p>Se utiliza computador e Infocus donde se emplean 20 dólares.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Estados de cuenta</li> <li>• Comprobantes</li> <li>• Tiquetes de bus</li> </ul> <p>Encuestas y evaluaciones,</p>	<p>Apoyo de la comunidad educativa.</p>
---	--	---	---

*Elaborado por: Guachamin Yesenia*

## CAPÍTULO V PROPUESTA

### 5.01 Antecedentes

En el Centro de Desarrollo Infantil “KYRIOS” se ha evidenciado que los docentes desconocen sobre los diseños de ambientes de aprendizaje que potencialicen las inteligencias múltiples de niños y niñas de 4 años edad.

Por tal motivo se ha planteado como propuesta el diseño de un ambiente de aprendizaje llamado “Yo soy libre” en 3D, enfocado en las inteligencias múltiples y un manual instructivo del mismo para su uso e implementación.

Considerando estos antecedentes es importante que se reconozca, que durante los últimos años, se han implementado acciones significativas en el acondicionamiento y equipamiento de los espacios educativos con las nuevas metodologías y tecnologías; donde se espera que cada niño-niña, de Educación Inicial, reciba una mejor educación.

Los docentes de educación Inicial, están en condiciones de generar ambientes de aprendizaje, donde además de despertar el interés de los infantes con un contexto agradable, donde se fomente el trabajo colaborativo y el juego libre utilizando un método lúdico y se privilegie el respeto a los estilos de aprendizaje individuales al implementar espacios físicos con material didáctico concreto acorde a sus necesidades, así como el empleo óptimo de las nuevas metodologías y tecnologías

disponibles en nuestros Centros infantiles, obtendremos los resultados de excelencia que nuestro país y la sociedad nos demanda en la actualidad.

Ciertamente los niños pasan gran parte de su tiempo en los programas de Educación Inicial, por esto los ambientes de aprendizaje interiores y exteriores deben brindarle al niño un entorno acogedor y cálido donde se sienta seguro, protegido, amado, aceptado, este lugar debe tener ambientes desafiantes y motivadores sabiendo que los niños son curiosos y tienen un sentido innato para explorar y aprender e impulsen el deseo de asistir alegremente todos los días en el cual se propicie la inclusión y las influencias culturales. Por lo cual Gardner (2006) menciona “que las personas son diferentes y tienen varias capacidades de pensar y diversas maneras de aprender”

Según en lo antes mencionado en el Centro Infantil no hay evidencias de un proyecto similar para mejorar el problema existente por lo tanto se valida la propuesta

#### **5.01.01 Datos informativos**

**Nombre de la institución:** Centro de Desarrollo Infantil “KYRIOS” Aguilitas Felices

**Provincia:** Pichincha

**Cantón:** Quito

**Parroquia:** Cochapamba

**Dirección:** Av. Occidental Oe4-157 y Zagalita (sector San José del Condado)

**Teléfono:** 2492519

**Email:** hugitogfl@hotmail.com

**Régimen:** Sierra

**Sostenimiento:** privado

**Modalidad:** Presencial

**Jornadas:** Matutina

**Número de estudiantes:** 30

**Número de docentes:** 5

**Autoridad máxima:** Lic. Víctor Hugo Guamangalla

### **5.01.02 Reseña histórica**

Hace más de 15 años fue creado el Centro de Desarrollo Infantil “KYRIO”AGUILITAS FELICES, el fundador y actual director el Lcdo. Víctor Hugo Guamangallo Flores, mediante una ardua investigación en el sector pudo identificar la falta y necesidad de un centro infantil para las familias del barrio San José del Condado, un lugar donde les brinden a sus hijos amor, cariño respeto, cuidado y Educación Inicial en bien de la comunidad. Empezó con 5 docentes parvularias y 60 niños/as. Utiliza el método Montessori, en el cual brinda atención y cuidado integral a todos los infantes, permitiendo que se desarrolle su máximo potencial, proporcionando un ambiente agradable a todos sus infantes mediante una infraestructura interior y exterior de óptimas condiciones. Atiende de lunes a viernes

de 7:00 am a 5:00pm a niños y niñas de 6 meses a 4 años edad; maternal, inicial I, inicial II y cuidado por horas.

### **Visión**

El centro de Desarrollo Infantil Bilingüe “KYRIOS” AGUILITAS FELICES busca ser un centro de referencia en el desarrollo de la primera infancia de los niños - niñas y maestras, proporcionando espacios adecuados y divertidos para el desarrollo integral de los niños /as.

### **Misión**

Formar infantes seguros, creativos y felices, a través de herramientas lúdicas pertinentes e innovadoras, integrando procesos pedagógicos en cada proyecto educativo.

### **5.01.03 Objetivos**

#### **5.01.03.01 Objetivo general**

Diseñar un ambiente de aprendizaje llamado “YO SOY LIBRE” enfocado en las inteligencias múltiples mediante el acondicionamiento y equipamiento de espacios físicos con material didáctico concreto utilizando un método lúdico para potencializar las habilidades y destrezas de niños y niñas de 4 años de edad, acompañado de un manual instructivo para implementar el mismo.

#### **5.01.03.02 Objetivos específicos:**

- Fortalecer el desarrollo integral de los infantes mediante la potencialización de las inteligencias múltiples.

- Dar a conocer la importancia de diseñar ambientes de aprendizaje para lograr el objetivo propuesto.
- Colocar en práctica actividades innovadoras que formen parte del trabajo del docente dentro y fuera del aula permitiendo que los niños desarrollen su aprendizaje.
- Aplicar una encuesta al personal docente.
- Socializar la propuesta por medio de un taller para el personal docentes con estrategias innovadoras para impartir nuevos conocimientos a los infantes.

#### **5.01.04 Fundamentación**

La propuesta lleva consigo algunos fundamentos importantes como son:

##### **Fundamentación legal**

- La Constitución de la República del Ecuador (2008), en su artículo 26 estipula que la educación es derecho de las personas a lo largo de su vida y un deber inexcusable del Estado y, en su artículo 344 reconoce por primera vez en el país a la Educación Inicial como parte del sistema educativo nacional.
- La Carta Magna indica que el Sistema Nacional de Educación integrará una visión intercultural acorde con la diversidad geográfica, cultural y lingüística del país, y el respeto a los derechos de las comunidades, pueblos y nacionalidades, según lo estipulado en el segundo inciso del Art. 343. En este contexto, se reconoce el derecho de las personas de aprender en su propia lengua y ámbito cultural según se determina en el Art. 29.

- El Plan Nacional del Buen Vivir 2013 – 2017, plantea las “políticas de la primera infancia para el desarrollo integral como una prioridad de la política pública. El desafío actual es fortalecer la estrategia de desarrollo integral de la primera infancia, tanto en el cuidado prenatal como en el desarrollo temprano (hasta los 36 meses de edad) y en la educación inicial (entre 3 y 4 años de edad), que son las etapas que condicionan el desarrollo futuro de la persona”.
- La Estrategia Nacional Intersectorial de la Primera Infancia, considera como objetivo considerar un modelo integral e intersectorial de atención a la primera infancia con enfoque territorial, intercultural y de género, para asegurar el acceso, cobertura y calidad de los servicios, promoviendo la corresponsabilidad de la familia y comunidad. Para el cumplimiento de este objetivo se plantean varios ejes, el referido de Calidad de los Servicios evidencia al currículo como un elemento importante, por lo que, el Ministerio de Educación, como miembro del Comité Intersectorial de la Primera Infancia, aporta el cumplimiento de la Estrategia Nacional Intersectorial, con la formulación del Currículo Nacional de Educación Inicial que busca lograr una educación de calidad.
- La Ley Orgánica Educación Intercultural (LOEI) garantiza el derecho a la educación y determina los principios y fines generales que orientan la educación ecuatoriana en el marco del Buen Vivir, la interculturalidad y la pluriculturalidad. En este contexto el Ministerio de Educación, consiente de su responsabilidad, asume el compromiso de elaborar el Currículo de Educación Inicial, de conformidad a lo que se determina en el artículo 22,

literal c) que indica que la Autoridad Educativa Nacional formulara e implementará el currículo nacional obligatorio en todos los niveles y modalidades.

- En el artículo 40 de la LOEI se define al nivel de Educación Inicial como el proceso de “acompañamiento al desarrollo integral que considera los aspectos cognitivo, afectivo, psicomotriz, social, de identidad, autonomía y pertenencia a la comunidad y región de los niños y niñas desde los tres años hasta los cinco años de edad, garantiza y respeta sus derechos, diversidad cultural y lingüística, ritmo propio de crecimiento y aprendizaje, y potencia sus capacidades, habilidades y destrezas. La Educación de los niños y niñas desde su nacimiento hasta los tres años de edad es responsabilidad principal de la familia sin perjuicio de que esta decida optar por diversas modalidades debidamente certificada por la Autoridad Educativa Nacional.
- El Reglamento General de la LOEI en su Capítulo tercero, en el artículo 27, determina que el nivel de Educación Inicial consta de dos subniveles: Inicial 1 que comprende a infantes de hasta tres años de edad; e Inicial 2 que comprende a infantes de tres a cinco años de edad, lo que permite que el diseño curricular se expliciten aprendizajes según las características de los niños en cada uno de los subniveles, considerando las diversidades lingüísticas y culturales.
- El Código de la Niñez y Adolescencia (2003) establece en el artículo 37 numeral 4 que el Estado debe garantizar el acceso a la educación inicial de cero a cinco años, para lo cual se desarrollarán programas y proyectos flexibles y abiertos, adecuados a las necesidades culturales de los educandos.

## **Fundamentación Psicológica**

La propuesta se fundamenta en el desarrollo y madurez del niño-a para que pueda desenvolverse y desarrollar actividades que ayudan al aprendizaje significativo.

## **Fundamentación Pedagógica**

**María Montessori (Chiaravalle, Ancona, 31 de agosto de 1870 - Noordwijk, 6 de mayo de 1952)**

«El niño, con su enorme potencial físico e intelectual, es un milagro frente a nosotros. Este hecho debe ser transmitido a todos los padres, educadores y personas interesadas en niños, porque la educación desde el comienzo de la vida podría cambiar verdaderamente el presente y futuro de la sociedad. Tenemos que tener claro, eso sí, que el desarrollo del potencial humano no está determinado por nosotros. Solo podemos servir al desarrollo del niño, pues este se realiza en un espacio en el que hay leyes que rigen el funcionamiento de cada ser humano y cada desarrollo tiene que estar en armonía con todo el mundo que nos rodea y con todo el universo». María Montessori

## **El aprendizaje infantil para María Montessori**

El nivel y tipo de inteligencia se conforman fundamentalmente durante los primeros años de vida. A los 5 años, el cerebro alcanza el 80% de su tamaño adulto. La plasticidad de los niños muestra que la educación de las potencialidades debe ser explotada comenzando tempranamente. Los conocimientos no deben ser introducidos dentro de la cabeza de los niños. Por el contrario, mediante la

información existente los conocimientos deben ser percibidos por ellos como consecuencia de sus razonamientos.

Lo más importante es motivar a los niños a aprender con gusto y permitirles satisfacer la curiosidad y experimentar el placer de descubrir ideas propias en lugar de recibir los conocimientos de los demás. Permitir que el niño encuentre la solución de los problemas. A menos que sea muy necesario, no aportar desde afuera nuevos conocimientos. Permitir que sean ellos los que construyan en base a sus experiencias concretas.

Con respecto a la competencia, este comportamiento debía ser introducido solo después de que el niño tuviera confianza en el uso de los conocimientos básicos. Entre sus escritos aparece: «Nunca hay que dejar que el niño se arriesgue a fracasar hasta que tenga una oportunidad razonable de triunfar».

Consideraba no se podían crear genios pero sí, darle a cada individuo la oportunidad de satisfacer sus potencialidades para que sea un ser humano independiente, seguro y equilibrado.

### **Los maestros y maestras en el sistema Montessori**

El papel de los maestros es el de enseñar a cada niño o niña de forma individual. Lo más destacado es que no impone lecciones a nadie, su labor se basa en guiar y ayudar a cada niño de acuerdo a sus necesidades, y no podrá intervenir hasta que ellos lo requieran, para dirigir su actividad psíquica.

María Montessori llama a la maestra, directora, que ha de estar preparada internamente (espiritualmente), y externamente (metodológicamente). Ha de

organizar el ambiente en forma indirecta para ayudar a los niños a desarrollar una «mente estructurada».

Los niños están llenos de posibilidades, pero quienes se encargan de mostrar el camino que permita su desarrollo es el «director, directora», que ha de creer en la capacidad de cada niño respetando los distintos ritmos de desarrollo. Esto permite integrar en un mismo grupo a niños deficientes con el resto, y a estos con los que tienen un nivel superior.

La idea de Montessori es que al niño hay que transmitirle el sentimiento de ser capaz de actuar sin depender constantemente del adulto, para que con el tiempo sean curiosos y creativos, y aprendan a pensar por sí mismos.

### **El ambiente preparado**

Se refiere a un ambiente que se ha organizado cuidadosamente para el niño, diseñado para fomentar su auto-aprendizaje y crecimiento. En él se desarrollan los aspectos sociales, emocionales e intelectuales y responden a las necesidades de orden y seguridad. Las características de este Ambiente Preparado le permiten al niño desarrollarse sin la asistencia y supervisión constante de un adulto.

El diseño de estos ambientes se basa en los principios de simplicidad, belleza y orden. Son espacios luminosos y cálidos, que incluyen lenguaje, plantas, arte, música y libros.

El salón es organizado en áreas de trabajo, equipadas con mesas adaptadas al tamaño de los niños y áreas abiertas para el trabajo en el suelo. Estanterías con materiales pertenecientes a dicha área de desarrollo rodean cada uno de estos sectores. (Sánchez)

**Lev Semiónovich Vygotski (17 de noviembre de 1896, Orsha, Imperio Ruso, actual Bielorrusia-11 de junio de 1934, Moscú, Unión Soviética)**

Para Vygotsky el pensamiento del niño se va estructurando de forma gradual, la maduración influye en que el niño pueda hacer ciertas cosas o no, por lo que él consideraba que hay requisitos de maduración para poder determinar ciertos logros cognitivos, pero que no necesariamente la maduración determine totalmente el desarrollo. No solo el desarrollo puede afectar el aprendizaje, sino que el aprendizaje puede afectar el desarrollo. Todo depende de las relaciones existentes entre el niño y su entorno, por ello debe de considerarse el nivel de avance del niño, pero también presentarle información que siga propiciándole el avance en sus desarrollo. En algunas áreas es necesaria la acumulación de mayor cantidad de aprendizajes antes de poder desarrollar alguno o que se manifieste un cambio cualitativo. (MARTINEZ, 2008)

**David Ausubel. (Nueva York, 1918 – 2008)**

La teoría de Ausubel acuña el concepto de "aprendizaje significativo" para distinguirlo del repetitivo o memorístico y señala el papel que juegan los conocimientos previos del alumno en la adquisición de nuevas informaciones. La significatividad sólo es posible si se relacionan los nuevos conocimientos con los que ya posee el sujeto.

Sus ideas constituyen una clara discrepancia con la visión de que el aprendizaje y la enseñanza escolar deben basarse sobre todo en la práctica secuenciada y en la repetición de elementos divididos en pequeñas partes, como pensaban los conductistas. Para Ausubel, aprender es sinónimo de comprender. Por ello, lo que se

comprenda será lo que se aprenderá y recordará mejor porque quedará integrado en nuestra estructura de conocimientos.

Ausubel hace una fuerte crítica al aprendizaje por descubrimiento y a la enseñanza mecánica repetitiva tradicional, al indicar que resultan muy poco eficaces para el aprendizaje de las ciencias. Estima que aprender significa comprender y para ello es condición indispensable tener en cuenta lo que el alumno ya sabe sobre aquello que se le quiere enseñar.

El aprendizaje significativo aparece en oposición al aprendizaje sin sentido, memorístico o mecánico. El término "significativo" se refiere tanto a un contenido con estructuración lógica propia como a aquel material que potencialmente puede ser aprendido de modo significativo, es decir, con significado y sentido para el que lo internaliza. (Ausubel et al, 1983)

### **Jean Piaget (1896-1980).**

La teoría del desarrollo cognoscitivo de Piaget es una teoría sobre la naturaleza y el desarrollo de la inteligencia humana. Fue desarrollada por primera vez por el psicólogo suizo Jean Piaget (1896-1980). Piaget creía que la infancia del individuo juega un papel vital y activo con el crecimiento de la inteligencia, y que el niño aprende a través de hacer y explorar activamente. La teoría del desarrollo intelectual se centra en la percepción, la adaptación y la manipulación del entorno que le rodea. Es conocida principalmente como una teoría de las etapas de desarrollo, pero, de hecho, se trata de la naturaleza del conocimiento en sí y cómo los seres humanos llegan gradualmente a construirlo, adquirirlo. (Dominguez, 2007)

### 5.01.05 Justificación

El proyecto al cumplir con el reglamento dado en currículo de educación inicial en los tres ejes de desarrollo de aprendizaje y en la organización de ambiente de aprendizaje mediante las 4 dimensiones (física, relacional, temporal y funcional).

Para desarrollar las habilidades y destrezas en el desarrollo integral del infante a partir del conocimiento que permite interacciones a nivel del pensamiento, lenguaje, motricidad y entre otros que nos ayudan a cumplir la meta con los niños-as de educación inicial en la potencialización de la inteligencias múltiples mediante los ambientes de aprendizaje es necesario tener en cuenta que cada niño es un universo diferente y por lo tanto su aprendizaje no es igual.

La necesidad que tienen los niños de aprender, experimentar y relacionarse hace que el maestro vea la necesidad de capacitarse para poder transmitir y lograr un aprendizaje significativo en los infantes.

Es por eso, que al realizar el diseño del ambiente y el manual instructivo del mismo me he guiado en el currículo de educación inicial el cual menciona que los docentes estamos preparados para diseñar y planificar ambientes de aprendizaje motivadores y desafiantes para los niños y niñas, consiguiendo en ellos un aprendizaje significativo.

(Piaget) consideró que los niños desarrollan espontáneamente una inteligencia práctica, no teórica, y que requieren de ambientes externos enriquecidos para que su aprendizaje sea continuo. Aún llegó a decir que el ambiente físico era suficiente para que los niños puedan construir su propio conocimiento

(Gardner, 2006) “Si se desea identificar las inteligencias múltiples en un niño es importante crear entornos de evaluación en donde los niños tengan que usar una inteligencia en concreto y observar su comportamiento”. “En estos casos el profesor se enfrenta al reto de ofrecerle la oportunidad de aprender de forma diferente con una actividad más adecuada a sus habilidades.”

(Hunsen y Postlethwaite, 1989) “un ambiente de aprendizaje se constituye por todos los elementos físico-sensoriales, como la luz, el color, el sonido, el espacio, el mobiliario, etc., que caracterizan el lugar donde un estudiante ha de realizar su aprendizaje.”

#### **5.01.06 Marco Teórico**

##### **5.01.06.01 Conceptos.**

##### **¿Qué es diseñar?**

La palabra diseñar está tomada del italiano. Del verbo *disegnare* cuyo significado es dibujar, diseñar, proyectar. A su vez este verbo está relacionado con el sustantivo *disegno* que significa boceto, dibujo, estampa, silueta; proyecto, planificación. (Anónimo, Diccionario Actual, 2007)

Etimológicamente deriva del término italiano *disegno* dibujo, *designio*, *signare*, *signado* "lo por venir", el porvenir visión representada gráficamente del futuro, *lo hecho* es la obra, *lo por hacer* es el proyecto, *el acto de diseñar como prefiguración* es el proceso previo en la búsqueda de una solución o conjunto de las mismas. Plasmar el pensamiento de la solución o las alternativas mediante esbozos, dibujos, bocetos o esquemas trazados en cualquiera de los soportes, durante o posteriores a un proceso de observación de alternativas o investigación. El acto

intuitivo de diseñar podría llamarse creatividad como acto de creación o innovación si el objeto no existe o se modifica algo existente.

Referente al signo, *significación*, designar es diseñar el hecho de la solución encontrada. Es el resultado de la economía de recursos materiales, la forma, transformación y el significado implícito en la obra, su ambigua apreciación no puede determinarse si un diseño es un proceso estético correspondiente al arte cuando lo accesorio o superfluo se antepone a la función o solución del problema.

El acto humano de diseñar no es un hecho artístico en sí mismo, aunque puede valerse de los mismos procesos en pensamiento y los mismos medios de expresión como resultado; al diseñar un objeto o signo de comunicación visual en función de la búsqueda de una aplicación práctica, el diseñador ordena y dispone los elementos estructurales y formales, así como dota al producto o idea de significantes si el objeto o mensaje se relaciona con la cultura en su contexto social.

El verbo "diseñar" se refiere al proceso de creación y desarrollo para producir un nuevo objeto o medio de comunicación (objeto, proceso, servicio, conocimiento o entorno) para uso humano. El sustantivo "diseño" se refiere al plan final o proposición determinada fruto del proceso de diseñar: dibujo, proyecto, diseño industrial o descripción técnica, maqueta al resultado de poner ese plan final en práctica (la imagen, el objeto a fabricar o construir).

Diseñar requiere principalmente consideraciones funcionales, estéticas y simbólicas. El proceso necesita numerosas fases como: observación, investigación, análisis, testado, ajustes, modelados (físicos o virtuales mediante programas de diseño informáticos en dos o tres dimensiones), adaptaciones previas a la producción

definitiva del objeto industrial, construcción de obras ingeniería en espacios exteriores o interiores arquitectura, diseño de interiores, o elementos visuales de comunicación a difundir, transmitir e imprimir sean: diseño gráfico o comunicación visual, diseño de información, tipografía. Además abarca varias disciplinas y oficios conexos, dependiendo del objeto a diseñar y de la participación en el proceso de una o varias personas. (Anónimo, Wikipedia la Enciclopedia libre, 2007)

## **DISEÑO DE AMBIENTES DE APRENDIZAJE**

El Concepto de diseño de ambientes de aprendizaje se refiere a la previsión de los mejores contextos para favorecer el aprendizaje dado una necesidad en un ámbito específico. El diseño de los ambientes de aprendizaje se fundamenta en una necesidad y considera los procesos y principios psicológicos generales del aprendizaje, las características específicas del grupo meta, así como la naturaleza de los contenidos y procesos requeridos para su aprendizaje. En el diseño de ambientes de aprendizaje se planean y preparan las mejores condiciones que impacten positivamente al proceso aprendizaje. Tradicionalmente se ha usado el término de diseño instruccional que tiene sus antecedentes en las aportaciones de Gagne y Glaser psicólogos educativos que han sido piezas clave en el establecimiento del diseño instruccional como un campo de estudio. Históricamente ha sido relevante la relación entre psicología educativa y el campo de diseño instruccional dada la naturaleza de ambos campos lo cual ha permitido, en diferentes momentos y niveles, el establecimiento de nexos para su desarrollo mutuo. El término de diseño instruccional se ha enfocado tradicionalmente más a ámbitos educativos escolarizados por lo que la adopción del concepto de diseño de ambientes de

aprendizaje amplía el ámbito y la perspectiva en la que se aplica el diseño. En este sentido el diseño de ambientes de aprendizaje no se limita al diseño en un contexto escolarizado, sino a cualquier tipo de contexto social (empresa, comunidad, familia, región, etc.) Asimismo, al adoptar el concepto de diseño de ambientes de aprendizaje, se enfatiza el enfoque de Sistemas de Conocimiento que estudia la correspondencia entre los términos de las necesidades sociales de conocimiento y el diseño de los sistemas que den respuesta a tales necesidades. Por otro lado, el término de diseño de ambientes de aprendizaje se usa también por ejemplo, al referirse al diseño de ambientes arquitectónicos, es decir, el diseño de espacios físicos con condiciones que favorecen el aprendizaje. Asimismo, el término se usa en el campo de los sistemas de información, es decir, software de aprendizaje o ambientes de red que facilitan el acceso a diversos materiales de instrucción; muy ampliamente utilizado también en proyectos y productos informáticos comerciales. En la misma línea informática, se aborda la incorporación de la tecnología informática a los procesos de aprendizaje así como un interés y un mayor entendimiento de la naturaleza del proceso del aprendizaje humano y cómo la tecnología puede ayudar a diseñar ambientes de aprendizaje positivos. Estos enfoques utilizan en general mismo término, sin embargo se enfocan a alguno de los factores relevantes que impactan el proceso de aprendizaje y precisamente la idea es a través del concepto que se hace explícito en este documento, promover y entender una visión holística del diseño de ambientes de aprendizaje. El espacio físico o electrónico, así como el recurso informático, son solo algunos de los factores o elementos que requieren ser contemplados en el diseño y efectivamente contribuyen a propiciar un óptimo ambiente de aprendizaje. El enfoque de Brain-based Learning

es congruente con el entendimiento integral del concepto y considera que además de que es necesario conceptualizar cómo el aprendizaje se lleva a cabo y cómo facilitararlo, cuando se piensa en el diseño de ambientes óptimos de aprendizaje, es conveniente que se aborde de manera holística y sistemática. El diseño de ambientes de aprendizaje es un elemento fundamental en los sistemas educativos de cualquier tipo, en el presente documento éste se ubica en una perspectiva de Administración de Conocimiento como un elemento clave en los procesos Capital Humano, específicamente en el de Desarrollo de Competencias según el modelo que ha desarrollado y aplicado. (Centro de Sistemas de Conocimiento del Tecnológico de Monterrey, México. Pág.123) El enfoque de la Administración del Conocimiento permite que a través del diseño de los ambientes de aprendizaje se asegure la congruencia y alineación entre los elementos estratégicos que determinan la competencia a desarrollar, y el resultado que se obtenga. En la perspectiva de las organizaciones sea cualquiera su giro, el diseño de ambientes de aprendizaje contempla la congruencia entre las necesidades reales de la organización derivadas de los elementos estratégicos y el proceso de aprendizaje que se propicia y el resultado que logra. Frecuentemente en las organizaciones, los esfuerzos de entrenamiento y desarrollo son motivados por necesidades o problemas inmediatos así como por la publicación o tendencia de moda en los negocios, sin embargo, los programas de aprendizaje deben tener presente y enfocarse en los conocimientos y habilidades que se requieren para el desempeño adecuado de la persona en el trabajo. Algunos criterios de diseño de los ambientes de aprendizaje en esta perspectiva son los siguientes:

**La Andragogía:** Este criterio establece, con base en la investigación sobre el aprendizaje, que corresponde a la persona que aprende, tomar las decisiones sobre los aspectos básicos de su proceso de aprendizaje: objetivos, método y evaluación formativa.

**La Virtualidad:** Este atributo se refiere a la capacidad de los sistemas educativos, y en general de las organizaciones humanas, para alinear sus procesos productivos a la maximización de valor. En el caso del aparato educativo, conlleva primordialmente un proceso de desescolarización, que se refiere a la oferta de alternativas al curso tradicional como espacio único de aprendizaje, lo cual se posibilita con un enfoque de autogestión. La significación para la vida y el trabajo.

Se refiere a la conexión experiencial entre el aprendizaje y los aspectos importantes para la vida y el trabajo de la persona. Es decir, en cuanto a la orientación al trabajo se enfatiza la integración experiencial entre aprender y mejorar el desempeño en el trabajo, ya que la situación ideal es que sean indistinguibles, disminuyendo así la necesidad de transferencia.

**El Codiseño:** que se refiere a asegurar la participación, desde el diseño, de los agentes involucrados en un proceso de aprendizaje. (Sanchez, 2003)

## **DISEÑO DE AMBIENTES PARA EL APRENDIZAJE**

Diseño de ambientes de aprendizaje involucra una serie de elementos conceptuales y de aplicación práctica que potencian el proceso educativo y fomentan la autogestión del conocimiento por parte de los estudiantes. En términos generales se considera al ambiente como la suma de elementos que se encuentran alrededor de un individuo o de un proceso, en tal sentido, el estudiante, el maestro, el aula de clase, el conocimiento, la metodología y otros factores que toman parte, activa o

pasiva, en el desarrollo del acto educativo, constituyen los referentes básicos de un ambiente de aprendizaje.

Por otra parte, se entiende el diseño como un proceso para dar forma a los objetos según propósitos determinados (Perkins, 19), desde esa perspectiva, el diseño de un ambiente de aprendizaje podría considerarse como la estructuración intencionada de los elementos ubicados en torno a la educación con el objeto de promover el aprendizaje y garantizar el desarrollo del individuo.

La intuición constituye un plus para nuestro conocimiento y nuestra inteligencia; un refuerzo al que no podemos renunciar en la economía del conocimiento. Si ya abrimos espacio en la década anterior a las emociones en la empresa, parece llegado el momento de que la intuición salga de la semiclandestinidad en beneficio de nuestro aprendizaje, de nuestras decisiones y de nuestro empeño y desempeño tras los resultados. Nuestro perfil competencial se ve ciertamente enriquecido por la intuición: ésta nutre nuestra empatía, creatividad, perspicacia, prudencia, sagacidad, objetividad, perspectiva (Villagrán, 2017)

## **ORIENTACIONES PARA LA ORGANIZACIÓN DE AMBIENTES DE APRENDIZAJE**

Los ambientes de aprendizaje son la conjugación del escenario físico con las interacciones que se dan entre los actores en un tiempo determinado; promueven por sí mismos poderosas experiencias de aprendizaje para los niños. Estos, intencionalmente organizados con fines pedagógicos, se constituyen en un recurso educativo que promueven el aprendizaje activo, proporcionando ambientes de aprendizaje en los que los niños puedan explorar, experimentar, jugar y crear. Un

ambiente de aprendizaje se concibe como un elemento vivo versátil y dinámico dentro y fuera del centro, que responde a los cambios de intereses y necesidades del desarrollo de los niños en los diferentes momentos del día a lo largo del tiempo.

Dentro del rol de mediador del docente, una de sus principales funciones es procurar un ambiente de aprendizaje positivo y favorecedor para el aprendizaje de los niños. Desde esta perspectiva, el docente es el responsable de organizar ambientes intencionados con fines pedagógicos.

Para lograr un ambiente de aprendizaje efectivo es necesario considerar la interrelación que se debe establecer entre los diferentes aspectos que lo configuran, organizados en cuatro dimensiones: física, funcional, relacional y temporal.

A continuación, se proponen una serie de sugerencias, cuya finalidad es orientar la organización de los ambientes de aprendizaje que considera las cuatro dimensiones que lo constituyen.

## **DIMENSIÓN FÍSICA**

Esta dimensión se refiere al espacio físico y sus condiciones de estructura, a los materiales, el mobiliario, la organización y distribución de los mismos; responde a la pregunta: ¿Cómo organizo lo que tengo?

El espacio físico tiene que brindar a todos los niños la posibilidad de moverse libremente y con seguridad dentro y fuera del aula, así como contar con acceso directo a las baterías sanitarias, lavabos y al patio de juegos; es fundamental que tenga una buena ventilación e iluminación, lo natural será siempre la más adecuada para el aula de educación inicial. Este lugar debe tener especial atención en el caso

de los niños de 0 a 2 años, ya que es el lugar donde permanecen durante varias horas del día, por lo que deben cumplir con ciertas condiciones propias para esta edad, adicionales a las anteriormente descritas, espacios destinados para la preparación de sus alimentos (biberones, papillas), para el descanso, para el cambio de pañal y servicios sanitarios con duchas.

El aula es donde los niños van a pasar mucho tiempo del día, es por esto que se debe cuidar la contaminación visual y procurar la armonía de los colores; es preferible que los colores de las paredes sean claros y con tonalidades pastel, al igual que los colores del mobiliario; tanto los materiales como los trabajos de los niños pondrán color al ambiente. Una sobrecarga de colores así como de apliques, carteles, dibujos, etc., producirá un efecto contrario, ya que los niños pierden el interés; recuerde cambiarlos semanal o quincenalmente, de esta manera los niños se vuelven participantes activos dentro de su espacio y se apropian de él.

Ubicar en el aula un espacio del encuentro es un recurso de mucha utilidad, debido a que en ese lugar los niños pueden verse unos con otros, organizar las actividades de la experiencia de aprendizaje, así como el cierre del día.

Con respecto al mobiliario las sillas y las mesas tienen que ser adecuadas para que los niños puedan estar sentados a una altura cómoda para trabajar y alimentarse, y con una superficie que permita limpiarla con facilidad; los estantes donde se organiza el material de uso de los niños de igual forma deben ser seguros, resistentes, no impedir la visibilidad de la totalidad del aula para el docente y permitir que los niños tengan acceso directo a ellos, de esta forma, ellos encuentran y guardan lo que necesitan al tenerlo a su alcance; mantenga un orden y una organización de los

materiales en función de la experiencia de aprendizaje que se encuentren desarrollando, y de las características de los niños en su contexto social y cultural.

La organización del mobiliario para los niños de hasta dos años debe estar distribuida en función de la necesidad y seguridad de los niños, para evitar accidentes y exponerles innecesariamente a peligros, ya que en esta etapa empiezan con procesos de exploración de diferentes formas de desplazamientos, para lo cual requieren moverse con comodidad y facilidad. Además, también se debe considerar que los materiales para estas edades deben ser variados, de tamaño grande, llamativos, coloridos, estimulantes, con la finalidad de constituirse en un recurso que permita la exploración a través de las sensopercepciones, es decir, que los niños los puedan mirar, escuchar, oler o tocar, sin que sean peligrosos para su salud o integridad física. (Currículo Educación Inicial 2014 Currículo Educación Inicial 2014) Al ser los rincones un recurso que proporciona elementos significativos para el trabajo, a través de las experiencias de aprendizaje, es importante que el aula se organice de tal manera que pueda contar con ellos, los mismos que deben tener una distribución y organización en función del espacio del aula y del centro infantil, así como contar con el material adecuado.

El material de cada rincón debe ser suficiente, variado y pertinente a cada uno; organizado en repisas, estantes y cajoneras a la altura de los niños, con rótulos o etiquetas con el nombre del material con imágenes o palabras; esta forma de organización favorece en los niños el desarrollo de su pensamiento, de su lenguaje y su lengua, ya que se realizan procesos de clasificación, comparación, ubicación

espacial y asociación con el lenguaje escrito, entre otros, así como también permite fomentar hábitos de orden al ubicar los materiales en el lugar correspondiente.

El material debe ser revisado mínimo una vez al mes, es una excelente estrategia para mantenerlo inventariado, limpio y organizado; al involucrar a los niños en esta actividad ellos se muestran más comprometidos de cuidarlos, también es una buena estrategia para incluir a las familias y/o la comunidad en caso de que haya piezas que reponer, reparar y crear.

Los rincones deben ser ubicados al interior y exterior del aula. Al interior del aula se pueden ubicar rincones como: del hogar, de construcción, del arte, de lectura, de experimentación, entre otros; en el exterior se pueden organizar rincones como del agua o de arena, ya que estos espacios pueden resultar muy relajantes, promoviendo el juego compartido y la experimentación.

## **DIMENSIÓN FUNCIONAL**

La dimensión funcional está relacionada con el modo de utilización de los espacios, adecuación, polivalencia, materiales y accesos de los niños a éstos; responde a la pregunta: ¿Para qué y cómo se utiliza?

Desde esta visión, los espacios y el mobiliario deben ser flexibles y permitir diferentes formas de agrupar a los niños según el requerimiento y facilitar su autonomía durante la ejecución de las diferentes actividades.

Es importante que el docente tenga en claro que cada elemento en el aula debe cumplir una función, por lo que cuidar conscientemente de cada uno de ellos es

fundamental en el transcurso del período educativo y de acuerdo a la experiencia de aprendizaje planificada, por lo que es importante cambiar los elementos oportunamente al desarrollar nuevas experiencias; por ejemplo, a esta edad es fundamental que los niños vayan familiarizándose con los textos escritos, por lo que la rotulación de los elementos significativos del aula debe estar a la altura de ellos y el docente debe utilizar un tiempo diario para trabajarlos.

Los niños deben sentirse parte integrante e importante del aula y del grupo; destinar un espacio para que ellos coloquen sus pertenencias y/o trabajos personales con identificación clara y con sentido para ellos, permitirá favorecer el desarrollo de su identidad y autonomía.

Los rincones deben ser identificados con rótulos del nombre de cada uno de los niños y colocarlos a su altura. De ser posible, elija con los niños el nombre y el lugar donde se organizará el rincón, de este modo ellos se sentirán parte de la organización de su aula.

Los rincones de juego trabajo deben ser flexibles, se debe cambiar o rotar el material de los rincones de acuerdo a la experiencia de aprendizaje que se encuentren desarrollando; procure ubicar materiales y elementos que tengan que ver con el tema, de esta manera, los niños mostrarán interés en rotar de rincón y participar en todos.

Es necesario considerar que los rincones no son espacios de entretenimiento para mantener a los niños tranquilos o haciendo algo mientras esperan el inicio de una nueva actividad, tampoco son para usarlos cuando sobró tiempo dentro de la rutina diaria. El aprendizaje por medio de los rincones debe ser organizado con intencionalidad pedagógica.

## DIMENSIÓN RELACIONAL

Esta dimensión tiene que ver con las relaciones que se establecen entre los docentes y los niños, los niños entre sí, entre los adultos, las normas que las regulan, la forma de definir las y la participación del docente en los espacios y actividades que realizan los niños. Responde a la pregunta: ¿quiénes y en qué condiciones?

Esta dimensión se evidencia en la calidad de las interacciones que se dan entre los diferentes actores de este proceso.

Estudiar las características de la edad del grupo de niños es fundamental para planificar las experiencias de aprendizaje y organizar los ambientes en función de las necesidades generales de ellos; así también, conocer e interesarse por la historia de cada niño, de su situación familiar, cultural y de su contexto; de esta manera se puede estar alerta del estado emocional de los niños y de las características personales y así respetar sus ritmos particulares y madurativos, conocer estas características garantiza que el niño se sienta seguro incrementando su confianza en el medio. Parte importante para brindar esta seguridad, estabilidad y confianza en los niños es lograr que el profesional se encuentre permanentemente con su grupo a lo largo del año escolar. Los niños de esta edad necesitan que sus necesidades básicas (alimentación, cuidado, protección compañía, contacto físico y visual, de aseo y movimiento) sean satisfechas oportunamente.

El ambiente que se genere debe ser positivo, compartiendo sus sentimientos, vivencias, alegrías y problemas en donde todos estarán más listos y dispuestos para realizar las actividades diarias.

Otro aspecto a tener en cuenta para que las relaciones y el proceso de enseñanza aprendizaje se dé de manera positiva, es el hecho de que se establezcan las normas y límites para la convivencia en el aula, entre los niños, maestros y adultos responsables a cargo de ellos; se sugiere formular normas de convivencia con los niños para que se sientan parte integrante e importante y refuerce su compromiso con los acuerdos planteados.

Es necesario involucrar a la familia y/o al adulto responsable de los niños en los logros significativos, ya que a esta edad se los alcanzan en un marco de coordinación, comunicación y colaboración; generar momentos de trabajo conjunto, de recreación, de información y otros, generará en el niño seguridad y en la familia compromiso.

## **DIMENSIÓN TEMPORAL**

La dimensión temporal está vinculada a la organización y distribución del tiempo y a los momentos en que son utilizados los espacios; responde a la pregunta: ¿Cuándo y cómo se utiliza?

Organizar una rutina donde se desarrollan actividades secuenciadas en respuesta a las necesidades básicas de los niños, como alimentación, aseo y descanso, así como sus necesidades de explorar, jugar, interactuar, comunicarse y comprender el mundo en el que vive, es aprovechar el tiempo en el centro educativo. Los niños comienzan a diferenciar los distintos momentos del día a partir de la rutina, lo que les permite prever, recordar y anticipar lo que vendrá a esta edad.

La constancia para el cumplimiento de esta rutina, sobre todo aquellos momentos que son permanentes a la misma hora a modo de rituales, como la entrada, el saludo,

el encuentro común, los momentos de alimentación, de sueño o descanso, el tiempo de juego al aire libre, los momentos para el aseo, la despedida y la salida, ayuda a crear seguridad y hábitos en los niños; además, cada uno de ellos son momentos precisos para estimular a los niños de manera natural. El momento de sueño es necesario en los niños más pequeños, conforme avanza en edad este tiempo va reduciéndose paulatinamente, por lo que para los niños más grandes, el sueño puede ser opcional.

Si bien es cierto que estos momentos deben realizarse de manera estable, no se debe confundir con rigidez, ya que la estabilidad hace referencia a que se repitan ciertas acciones de manera constante, cada día, pero no necesariamente a horas inamovibles. Por ejemplo, si un niño se quedó dormido y es el momento de la alimentación, no se lo despertará, pero una vez despierto, el niño tendrá su momento de alimentación.

En el caso de los niños de hasta dos años, la rutina debe basarse en primer lugar en la satisfacción de las necesidades de tipo biológico (alimento, el cambiado de pañales, el sueño), luego se podrá introducir progresivamente otras de tipo social, pedagógico, entre otros, establecidas por el adulto.

Es fundamental tener la rutina expuesta atractivamente en el aula, de manera que tanto padres, como personal del centro educativo y niños puedan reconocerla y “leerla”. Los niños pueden “leer” las acciones y momentos de la rutina al utilizar dibujos o imágenes que las representen; aproveche este recurso y estimule en los niños la adquisición de la consciencia del antes y después. Como parte de la jornada de trabajo, es imprescindible dejar un tiempo y unos días para la atención directa y

personalizada con los padres o adultos responsables de los niños, a partir de la hora de salida comprendida en la rutina diaria de trabajo con los niños.

El tiempo en rincones de juego debe ser permanente en la rutina y planeado pedagógicamente, nunca debe ser considerado como un tiempo de relleno o tiempo de juego libre a la entrada o minutos antes de la salida, es un período que transcurre desde la planificación con los niños en un encuentro del grupo sobre la elección que van a hacer, pasa por la exploración, el juego y la creación en los rincones propiamente dichos; continúa con el ordenamiento del material y concluye con un nuevo encuentro en que los niños comunican y muestran si es del caso, sus creaciones, sus juegos, sus experiencias; esto le permite además al niño ir logrando una comprensión y dominio de su tiempo y espacio.

Todas las actividades pedagógicas deben ser planificadas en función de la organización de las experiencias de aprendizaje alternando actividades diversas fuera y dentro del aula, propiciando constantemente la actividad del niño. (Educación, Currículo Educación , 2014)

## **“LOS RINCONES” EN LA GUÍA METODOLÓGICA DEL CURRÍCULO DE EDUCACION INICIAL**

¿Qué nos dice el documento del Currículo de Educación Inicial sobre los rincones?

“Esta metodología consiste en organizar diferentes espacios o ambientes de aprendizaje, denominados rincones, donde los niños juegan en pequeños grupos realizando diversas actividades. Se trata de una metodología flexible que permite atender de mejor manera la diversidad del aula y potenciar las capacidades e

intereses de cada niño. Los rincones de juego-trabajo permiten que los niños aprendan de forma espontánea y según sus necesidades.

La principal característica del juego trabajo en rincones es que brinda una auténtica oportunidad de aprender jugando. A través de esta metodología, se reconoce al juego como la actividad más genuina e importante en la infancia temprana. Es innegable que el juego es esencial para el bienestar emocional, social, físico y cognitivo de los niños.”

Todo centro de Educación Inicial debe contar con un espacio destinado a los rincones, ya sea en un área compartida o en el aula de cada grupo de edad. Los educadores y docentes son responsables de diseñar los rincones, implementarlos, acompañar a los niños y jugar con ellos para estimular el aprendizaje, supervisar constantemente el orden, limpieza y buen estado de los materiales, y renovar o cambiar periódicamente los rincones, sobre todo si los niños demuestran que han perdido el interés. En la estrategia de rincones, los materiales cumplen un papel fundamental, convirtiéndose en mediadores del aprendizaje, ellos sugieren e inspiran el juego. El educador debe seleccionar y manejar los materiales con mucho cuidado para que los rincones cumplan su objetivo. Algunas recomendaciones prácticas son las siguientes:

- Cada rincón debe tener el material necesario: ni demasiados objetos que aturdan o confundan a los niños; ni muy pocos que limiten el juego o generen peleas.
- El material debe ser accesible a los niños. Esto quiere decir que debe estar colocado de modo que ellos puedan cogerlo por sí mismos y luego dejarlo en su sitio.

- Presentar el material de manera ordenada, fácilmente identificable. Por ejemplo, se puede usar cajas, gavetas, canastas u otros recipientes rotulados con fotografías, dibujos y palabras que identifiquen los materiales. Esto favorece la autonomía del niño y permite que pueda ordenar y guardar el material después de usarlo.
- Es necesario conservar los recursos en buen estado. Hay que dedicar tiempo a revisar, reparar, reponer o desechar el material, según el caso. Los materiales deteriorados pueden constituir una amenaza para la seguridad de los niños. Accidentes como cortaduras o atragantamientos pueden ocurrir en los rincones con materiales en mal estado.
- Es importante incluir materiales que sean relevantes en el contexto, es decir, elementos de la comunidad y la cultura local. Estos son más fáciles de conseguir y, sobre todo, tienen mayor significado para los niños. Los educadores pueden implementar una variedad de rincones, según el espacio y los materiales disponibles, tanto en el interior como en el exterior del centro.  
(Educación, GUÍA METODOLÓGICA, 2014)

### **AMBIENTE DE APRENDIZAJE**

Existe una gran variedad de opiniones y conceptos en cuanto a este término. En el análisis sobre ambiente educativo por Duarte (s/f), se destaca lo siguiente: el ambiente es concebido como una construcción diaria, reflexión cotidiana, singularidad permanente que asegura la diversidad y con ella la riqueza de la vida en relación, es un sujeto que actúa con el ser humano y lo transforma. Es un espacio y un tiempo en movimiento, donde los participantes desarrollan capacidades, competencias, habilidades y valores.

Están inmersos los desafíos y las identidades, donde los desafíos son retos y las provocaciones que se generan desde las iniciativas propias o las incorporadas por los promotores, educadores y facilitadores entre otros, además fortalecen un proceso de autonomía en el grupo y propician el desarrollo de los valores.

Según Wilson, un ambiente de aprendizaje es un “lugar” o un “espacio” en donde ocurre el aprendizaje. Otra definición es: un conjunto del espacio físico y a las relaciones que en él se aparecen, es un todo de objetos, olores, formas, colores, sonidos, personas que habitan y se relacionan en un marco físico que lo contiene todo y al mismo tiempo es contenido por estos elementos que laten dentro de él, como si tuviesen vida.

Duarte concluye que el ambiente educativo son las interacciones producidas en el medio, son la organización y disposición espacial, las relaciones establecidas entre los elementos de su estructura, las pautas de comportamiento que en él se desarrollan, el tipo de relaciones que mantiene las personas con los objetos, las interacciones que se producen entre las personas, los roles que se establecen, los criterios que prevalecen y las actividades que se realizan.

#### **AMBIENTES DE APRENDIZAJE Y MODELOS EDUCATIVOS**

Es importante acotar que no todos los ambientes de aprendizaje son válidos para todos los modelos educativos en la intención de alcanzar la excelencia académica ya que el espacio forma parte inherente de la calidad de la educación. Es decir, los ambientes de aprendizaje deben moverse de acuerdo al territorio al que pertenecen, ya que un modelo educativo es

“una recopilación o síntesis de distintas teorías y enfoques pedagógicos, que orientan a los docentes en la elaboración de los programas de estudios y en la sistematización del proceso de enseñanza y aprendizaje”

(Consultado de <http://definicion.de/modelo-educativo/>) y el ambiente se debe adecuar al modelo educativo que es considerado como una base.

Se considera que los ambientes de aprendizaje se dan en la medida en que los elementos que lo componen interactúan entre sí. Es un elemento curricular y depende del nivel de congruencia con el modelo educativo, es decir los supuestos teóricos que definen un determinado modelo educativo condicionan el ambiente de aprendizaje y el sentido con que se utilizan en donde se puede dar lugar a que los modelos educativos seas distintos tengan ambientes de aprendizaje diferente.

#### **AMBIENTES DE APRENDIZAJE: COMPONENTES, DIMENSIONES, ELEMENTOS Y CONDICIONES**

Para describir los elementos, componentes, dimensiones y condiciones que se deben considerar al planear y diseñar un ambiente de aprendizaje de calidad, empezaremos por hablar de los elementos. Para Duarte

”el aula de clases es donde se ponen en escena las mas fieles y verdades interacciones entre los protagonistas de la educación intencional, maestros y estudiantes”.

Mientras que Viesca, destaca los contenidos, contenedores, materiales, herramientas, espacios de producción y ejercitación, espacios de exhibición y equipamiento.

Madrazo (2004), menciona que un ambiente de aprendizaje está compuesto por cuatro espacios: físico, social, disciplinar e institucional, coincide con lo que señala María Lina Iglesias Forneiro, al plantear al ambiente de aprendizaje como una estructura de cuatro dimensiones; dimensión física, en la que se explica el espacio físico; la dimensión funcional, el modo en que se utilizan los espacios; la dimensión temporal, está vinculada a la organización del tiempo y por último la relación dimensional que se refiere a las distintas relaciones que se establecen dentro del aula y tienen que ver con aspectos vinculados a los distintos modos de acceder a los espacios.

Por otro lado, Moreno considera que el tiempo, es el componente para que sucedan en los momentos y ritmos establecidos por la institución; la interacción, es el intercambio comunicativo de al menos dos actores, implicados de tal manera que obtienen cambios notorios que pueden ubicarse en diferentes niveles; el seguimiento, que busca observar la experiencia que vive cada uno de los actores en el ambiente; la orientación, es una serie de elementos que contribuyen a la transparencia en el funcionamiento del ambiente para administradores, docentes y estudiantes y la integración en tiempo y espacio.

En cuanto a la evaluación del ambiente de aprendizaje, para Iglesias, es un proceso cíclico de cuatro fases. La primera es la identificación de las dimensiones y variables a obtener, la observación de los aspectos significativos de cada dimensión

y ver como se manifiesta, la tercera, el analizar y reflexionar sobre las implicaciones pedagógicas y educativas comparación-valoración y la cuarta, la intervención para analizar las posibilidades de cambio y proponer alternativas con una actitud crítica mediante la observación, análisis y reflexiones.

Para asimilar los procesos que se viven en los ambientes de aprendizaje será necesario considerar las diferentes dimensiones. Para Carlos Pergolis (2000, pp.33-34 citado por Duarte, J. s/f) existen tres dimensiones: La escuela como lugar de la ciudad, la escuela como formación para la ciudad y la escuela como punto de encuentro.

También existen otras dimensiones, Viesca menciona algunas dimensiones, como: intención, perfil, tiempo, lugar, currículo, interactividad, productos, mientras que Iglesias menciona: la física, el cual es el espacio y cómo se organiza; la funcional, para que se utiliza y en qué condiciones; la temporal, cuándo y cómo se utiliza y la relacional, quién y en qué condiciones.

Para que un ambiente de aprendizaje se lleve a cabo de acuerdo a lo previsto por la institución deben existir las condiciones establecidas para tal efecto. Andrade, E. plantea tres condiciones; el delimitado, la definición de los contenidos así como de la complejidad, los niveles y aceptabilidad de desarrollo de las competencias; el estructurado, los contenidos deben ser organizados en mapas conceptuales que guíen la planeación de las actividades y flexible, el desarrollo de nuevos criterios para la administración del currículo.

## NECESIDADES EDUCATIVAS

Duarte menciona que algunas de las necesidades identificadas como la columna vertebral de la educación que aportan pistas para pensar en ambientes educativos pueden ser: Planteamiento de problemas, diseño y ejecución de soluciones, capacidad analítica investigativa, trabajo en equipo, toma de decisiones y planeación del trabajo, habilidades y destrezas de lectura comprensiva y de expresión oral y escrita, capacidad de razonamiento lógico matemático, manejo de la tecnología informática y del lenguaje digital, conocimiento de idiomas extranjeros, capacidad para resolver situaciones problemáticas. Para diseñar un ambiente de aprendizaje, el profesor debe tomar en cuenta que las tecnologías de la información y la comunicación están cambiando radicalmente al entorno en el que los alumnos aprendían. En consecuencia, si antes podía usarse un espacio de la escuela, la comunidad y el aula como entorno de aprendizaje, ahora espacios distantes pueden ser empleados como parte del contexto de enseñanza.

## CLIMA DE APRENDIZAJE

Enríquez explica que el docente es central en el aula para la generación de ambientes que favorezcan los aprendizajes al actuar como mediador diseñando situaciones de aprendizaje centradas en el estudiante; generando situaciones motivantes y significativas para los alumnos, lo cual fomenta la autonomía para aprender, desarrollar el pensamiento crítico y creativo, así como el trabajo colaborativo. Es en este sentido, que le corresponde propiciar la comunicación, el diálogo y la toma de acuerdos, con sus estudiantes, a fin de promover el respeto y la tolerancia.

La escuela constituye un ambiente de aprendizaje bajo esta perspectiva, la cual asume la organización de espacios comunes, pues los entornos de aprendizaje no se presentan de manera espontánea, ya que media la intervención docente al integrarlos, construirlos y emplearlos como tales.

De nada serviría si un espacio se modifica introduciendo innovaciones en sus materiales si se mantienen inalterables unas acciones y prácticas educativas cerradas, verticales, meramente instruccionales. Por ello el papel real transformador del aula está en manos del maestro, de la toma de decisiones y de la apertura y coherencia entre su discurso democrático y sus actuaciones, y de la problematización y reflexión crítica que él realice de su práctica y de su lugar frente a los otros.

#### **AMBIENTES DE APRENDIZAJES CONSTRUCTIVISTAS**

Además del aprovechamiento de los espacios y los elementos para apoyar directa o indirectamente al aprendizaje lo cual permite las interacciones entre los alumnos y el maestro ya que este debe de actuar como un mediador entre las experiencias de los alumnos y los saberes que habrá de construir. Por lo tanto la dimensión de la interacción juega un papel determinante por que la convivencia escolar es entendida como ese conjunto de relaciones interpersonales entre los miembros de una comunidad educativa y generan un determinado clima escolar.

Los valores, las formas de organización, los espacios de interacción real o virtual, la manera de enfrentar los conflictos, la expresión de emociones, el tipo de protección que se brinda al alumnado, y otros aspectos configuran en cada escuela un modo especial de convivir que influye en la calidad de los aprendizajes, en la formación del alumnado y en el ambiente escolar.

El aprendizaje basado en experiencias de los individuos, lo que el mundo real les proporciona y sus conocimientos previos serán los que les permitan un crecimiento intelectual.

Manuel Esteban argumenta que el modelo constructivista es "...parte de un problema, pregunta o proyecto como núcleo del entorno para el que se ofrece al aprendiz varios sistemas de interpretación y de apoyo intelectual derivado de su alrededor" donde el alumno ha de resolver el problema o hallar la respuesta a las preguntas formuladas.

Igualmente, menciona cinco tipos de aprendizajes: formular y responder preguntas, comparar ejemplos, resolver problemas, terminar proyectos; aprendizaje basado en preguntas cuestiones; aprendizaje basado en ejemplos; aprendizaje basado en proyectos, aprendizaje basado en problemas.

Cuando le damos la oportunidad a los alumnos de desarrollar este tipos de preguntas se ven más interesados por descubrir, investigar y de la misma forma se muestran ansiosos por comentar o dar a conocer lo que han descubierto, investigado o aprendido tanto el profesor como con sus compañeros. Es ahí donde se puede socializar el conocimiento y tiene un nivel de concreción alto.

#### **LA CALIDAD EDUCATIVA Y LOS AMBIENTES DE APRENDIZAJE**

La calidad de la educación implica que todos los alumnos alcancen los propósitos educativos y los ambientes de aprendizaje se convierten en el medio esencial para lograrlo. Romero (1997), citado en el trabajo de Duarte, dice que "Los espacios consagran relaciones de poder, tanto en el proceso pedagógico como en el organizacional y de poder gubernativo". Siendo que los ambientes de aprendizaje

son uno de los factores clave para la calidad educativa, ya que el ambiente de aprendizaje permite intensificar la formación en los estudiantes debido a su mediación pedagógica y por otras características que posee. (Tellez, 2017)



Figura 5 LA CALIDAD EDUCATIVA Y LOS AMBIENTES DE APRENDIZAJE  
Fuente: Tomado de: [https://es.slideshare.net/fercha\\_0508/ambiente-de-aprendizaje](https://es.slideshare.net/fercha_0508/ambiente-de-aprendizaje).  
Elaborado por: Guachamin Yesenia

## LA TEORÍA DE LAS INTELIGENCIAS MÚLTIPLES DE GARDNER (1993)

Las últimas teorías en psicología sobre la multiplicidad de las inteligencias, elaboradas por el profesor Gardner (1993) y sus colaboradores del proyecto Zero de la Escuela Superior de Educación de Harvard, dejan atrás la concepción casi única de la inteligencia. Hasta hoy sólo eran evaluadas y potenciadas la inteligencia lógico-matemática y la lingüística (test de Binet). A diferencia de esta concepción, la teoría de las IM (inteligencias múltiples) entiende la competencia cognitiva como un conjunto de habilidades, talentos y capacidades mentales que llama «inteligencias». Todas las personas poseen estas habilidades, capacidades mentales y talentos en distintos niveles de desarrollo.

Gardner define la inteligencia como la “capacidad de resolver problemas o elaborar productos que sean valiosos en una o más culturas“. Primero, amplía el campo de lo que es la inteligencia y reconoce lo que se sabía intuitivamente: “que la brillantez académica no lo es todo“. A la hora de desenvolverse en la vida no basta con tener un gran expediente académico. Hay gente de gran capacidad intelectual pero incapaz de, por ejemplo, elegir ya bien a sus amigos; por el contrario, hay gente menos brillante en el colegio que triunfa en el mundo de los negocios o en su vida personal. Triunfar en los negocios, o en los deportes, requiere ser inteligente, pero en cada campo se utiliza un tipo de inteligencia distinto. No mejor ni peor, pero sí distinto. Dicho de otro modo, Einstein no es más ni menos inteligente que Michael Jordán, simplemente sus inteligencias pertenecen a campos diferentes.

Segundo, y no menos importante, Gardner define la inteligencia como una capacidad. Hasta hace muy poco tiempo la inteligencia se consideraba algo innato e inamovible. Se nacía inteligente o no, y la educación no podía cambiar ese hecho. Tanto es así que en épocas muy cercanas a los deficientes psíquicos no se les educaba, porque se consideraba que era un esfuerzo inútil. Definir la inteligencia como una capacidad la convierte en una destreza que se puede desarrollar. Gardner no niega el componente genético, pero sostiene que esas potencialidades se van a desarrollar de una u otra manera dependiendo del medio ambiente, las experiencias vividas, la educación recibida, etc. Ningún deportista de élite llega a la cima sin entrenar, por buenas que sean sus cualidades naturales. Lo mismo se puede decir de los matemáticos, los poetas, o de la gente emocionalmente inteligente. Debido a eso, según el modelo propuesto por Howard Gardner todos los seres humanos están capacitados para el amplio desarrollo de su inteligencia, apoyados en sus capacidades y su motivación.

El autor de la teoría, Howard Gardner, diferencia ocho tipos de inteligencia:

**1. Inteligencia Lógico-Matemática:** capacidad de entender las relaciones abstractas.

La que utilizamos para resolver problemas de lógica y matemáticas. Es la inteligencia que tienen los científicos. Se corresponde con el modo de pensamiento del hemisferio lógico y con lo que nuestra cultura ha considerado siempre como la única inteligencia.

**2. Inteligencia Lingüística:** capacidad de entender y utilizar el propio idioma. La

que tienen los escritores, los poetas, los buenos redactores. Utiliza ambos hemisferios.

**3. Inteligencia Espacial:** capacidad de percibir la colocación de los cuerpos en el espacio y de orientarse. Consiste en formar un modelo mental del mundo en tres dimensiones, es la inteligencia que tienen los marineros, los ingenieros, los cirujanos, los escultores, los arquitectos o los decoradores.

**4. Inteligencia Corporal-Kinestésica:** capacidad de percibir y reproducir el movimiento. Aptitudes deportivas, de baile. Capacidad de utilizar el propio cuerpo para realizar actividades o resolver problemas. Es la inteligencia de los deportistas, los artesanos, los cirujanos y los bailarines.

**5. Inteligencia Musical:** capacidad de percibir y reproducir la música. Es la de los cantantes, compositores, músicos, bailarines.

**6. Inteligencia Intrapersonal:** capacidad de entenderse a sí mismo y controlarse. Autoestima, autoconfianza y control emocional. No está asociada a ninguna actividad concreta.

**7. Inteligencia Interpersonal:** capacidad de ponerse en el lugar del otro y saber tratarlo. Nos sirve para mejorar la relación con los otros (habilidades sociales y empatía). Nos permite entender a los demás, y la solemos encontrar en los buenos vendedores, políticos, profesores o terapeutas. La inteligencia 2 intrapersonal y la interpersonal conforman la Inteligencia Emocional y juntas determinan nuestra capacidad de dirigir nuestra propia vida de manera satisfactoria.

**8. Inteligencia Naturalista:** capacidad para desenvolverse en la naturaleza. La que utilizamos cuando observamos y estudiamos la naturaleza. Es la que demuestran los biólogos, los naturalistas, los ecologistas.

Últimamente se ha añadido alguna nueva: Inteligencia Existencial: capacidad para plantearse preguntas fundamentales sobre el ser humano, la existencia y Dios.

Según esta teoría, todos los seres humanos poseen las ocho inteligencias en mayor o menor medida. Al igual que con los estilos de aprendizaje no hay tipos puros, y si los hubiera les resultaría imposible funcionar. Un ingeniero necesita una inteligencia espacial bien desarrollada, pero también necesita de todas las demás, de la inteligencia lógico-matemática para poder realizar cálculos de estructuras, de la inteligencia interpersonal para poder presentar sus proyectos, de la inteligencia corporal-kinestésica para poder conducir su coche hasta la obra, etc. Gardner enfatiza el hecho de que todas las inteligencias son igualmente importantes y, según esto, el problema sería que el sistema escolar vigente no las trata por igual sino que prioriza las dos primeras de la lista, (la inteligencia lógico-matemática y la inteligencia lingüística). Sin embargo en la mayoría de los sistemas escolares actuales se promueve que los docentes realicen el proceso de enseñanza y aprendizaje a través de actividades que promuevan una diversidad de inteligencias, asumiendo que los alumnos poseen diferente nivel de desarrollo de ellas y por lo tanto es necesario que todos las pongan en práctica.

Para Gardner es evidente que, sabiendo lo que se sabe sobre estilos de aprendizaje, tipos de inteligencia y estilos de enseñanza, es absurdo que se siga insistiendo en que todos los alumnos aprendan de la misma manera. La misma materia se podría presentar de formas muy diversas que permitan al alumno asimilarla partiendo de sus capacidades y aprovechando sus puntos fuertes. Además, tendría que plantearse si una educación centrada en sólo dos tipos de inteligencia es

la más adecuada para preparar a los alumnos para vivir en un mundo cada vez más complejo.

El conocimiento del nivel de desarrollo de las distintas inteligencias en una persona y la combinación de éstas ayudan a realizar una buena elección del futuro profesional, dado que alguien con una inteligencia corporal-kinestésica muy desarrollada tendrá más aptitudes para ser deportista, bailarín, etc., mientras que otra persona con la capacidad espacial más desarrollada se orientará, preferentemente, hacia oficios como la aviación, las bellas artes, etc.

Además podríamos decir que los alumnos que muestran respuestas violentas tienen un bajo nivel de desarrollo en dos inteligencias (intrapersonal e interpersonal) y que, como en las demás, tienen que realizar un aprendizaje concreto para mejorar estos niveles de conocimiento. (Gardner, 1993)

### **INTELIGENCIAS MÚLTIPLES EN LA EDUCACIÓN INFANTIL**

La aplicación de la teoría de las inteligencias múltiples en la educación presupone para todos una redefinición del concepto de inteligencia, ya que antes se consideraba como algo innato y estático, por lo tanto la educación no podía cambiar esta situación, pero actualmente con los conocimientos que tenemos acerca de las inteligencias sabemos que podemos potencializar el aprendizaje de los niños a partir de ellas.

Howard Gardner define inteligencia cómo? La capacidad de resolver problemas o elaborar productos que sean valiosos? Al definir la inteligencia como una capacidad, Gardner la convierte en una destreza que se puede desarrollar, de aquí la

importancia de la educación en los primeros años de vida. Si bien este desarrollo se ve influenciado por factores genéticos y ambientales, se debe tener en cuenta que en estas etapas las estructuras biológicas se encuentran en pleno proceso de maduración y por tanto, deben aprovecharse.

Son ocho las inteligencias que se proponen, por lo tanto serán ocho las formas como podemos enseñar a los niños una misma capacidad y potencializar en ellos habilidades que podrán usar en situaciones de la vida diaria, tanto dentro como fuera de la escuela:

- ❖ **Lógico-matemática:** capacidad de trabajar bien con los números y/o basarse en la lógica y el raciocinio, corresponde al hemisferio izquierdo. A través de esta inteligencia el niño aprende a contar, identificar números, relacionar el número con la cantidad, realizar relaciones, clasificaciones y seriaciones.
- ❖ **Lingüístico-verbal:** capacidad de procesar con rapidez mensajes lingüísticos, ordenar palabras y dar sentido coherente a los mensajes, utiliza ambos hemisferios del cerebro. A través de esta inteligencia el niño aprende a hablar, escuchar, leer y escribir.
- ❖ **Corporal-kinestésica:** capacidad de utilizar el propio cuerpo de manera diferenciada y hábil para realizar actividades o resolver problemas, se hace uso del hemisferio izquierdo. A través de esta inteligencia el niño logra cargar, jalar, patear, moverse, realizar deportes o trabajos manuales. Es por este motivo que se requiere del uso de la fuerza muscular

- ❖ **Espacial:** capacidad de percibir el mundo visual con precisión, imágenes mentalmente en tres dimensiones, hace uso del hemisferio derecho. A través de esta inteligencia el niño logra a realizar construcciones, armar rompecabezas.
- ❖ **Musical:** capacidad de percibir e identificar los elementos y características del sonido, requiere el uso del hemisferio derecho. A través de esta inteligencia el niño aprende a cantar, reconocer sonidos, recordar melodías, tener buen sentido del ritmo o simplemente a disfrutar de la música.
- ❖ **Pictórica:** Capacidad de expresión mediante el trazo, utiliza el hemisferio derecho. A través de esta inteligencia el niño dibuja y pinta.
- ❖ **Naturalista:** capacidad de sentirse atraído con el mundo natural y sensibilizarse con el mismo, se hace uso del hemisferio derecho. A través de esta inteligencia el niño aprende a cuidar y respetar a los animales, las plantas y su medio ambiente.
- ❖ **Personal o Emocional:** capacidad de dirigir nuestra propia vida de manera satisfactoria, se activan el lóbulo frontal, consta de dos planos.
  - **Interpersonal:** capacidad de entender a los demás y de sentir empatía por otros. De gran importancia para el manejo de grupos y la socialización.
  - **Intrapersonal:** capacidad de comprendernos a nosotros mismos, de saber quiénes somos, nuestras fortalezas y debilidades. Esencial para trazarse metas, desarrollar la identidad e incrementar la autoestima.

Gardner enfatiza el hecho de que todas las inteligencias son igual de importantes y que todos estamos en la posibilidad de desarrollarlas aunque de un modo y a un nivel particular, es por este motivo que los programas educativos deben considerar la realización de actividades que estimular cada una de ellas, que permitan

desarrollarlas a su máxima expresión a los niveles que puedan ser posibles de alcanzar en cada niño.

Se debe tener presente que cada persona exhibe estas ocho inteligencias a su manera. Algunas personas se destacan en varias de ellas, otras tienen dificultades especiales en varias inteligencias, pero la mayoría de las personas están en el intermedio: tenemos una o más inteligencias que expresamos con facilidad, otras de nivel intermedio, y una o más que nos cuesta mucho trabajo utilizar.

La teoría de las inteligencias múltiples nos facilita la mirada panorámica al total del potencial de aprendizaje de manera que estas habilidades descuidadas también sean respetadas y desarrolladas. (panes, 2005)

## **LA EDUCACIÓN INICIAL Y LAS INTELIGENCIAS MÚLTIPLES**

Por: Hilda Bustillo Paredes

A través de la historia, la Educación Inicial se ha visto desde diferentes y muy variados enfoques, sin embargo todos convergen en una sola vertiente, la de dar inicio a la formación de niños y niñas pequeños, entre cero y cinco años, en opinión de Castillejo Brull: "La Educación Inicial es la primera y temprana, y requiere de un tratamiento específico, porque estos primeros años son decisivos y porque el niño es sencillamente eso, un niño en proceso de maduración, de desarrollo y no un hombre pequeño".

Por ello, es que se puede considerar a la Educación Inicial como el servicio educativo que se brinda, con el propósito de potenciar el desarrollo integral, proceso holístico que estudia la percepción, el pensamiento, la lengua entre otros aspectos del

ser humano y lo ve como una interrelación entre unidades, en un ambiente educativo y afectivo que le permitirá adquirir una cultura, habilidades, hábitos y valores. Así como desarrollar autonomía, creatividad y actitudes necesarias en su desempeño personal y social, ampliando el aspecto cognitivo del ser humano, y fortaleciendo otros aspectos, como son; el emocional, las habilidades y los valores.

Esta educación se inicia en los primeros meses de vida, por lo tanto estamos hablando de niños en proceso de maduración (en distintas formas) que dependen de la madre totalmente, es por eso que la Educación Inicial tiene como objetivo principal estimular al niño para que su maduración sea un proceso secuencial que permita al pequeño adaptarse a nuevos ambientes, donde tendrá que enfrentarse con distintas situaciones.

Por ello, el modelo propuesto por Howard Gardner debe ser considerado en esta fase de la vida del ser humano como un elemento de gran importancia, ya que define la inteligencia como: " la capacidad de resolver problemas o elaborar productos que sean valiosos en una o más culturas", es decir: considera a la escuela como el ámbito propicio para proporcionar alternativas de desarrollo de las inteligencias múltiples de cada persona, ésta, debe eliminar la percepción igualitaria de los educandos. Debe poseer ambientes que permitan la concentración, así como la realización de trabajos en grupo, para tener una visión más integradora de la persona, una visión más pluralista de la mente, reconociendo facetas distintas de la cognición, teniendo en cuenta que las personas tienen diferentes potencialidades y estilos cognitivos.

El ser humano tiene al menos ocho inteligencias diferentes cada una desarrollada de modo y a un nivel particular: inteligencia musical, corporal - cinestésica, lingüística, lógico- matemático, espacial, interpersonal, intrapersonal y naturalista.

Al respecto señalan Gardner y Pueyo, "que todos los estudiantes presentan distintos intereses y capacidades, por ello se deben atender las diferencias individuales, si son niños de formación inicial se les debe brindar la oportunidad de descubrir sus intereses y habilidades particulares". Por lo tanto lo que se enseña, el cómo se enseña y evalúa debe atender esas diferencias.

Es recomendable que el docente implemente estrategias variadas donde el estudiante tenga una participación activa y aprenda haciendo, en un ambiente cálido y democrático, considerando el tipo de inteligencia de cada niño.

En conclusión y teniendo en cuenta estas teorías, como maestros no centremos la enseñanza y aprendizaje solo en dos inteligencias, la matemática y la lingüística, descubramos mediante las otras inteligencias, las potencialidades de los educandos, puesto que a través de la Educación Inicial no solo se mejoran las capacidades de aprendizaje, los hábitos de higiene, salud y alimentación, sino también la formación de valores, actitudes de respeto, creatividad y responsabilidad que se manifestarán a lo largo de la vida. (Bustillo, 2015)

## INTELIGENCIAS MÚLTIPLES, NO TODOS LOS NIÑOS APRENDEN IGUAL

Esta teoría afirma que hay hasta ocho inteligencias diferentes y, por lo tanto, ocho modos distintos de aprender

*Por: AZUCENA GARCÍA*



*Figura 6 Inteligencias múltiples, no todos los niños aprenden igual*  
*Fuente: Imagen: Wellspring Community School*  
*Elaborado por: Yesenia Guachamin.*

No hay una única inteligencia, sino ocho. De ahí que se reconozcan otros tantos modos de aprender. Según la denominada teoría de las inteligencias múltiples, cada una de estas se localiza en una parte del cerebro, por lo que unos ejercicios adecuados servirían para estimularla y fomentar el aprendizaje de los niños. De acuerdo a esta línea, los pequeños genios lo serían en un ámbito concreto, que se puede potenciar. En este artículo se explica en qué consiste la teoría de las inteligencias múltiples y se facilitan los enlaces a recursos educativos útiles para estimularlas. (García, 2013)

## CONSEJOS DE HOWARD GARDNER PARA MADRES Y PADRES EN SU EDUCACIÓN

El Dr. Howard Gardner, el creador de la Teoría de las Inteligencias Múltiples, visitaba el Colegio Montserrat de Barcelona para hablar con alumnos y profesores durante las actividades de aula y observar la aplicación de su teoría en la práctica real.

Igualmente un grupo de padres y madres éramos invitados a un almuerzo con el fin de conversar con Howard Gardner sobre nuestras inquietudes en la educación de los hijos. Los perfiles profesionales de las personas presentes eran muy variados incluyendo médicos, consultores, emprendedores, abogados, el conocido economista Xavier Sala-i-Martin y otros artistas importantes como Frederick Amat y Alejandro Abad.



**Figura 7 CONSEJOS DE HOWARD GARDNER PARA MADRES Y PADRES EN SU EDUCACIÓN**

*Fuente: Totem Guard*

*Elaborado por: Yesenia Guachamin.*

Con su hablar pausado Gardner se mostró muy interesado por cada uno de nosotros y fue respondiendo a nuestras numerosas preguntas. De esta interesante reunión he intentado extraer los consejos que nos ofreció acorde con las preocupaciones de los educadores en referencia a la Inteligencias Múltiples y también mencionar aquellos aspectos que el mismo Gardner hizo énfasis en su charla con nosotros:

### **1. No es necesario medir las inteligencias múltiples de los niños a menos que haya un problema de aprendizaje**

En nuestra tradición por cuantificar la inteligencia en un número IQ, muchos padres y madres desean medir las inteligencias múltiples con las que nace su hijo. Howard Gardner no es partidario de ello. Si el niño está feliz y tiene intereses personales, hobbies y amigos, lo mejor es dejarle tranquilo. En la mayoría de casos los padres ni siquiera han pensado el propósito del test ni si los resultados les harían variar de algún modo la educación que reciben sus hijos.

Adicionalmente el tipo de test que se utiliza frecuentemente para evaluar la inteligencia son los tests de respuesta múltiple o respuestas cortas, a veces con lápiz y papel o con un ordenador, pero que por su naturaleza únicamente miden un tipo de inteligencia. Como consecuencia, sólo los niños con una buena inteligencia lingüística y lógica, harán un buen test.

Si se desea evaluar las inteligencias múltiples en un niño es importante crear entornos de evaluación en donde los niños tengan que usar una inteligencia en concreto y observar su comportamiento. Podríamos evaluar por ejemplo:

- **Inteligencia espacial:** Crear un espacio en donde los niños tengan que montar y desmontar objetos conocidos.
- **Inteligencia musical:** Presentarles instrumentos para ver si son capaces de crear o reproducir melodías que hayan escuchado.
- **Inteligencia lingüística:** Observar la expresión oral proponiendo recitar poemas, aprender vocabulario nuevo o introducir un idioma extranjero.
- **Inteligencia corporal:** Practicar diferentes actividades físicas desde la gimnasia, el fútbol, el tenis hasta pruebas de atletismo, equilibrio y fuerza.
- **Inteligencia naturalista:** Identificar o enumerar diferentes elementos de las plantas, animales o personas de su entorno, ya sea a simple vista o con una lupa.
- **Inteligencia lógico-matemática:** Jugar a juegos de ajedrez o laberintos.
- **Inteligencia interpersonal e intrapersonal:** Proponer una actividad de equipo en donde los niños tengan que relacionarse entre ellos, tomar la iniciativa y consensuar decisiones. La dinámica de grupo identifica a niños con capacidades de liderazgo, de escucha, de conciliación o de empatía con las dificultades de los demás, así como las capacidades individuales para superar la presión, el error o el fracaso.

Howard Gardner nos remarcaba que el conocimiento de aquellas inteligencias predominantes y aquellas débiles en un niño es sólo importante cuando hay algún tipo de problema. En ese caso necesitas saber la naturaleza del problema y averiguar si la actividad planteada o el entorno le crea un problema por su falta de aptitud en una inteligencia concreta. En estos casos el profesor se enfrenta al reto de ofrecerle la oportunidad de aprender de forma diferente con una actividad más adecuada a sus habilidades.

Los profesores han de atraer con sus actividades a una amplia gama de inteligencias. Algunos estudiantes aprenden de forma visual, otros prefieren experiencias más táctiles, otros necesitan oír la información presentada de forma oral. Todos los educadores deben asumir que en cada clase existe una diversidad cognitiva y han de presentar la información de forma variada.

## **2. El tiempo dedicado a desarrollar cada una de las inteligencias no ha de ser necesariamente el mismo**

Según nuestra lotería genética nacemos con unas inteligencias más desarrolladas que otras. Mientras un niño es un atleta nato, otro aprende a leer a los 4 años y otro es capaz de dibujar con suma perfección.

La pregunta que un padre o madre se hace con frecuencia es si debemos concentrarnos en el desarrollo de aquellas inteligencias en donde nuestro hijo ya tiene cierta ventaja desde el inicio de su vida o por el contrario intentar dedicarnos a las inteligencias más débiles para compensar ese desequilibrio.

Según Howard Gardner no hay una respuesta correcta o incorrecta. Podemos promover aquellas actividades que motivan más al niño dado su inteligencia en ellas o por el contrario reforzar aquellas habilidades que personalmente encontramos importantes para su futuro.

Si un niño tiene facilidad para aprender idiomas, podemos exponerle a más lenguas extranjeras que a otro, pero si vemos que tiene dificultad en operaciones lógico-matemáticas, podemos introducirle a juegos como el ajedrez para reforzar el

desarrollo de esa inteligencia. A medida que el niño se hace mayor, será él mismo quien decida qué y cómo desea aprender. (Viñas, 2016)

## LAS INTELIGENCIAS MÚLTIPLES Y SU IMPORTANCIA EN LA EDUCACIÓN

Howard Gardner mejor conocido como “El padre de la teoría de las inteligencias múltiples”. Y lo que propone es un “parte aguas” para la educación del mundo contemporáneo: las personas desarrollamos diferentes tipos de inteligencias, según nuestra propia vocación y pasión. Entonces, si cada quien desarrolla diferentes inteligencias, la forma de enseñar no debe, no puede ser “plana”, no puede ser igual para todos, sino que debería considerar una “pedagogía adecuada” al tipo de aprendizaje de cada quien.

De esta manera se evita “encasillar” a cada persona en “qué” y “cómo” debe aprender. Y dar entonces el paso a que cada quien pueda enfocarse en lo que le interesa, en lo que le apasiona y encontrar el modo de cómo se le facilita el aprendizaje.

“La educación no debe centrarse únicamente en la escuela -afirma Gardner-: también depende de la familia, los medios de comunicación, el vecindario, todo lo demás... Además, los profesores deben ser profesionales...”, es decir tener auténticamente la vocación para desarrollar los talentos de las personas. (Anónimo, Veritas, 2015)

### 5.01.06.02 CARACTERÍSTICAS EVOLUTIVAS DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 4 AÑOS DE EDAD

Tabla 5 CARACTERÍSTICAS EVOLUTIVAS DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 4 AÑOS DE EDAD

<p><b>DESARROLLO NEUROLÓGICO</b></p>	<p>*Equilibrio dinámico.</p> <p>*Iniciación del equilibrio estático.</p> <p>*Lateralidad: hacia los 4 años aproximadamente, la mano dominante es utilizada más frecuentemente.</p> <p>*Hacia ésta edad se desarrolla la dominancia lateral.</p>
<p><b>DESARROLLO COGNOSITIVO</b></p>	<p>*Gran fantasía e imaginación.</p> <p>*Omnipotencia mágica (posibilidad de alterar el curso de las cosas).</p> <p>*Finalismo: todo está y ha sido creado con una finalidad.</p> <p>*Animismo: atribuir vida humana a elementos naturales y a objetos próximos.</p> <p>*Sincretismo: imposibilidad de disociar las partes que componen un todo.</p> <p>*Realismo infantil: sujeto a la experiencia directa, no diferencia entre los hechos objetivos y la percepción subjetiva de los mismos (en el dibujo: dibuja lo que sabe).</p> <p>*Progresivamente el pensamiento se va haciendo más lógico.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Conversaciones.</li> <li>- Seriaciones.</li> <li>- Clasificaciones.</li> </ul>

<p><b>DESARROLLO DEL LENGUAJE</b></p>	<p>*Comienzan a aparecer las oraciones subordinadas causales y consecutivas.</p> <p>*Comienza a comprender algunas frases pasivas con verbos de acción (aunque en la mayoría de los casos supone una gran dificultad hasta edades más avanzadas, por la necesidad de considerar una acción desde dos puntos de vista y codificar sintácticamente de modo diferente una de ellas).</p> <p>*Puede corregir la forma de una emisión aunque el significado sea correcto.</p>
<p><b>DESARROLLO SOCIO-AFECTIVO</b></p>	<p>*Más independencia y con seguridad en sí mismo.</p> <p>*Pasa más tiempo con su grupo de juego.</p> <p>*Aparecen terrores irracionales.</p>
<p><b>PSICOMOTRICIDAD</b></p>	<p>*Recorta con tijera.</p> <p>*Por su madurez emocional, puede permanecer más tiempo sentado aunque sigue necesitando movimiento.</p> <p>*Representación figurativa: figura humana</p>
<p><b>LENGUAJE Y COMUNICACIÓN</b></p>	<p>*Los pronombres posesivos "el mío" y "el tuyo" se producen.</p> <p>*Eran precedidos desde los 36 meses por las expresiones "mi mío" y "tú tuyo" y ("su suyo").</p> <p>*Aparece con cuando expresa instrumento, por ejemplo: golpear con un martillo.</p> <p>*Los adverbios de tiempo aparecen "hoy", "ayer", "mañana", "ahora", "en seguida".</p> <p>*Entre los 54 y 60 meses aparecen circunstanciales de causa y</p>

	<p>consecuencia "el gana porque va deprisa", "Él es malo, por eso yo le pego".</p>
<p>INTELIGENCIA Y APRENDIZAJE</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>*Agrupar y clasificar materiales concretos o imágenes por: su uso, color, medida...</li> <li>*Comenzar a diferenciar elementos, personajes y secuencias simples de un cuento.</li> <li>*El niño aprende estructuras sintácticas más complejas, las distintas modalidades del discurso: afirmación, interrogación, negación, y se hacen cada vez más complejas.</li> <li>*Las preposiciones de tiempo son usadas con mucha frecuencia.</li> <li>*Los niños/as comienzan a apreciar los efectos distintos de una lengua al usarla (adivinanzas, chistes, canciones...) y a juzgar la correcta utilización del lenguaje.</li> </ul>
<p>JUEGOS</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>*Los logros más importante en éste período son la adquisición y la consolidación de la dominancia lateral, las cuales posibilitan la orientación espacial y consolidan la estructuración del esquema corporal.</li> <li>*Desde los cuatro a los cinco años, los niños/as parecen señalar un perfeccionamiento funcional, que determina una motilidad y una sinestesia más coordinada y precisa en todo el cuerpo.</li> <li>*La motricidad fina adquiere un gran desarrollo.</li> </ul> <p>El desarrollo de la lateralidad lleva al niño/a a establecer su</p>

	propia topografía corporal y a utilizar su cuerpo como medio de orientarse en el espacio.
HABITOS DE VIDA DIARIA	<p>*Va al baño cuando siente necesidad.</p> <p>*Se lava solo la cara.</p> <p>* Colabora en el momento de la ducha.</p> <p>*Come en un tiempo prudencial.</p> <p>*Juega tranquilo durante media hora, aproximadamente.</p> <p>*Patea la pelota a una distancia considerable.</p> <p>*Hace encargos sencillos.</p>

Fuente: <http://www.eljardinonline.com.ar/teorcaractevol4.htm>

Elaborado por: Guachamin Yesenia

## DESARROLLO FISICO Y MOTRIZ

- Caminar hacia atrás con manos y pies.
- Galopar libremente como caballitos, saltar como conejos.
- Caminar o correr llevando unos elementos sobre la cabeza.
- Caminar haciendo equilibrio.
- Correr con variación de velocidad.
- Saltar abriendo y cerrando piernas cada vez.
- Tiene control más efectivo para detenerse arrancar y girar.
- Puede saltar a una distancia de 60 cm y 85 cm.
- Puede descender por una escalera larga alternando los pies con apoyo.

- Puede hacer de 4 a 6 saltos en un solo pie

## EVOLUCIÓN DEL LENGUAJE

Es una etapa en la que el niño observa mejor la realidad concreta. Sin embargo la súper abundancia verbal y la tendencia de llevarlo todo a la experiencia personal, hacen que el niño no comprenda aún que su punto de vista es uno de los tantos posibles. El mundo no es para él más que una respuesta a sus necesidades y deseos. Que el niño pueda gracias al relato anticipar sus acciones futuras mediante la representación verbal, tiene tres consecuencias para el desarrollo mental:

- 1) Un intercambio posible entre individuos, es decir, el inicio de la socialización de la acción (pues mientras el lenguaje no ha adquirido una forma definitiva, las relaciones entre individuos se limitan a la imitación de gestos corporales).
- 2) Una interiorización de la palabra, es decir, la aparición del pensamiento propiamente dicho, que tiene, como soporte el lenguaje interior y el sistema de signos.
- 3) Una interiorización de la acción, la cual de puramente perceptiva y motriz que era hasta los 18 meses puede a partir de ese momento reconstruirse en el plano de las imágenes y de las experiencias mentales.

## PERFIL SOCIAL Y AFECTIVO

El niño en edad preescolar aprende las habilidades sociales necesarias para jugar y trabajar con otros niños. A medida que crece, su capacidad de cooperar con muchos más compañeros se incrementa. Aunque los niños de 4 y 5 años pueden ser

capaces de participar en juegos que tienen reglas, éstas pueden cambiar con la frecuencia que imponga el niño más dominante.

Es común, en grupo de niños preescolares pequeños, ver surgir a un niño dominante que tiende a "mandar" a los demás sin mucha resistencia por parte de los otros niños.

Es normal que los niños en edad preescolar pongan a prueba sus limitaciones en términos de proezas físicas, comportamientos y expresiones de emoción y habilidades de pensamiento. Es importante que exista un ambiente seguro y estructurado, que incluya límites bien definidos, dentro del cual el niño pueda explorar y enfrentar nuevos retos.

El niño debe demostrar iniciativa, curiosidad, deseo de explorar y disfrutar sin sentirse culpable ni inhibido. A los cuatro años, los niños tienen amigos imaginarios. Ellos aprecian ser elogiados por sus éxitos. Necesitan oportunidades para sentirse más libres e independientes.

## **EXPRESIÓN PLÁSTICA**

Características de los dibujos pre esquemáticos .Se puede considerar los dibujos de los niños de esta edad como el resultado de la evolución de un conjunto indefinido de líneas hacia una configuración representativa definida. Los movimientos circulares y longitudinales evolucionan hacia formas reconocibles, y estos intentos de representación provienen directamente de las etapas de garabateo. Generalmente, el primer símbolo logrado es un hombre.

La figura humana se dibuja típicamente con un círculo por cabeza y dos líneas verticales que representan las piernas. Estas representaciones "cabeza-pies" son comunes en los niños de 4 a 5 años. No debe llamar la atención que la primera representación sea una persona, ya que la importancia de las personas en los dibujos de los niños es bien evidente a lo largo de toda la infancia. Sin embargo, no está claro por qué la representación del "renacuajo" debe ser la primera manera que el niño utiliza para representar al ser humano, pero es general la convicción de que el niño de esta edad no está tratando de copiar un objeto visual que tiene ante sí.

La representación del "cabezón" o "renacuajo" se torna más elaborada con la adición de brazos que salen a ambos lados de las piernas, con el agregado de un redondel entre ambas piernas que representa el vientre, y en algunas ocasiones, con la inclusión del cuerpo.

### **Significado del color**

Durante la etapa de los primeros ensayos de representación, se despierta más interés y entusiasmo a través de la relación entre el color elegido para pintar un objeto y el objeto representado, así pues, un hombre puede ser rojo, azul, verde o amarillo, según como hayan impresionado los colores al niño.

Las razones para que un niño preescolar seleccione un color particular para un determinado objeto, son diversas, cabe señalar: el estado emocional del niño en ese momento, la disponibilidad de la gama de colores, otras son de naturaleza puramente mecánica, es decir, puede ser que el color elegido sea más espeso y se corra menos, o

que el pincel del color elegido tenga el mango más largo, o que el crayón elegido sea más grande o más pequeño, etc.

El uso del color a esta edad es una experiencia cautivante. Aunque el niño no desee establecer una determinada relación exacta del color, puede disfrutar y generalmente lo hace, usando el color a su gusto. Es evidente que si se le critica a un niño el uso del color o se le indica cuál es el color correcto para tal o cual dibujo, se estará interfiriendo con su expresión. Hay que otorgarle al niño amplia oportunidad para que descubra sus propias relaciones con el color, pues sólo a través de una continua experimentación establecerá una correspondencia entre sus propias reacciones afectivas frente al color y la organización armónica de éste en su dibujo.

Los dibujos de un niño en el primer nivel de la representación señalan un concepto de espacio muy diferente del que tiene un adulto. A primera vista, los objetos en el espacio tienden a estar en un orden un tanto caprichoso. No obstante, una observación más cuidadosa demuestra que el niño concibe el espacio como aquello que lo rodea. Es decir, los objetos aparecerán arriba, abajo o uno junto a otro, en la forma en que el niño los comprende, lo concibe como relacionado primeramente consigo mismo y su propio cuerpo.

El dibujo para un niño es mucho más que un ejercicio agradable, es el medio gracias al cual desarrolla relaciones y concreta pensamientos vagos que pueden ser importantes para él. El dibujo se convierte en sí mismo en una experiencia de aprendizaje.

## Motivación artística

Toda motivación artística debe estimular el pensamiento, los sentimientos y la percepción del niño. Para que sea exitosa, la motivación debe hacer de la experiencia artística mucho más que una simple actividad, debe estimular en el niño la toma de conciencia de su ambiente y hacerle sentir que la actividad artística es extremadamente vital y más importante que cualquier otra cosa. También el maestro debe sentir que ésta es una actividad importante y él mismo debe ser una parte de la motivación e identificarse con ella.

## EL JUEGO

A partir de los cuatro años, o cuatro años y medio, los juegos simbólicos sufren una transformación. A medida que el niño va superando su egocentrismo y adaptándose a las realidades del mundo físico y social y aprehendiendo el mismo, comienzan a desaparecer las deformaciones y transposiciones simbólicas ya que, en lugar de asimilar el mundo a su yo, somete éste a su realidad.

El niño encuentra cada vez más interés en la existencia real, y ésta le ofrece los medios para satisfacer las necesidades afectivas e intelectuales de su "yo" para "compensar", "liquidar", etc. situaciones insatisfactorias. Así, la asimilación simbólica (la ficción) se vuelve cada vez menos útil. El símbolo se aproxima cada vez más a lo real, y pierde su carácter de deformación, convirtiéndose en una simple representación imitativa de la realidad o "representación adaptada".

El juego del niño se desarrolla ahora en dirección de la actividad constructiva o del trabajo propiamente dicho. Esto es posible por la organización mental del niño, y se pone de manifiesto a través de distintas formas de expresión: dibujo, modelado, armado con distintos elementos, representaciones dramáticas, etc.

Las notas distintivas que definen la actividad lúdica en esta etapa son las siguientes:

- 1- Existe preocupación creciente por la veracidad y exactitud en la imitación de la realidad.
- 2- El niño valoriza el producto obtenido a través de su actividad, más que la actividad misma.
- 3- El juego adquiere mayor orden, secuencia y continuidad. Este orden y coherencia se ponen de manifiesto también en las construcciones materiales que realiza el niño en esta etapa.

A su vez, los progresos en la socialización contribuyen a que se registren las siguientes características:

- 4- El simbolismo va haciéndose más colectivo (simbolismo de varios).
- 5- Los roles se diversifican y se diferencian cada vez más (mecánicos, bomberos, doctoras, etc.).

El recurso metodológico que utilizamos en el jardín para canalizar y favorecer esta evolución del juego y efectuar su aprovechamiento pedagógico es el Juego trabajo.

(Lutiral, 2017)

### 5.01.06.03 LOGROS DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 4 AÑOS DE EDAD

#### Logros de movimiento

- ❖ Se para en un pie durante diez segundos o más
- ❖ Brinca, da volteretas
- ❖ Se columpia, trepa
- ❖ Puede saltar en un pie

#### Logros en destrezas con las manos y los dedos

1. Copia triángulos y otros patrones geométricos
2. Dibuja a las personas con cuerpo
3. Escribe algunas letras
4. Se viste y desviste sin ayuda
5. Utiliza tenedor, cuchara y (algunas veces) cuchillo de mesa
6. Suele encargarse de sus propias necesidades fisiológicas en el inodoro

#### Logros del lenguaje

- Recuerda parte de una historia
- Habla con oraciones de más de cinco palabras
- Usa el tiempo futuro
- Narra cuentos más largos
- Dice nombres y direcciones

#### Logros cognitivos

- Puede contar diez o más objetos
- Dice correctamente el nombre de por lo menos cuatro colores

- Comprende mejor el concepto del tiempo
- Tiene conocimiento de lo que se usa cada día en casa (dinero, alimentos, electrodomésticos)

### **Logros sociales y emocionales**

- Quiere complacer a los amigos
- Quiere ser como sus amigos
- Es más probable que acepte reglas
- Le gusta cantar, bailar y actuar
- Muestra más independencia y hasta puede visitar solo a algún vecino inmediato
- Está consciente de su sexualidad
- Puede distinguir la fantasía de la realidad
- Algunas veces es exigente, otras es sumamente colaborador

### **Inspección de la salud del desarrollo**

Debido a que cada niño se desarrolla a su propia manera muy particular, es imposible predecir exactamente cuándo o cómo su niño en edad preescolar perfeccionará una destreza determinada. Los logros o hitos del desarrollo que se indican acá le proporcionan una idea general de los cambios que puede esperar a medida que su hijo crece, pero no se alarme si su desarrollo toma un rumbo ligeramente diferente. Sin embargo, avise a su pediatra si su hijo muestra alguno de las siguientes señales de posible retraso del desarrollo para su grupo de edad.

- Exhibe un comportamiento sumamente temeroso o tímido

- Exhibe un comportamiento sumamente agresivo
- Es incapaz de separarse de sus padres sin emitir mayor protesta
- Se distrae fácilmente y es incapaz de concentrarse en una actividad individual durante más de cinco minutos
- Muestra poco interés en jugar con otros niños
- Se rehúsa a responderles a las personas en general, o responde solo superficialmente
- Rara vez recurre a la fantasía o imitación cuando juega
- Parece deprimido o triste la mayor parte del tiempo
- No participa en actividades variadas
- Evita a otros niños y adultos o parece mantenerse apartado de ellos
- No expresa una amplia gama de emociones
- Tiene problemas alimenticios, del sueño o para usar el inodoro
- No puede diferenciar entre la fantasía y la realidad
- Parece inusualmente pasivo
- No puede entender órdenes de dos instrucciones con uso de preposiciones (“Pon la taza sobre la mesa”; “Toma la pelota de abajo del sillón”).
- No puede decir correctamente su nombre y apellido
- No usa plurales ni tiempo pasado correctamente al hablar
- No habla sobre sus actividades y experiencias
- No puede construir una torre de seis a ocho bloques
- Parece incómodo al sostener un crayón
- Tiene problemas para quitarse la ropa

- No puede cepillarse bien los dientes
- No puede lavarse ni secarse las manos.

(Anónimo, Healthy Children, 2015)

## **5.02 DESCRIPCIÓN DE LA HERRAMIENTA O METODOLOGÍA QUE PROPONE COMO SOLUCIÓN.**

### **5.02.01 Metodología**

Es un plan de investigación que nos permite cumplir con los objetivos propuestos por medio de un marco científico con un conjunto de procedimientos que enmarquen el camino de un proyecto de carácter investigativo y social.

Se utilizan una serie de métodos y técnicas los cuales nos arrojan resultados ya sean de carácter positivo o negativo, el presente proyecto se basa en una investigación de campo donde al ir al Centro Infantil se ubica la problemática de mi propuesta colocamos en práctica la investigación descriptiva realizando una encuesta y una tabulación de datos con un antes y un después de la sociabilización.

Es un estudio cualitativo y cuantitativo donde podemos observar el porcentaje de cambio.

Utilizamos como herramienta la propuesta dirigida a los docentes los cuales son los beneficiarios al igual que los infantes.

## 5.02.02 MÉTODO

### Método de observación

Donde nos enfocamos en el estado actual del problema de los infantes.

### Método experimental

Nos permite relacionar causa y efecto para ubicar el problema y la solución del mismo, al mismo tiempo implementar el ambiente de aprendizaje “Yo soy libre” mediante el manual para lograr los cambios previstos.

La encuesta realizada a los 15 docentes de la institución donde se evidencia el desconocimiento del tema, cada pregunta nos dio una información la cual es tabulada para determinar el conocimiento del tema.

## 5.02.03 TÉCNICAS

La encuesta realizada a los 15 docentes de la institución donde se evidencia el desconocimiento del tema, cada pregunta nos dio una información la cual es tabulada para determinar el conocimiento del tema.

La técnica que se ha utilizado en el presente proyecto es la encuesta, en la misma que se han planteado 15 preguntas: **(Anexo 1)**

Estas encuestas nos permiten conocer una de las problemáticas existentes en el Centro de Desarrollo Infantil “KYRIOS” y brindar una propuesta de solución que genere un bienestar en la comunidad educativa.

## 5.02.04 PARTICIPANTES

### 5.02.04.01 Población

**Población:** 15 docentes

El Centro de Desarrollo Infantil “KYRIOS” está conformado por un grupo de 4 docentes más su personal de apoyo una psicóloga, una trabajadora social y su coordinadora.

**Autoridad:** 1

- Director

**Docentes:** 6

- Centro de Desarrollo Infantil “ARCA DEL SABER ”: 8

Debido a que el Centro de Desarrollo Infantil “KYRIOS ” no cuentan con las suficientes docentes para la ejecución del proyecto, se realizó invitación correspondiente a docentes del Centro Infantil “ARCA DEL SABER ” para sean partícipes de dicho proyecto.

### 5.02.04.02 Muestra de estudio

Se ejecutó una encuesta a 15 docentes

## 5.02.05 ANÁLISIS DE INTERPRETACIÓN DE DATOS

### 5.02.05.01 Tabulaciones de datos de la encuesta, antes de la socialización.

**Participantes:**

**Población:** 15 docentes

**Muestra de estudio:** Se selecciona intencionalmente a los docentes

**Tabla 6 Muestra de estudio**

UNIDADES DE OBSERVACIÓN	N°	%
DOCENTES	15	100
TOTAL	15	100

*Fuente:* Encuesta realizada a docentes

*Elaborado por:* Yesenia Guachamin.

### **Análisis e interpretación de resultados:**

Para la interpretación y el análisis de los resultados obtenidos en la encuesta se tabularon y graficaron los datos obtenidos según el criterio de las y los docentes encuestados constaron los siguientes resultados:

## Pregunta 1: ¿Para usted cual sería la definición de diseñar?

Tabla 7 Pregunta 1

Equivalencias	Respuestas y %	Cantidad de respuestas	Porcentajes
A.- Es la descripción de todos los aspectos estéticos.		12	66,67 %
B.- se refiere a un boceto, bosquejo o esquema que se realiza.		0	0 %
C.- Hacer un dibujo de una cosa para que sirva de modelo.		6	33,33 %
D.- es una representación mental y la posterior plasmación de dicha idea.		0	0 %
E.- todas las anteriores.		0	0 %
TOTAL		18	100 %

*Fuente:* Encuesta realizada a docentes

*Elaborado por:* Yesenia Guachamin

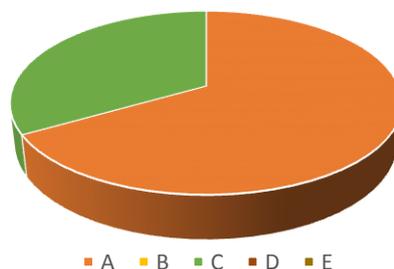


Figura 8 Pregunta 1

*Fuente:* Encuesta realizada a docentes

*Elaborado por:* Yesenia Guachamin.

### Análisis e interpretación de los datos:

De un total de 15 encuestados un 66,67% respondió que el diseñar es la descripción de todos los aspectos estéticos, también cuestiones funcionales y técnicas de algo a desarrollar, mientras que el 33,33% Hacer un dibujo de una cosa para que sirva de modelo. Permitiendo conocer que cada docente encuesta tiene noción o una idea del significado de docente, mientras que las otras definiciones no fueron consideradas como la definición.

**Pregunta 2:** ¿Usted está de acuerdo con la siguiente definición?

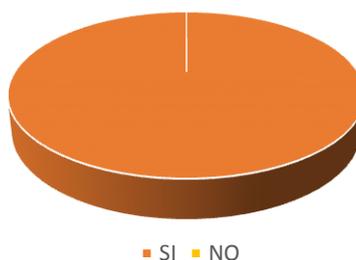
Un ambiente de aprendizaje: es un espacio en el que los estudiantes interactúan, bajo condiciones y circunstancias físicas, humanas, sociales y culturales propicias, para generar experiencias de aprendizaje significativo y con sentido

**Tabla 8 Pregunta 2**

Respuestas y %	Cantidad de respuestas	Porcentajes
Equivalencias		
SI	18	100 %
NO	0	0 %
TOTAL	18	100 %

*Fuente:* Encuesta realizada a docentes

*Elaborado por:* Yesenia Guachamin



**Figura 9 Pregunta 2**

*Fuente:* Encuesta realizada a docentes

*Elaborado por:* Yesenia Guachamin.

**Análisis e interpretación de los datos:**

De un total de 18 encuestados. Con el total del 100% respondieron que sí, están de acuerdo con la definición de ambiente de aprendizaje, afirmando así que es un espacio en el que los estudiantes interactúan, bajo condiciones y circunstancias físicas, humanas, sociales y culturales propicias, para generar experiencias de aprendizaje significativo y con sentido. Dejando de lado una respuesta negativa sobre esta definición.

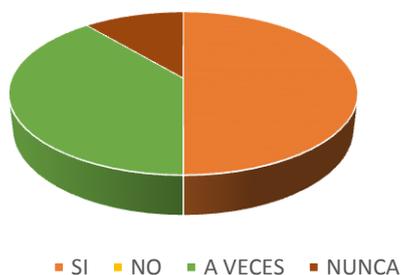
**Pregunta 3:** ¿Usted considera que los ambientes de aprendizaje ayudan a que el niño- niña explore sus habilidades y destrezas?

**Tabla 9 Pregunta 3**

Equivalencias	Respuestas y %	Cantidad de respuestas	Porcentajes
Si		9	50 %
No		0	0%
A veces		7	38,89 %
Nunca		2	11,11%
	TOTAL	18	100 %

*Fuente:* Encuesta realizada a docentes

*Elaborado por:* Yesenia Guachamin



**Figura 10 Pregunta 3**

*Fuente:* Encuesta realizada a docentes

*Elaborado por:* Yesenia Guachamin.

### **Análisis e interpretación de los datos:**

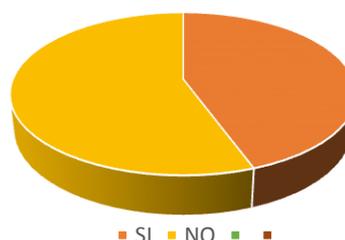
De un total de 15 encuestados el 50 % están de acuerdo que sí, que los ambientes de aprendizaje ayudan a que el niño- niña explore sus habilidades y destrezas, mientras el 38,89% considera que estos ambientes de aprendizaje ayudan a el niño y niña a veces, y un 11,11% responde que nunca, siendo así la mayoría de docentes quienes están de acuerdo con los ambientes de aprendizaje como método para la exploración.

**Pregunta 4:** ¿Cree usted que los ambientes de aprendizaje despiertan el interés de los niños y niñas en el proceso de enseñanza- aprendizaje?

**Tabla 10 Pregunta 4**

Respuestas y %	Cantidad de respuestas	Porcentajes
Si	8	44,44 %
No	10	55,56 %
TOTAL	18	100 %

*Fuente:* Encuesta realizada a docentes  
*Elaborado por:* Yesenia Guachamin



**Figura 11 Pregunta 4**  
*Fuente:* Encuesta realizada a docentes  
*Elaborado por:* Yesenia Guachamin.

### **Análisis e interpretación de los datos:**

De un total de 18 encuestados el 44% responden que, si creen que los ambientes de aprendizaje despiertan interés de los niños y niñas en el proceso de enseñanza, mientras que el 55,56% considera que estos no permiten que despierte el interés en los niños para su proceso de enseñanza aprendizaje. Al analizar los resultados se demostró que la mayoría de docentes deja de lado esta opción.

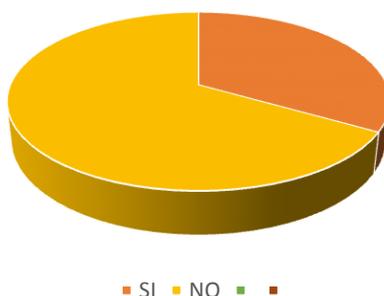
**Pregunta 5:** - ¿Conoce la teoría de “las inteligencias múltiples” de Howard Gardner

**Tabla 11 Pregunta 5**

Respuestas y %	Cantidad de respuestas	Porcentajes
Si	5	33,33 %
No	10	66,67 %
TOTAL	15	100 %

*Fuente:* Encuesta realizada a docentes

*Elaborado por:* Yesenia Guachamin



**Figura 12 Pregunta 5**

*Fuente:* Encuesta realizada a docentes

*Elaborado por:* Yesenia Guachamin.

**Análisis e interpretación de los datos:**

De un total de 18 encuestados el 33,33% responde que sí, que conocen sobre la teoría de las inteligencias múltiples de Howard Gardner, mientras que el 66,67% asegura que No conoce sobre esta teoría. Al analizar los resultados la investigadora constató que es necesario que todos los y los docentes sepan sobre estas teorías ya que es de vital importancia para su desarrollo.

## Pregunta 6: ¿Cuántas inteligencias múltiples existen?

Tabla 12 Pregunta 6

Respuestas y %	Cantidad de respuestas	Porcentajes
Equivalencias		
6	3	16,67 %
8	2	11,11%
10	8	44,44%
Ninguno de los anteriores	5	27,78 %
TOTAL	18	100 %

*Fuente:* Encuesta realizada a docentes

*Elaborado por:* Yesenia Guachamin

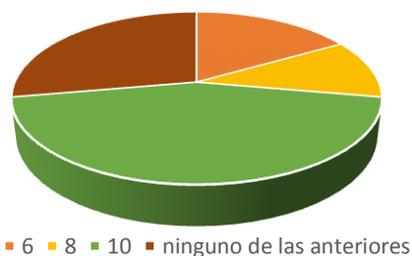


Figura 13 Pregunta 6

*Fuente:* Encuesta realizada a docentes

*Elaborado por:* Yesenia Guachamin.

### Análisis e interpretación de los datos:

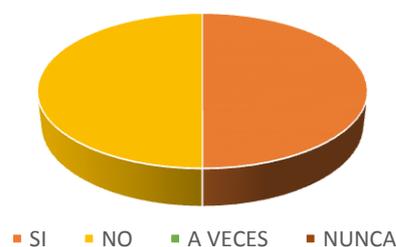
De un total de 18 encuestados el 16,67% responde que las inteligencias múltiples son 6, mientras que el 11,11% considera que son 8, seguido de un 44,44% responde que son 10 y por último un 27,78% están de acuerdo que ninguna de las opciones planteadas son las correctas. Al analizar los resultados un gran porcentaje está de acuerdo que son 10 las inteligencias múltiples.

**Pregunta 7** ¿Usted considera que es importante diseñar un ambiente de aprendizaje antes de implementarlo en el Centro Infantil?

**Tabla 13 Pregunta 7**

Respuestas y % Equivalencias	Cantidad de respuestas	Porcentajes
Si	9	50 %
No	9	50 %
A veces	0	0 %
Nunca	0	0 %
TOTAL	18	100 %

*Fuente:* Encuesta realizada a docentes  
*Elaborado por:* Yesenia Guachamin



**Figura 14 Pregunta 7**

*Fuente:* Encuesta realizada a docentes  
*Elaborado por:* Yesenia Guachamin.

### **Análisis e interpretación de los datos:**

De un total de 18 encuestados un 50% considera que es importante diseñar ambientes de aprendizaje antes de implementarlo en el Centro Infantil, mientras que el otro 50% considera que no es necesario, al analizar los resultados se concluyó que existe un pensamiento compartido entre una respuesta negativa y la otra positiva.

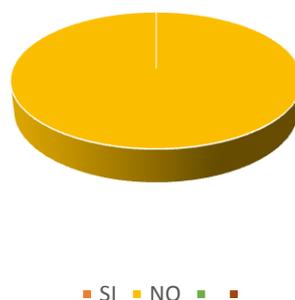
**Pregunta 8** ¿Ha asistido a algún taller sobre el diseño de un ambiente de aprendizaje?

**Tabla 14 Pregunta 8**

Respuestas y %	Cantidad de respuestas	Porcentajes
Si	0	0 %
No	18	100 %
TOTAL	18	100 %

*Fuente:* Encuesta realizada a docentes

*Elaborado por:* Yesenia Guachamin



**Figura 15 Pregunta 8**

*Fuente:* Encuesta realizada a docentes

*Elaborado por:* Yesenia Guachamin.

### **Análisis e interpretación de los datos:**

De un total de 18 encuestados, el 100 % respondieron que no han asistido a ningún taller sobre diseño de ambiente de aprendizaje, siendo así la mayoría los cuales no han recibido información sobre este tema.

**Pregunta 9** ¿Conoce el diseño de un ambiente de aprendizaje lúdico para potencializar las inteligencias múltiples de niños y niñas de 4 años de edad?

**Tabla 15 Pregunta 9**

Respuestas y %	Cantidad de respuestas	Porcentajes
Equivalencias		
Si	0	0 %
No	18	100 %
TOTAL	18	100 %

*Fuente:* Encuesta realizada a docentes

*Elaborado por:* Yesenia Guachamin



**Figura 16 Pregunta 9**

*Fuente:* Encuesta realizada a docentes

*Elaborado por:* Yesenia Guachamin.

### **Análisis e interpretación de los datos**

De un total de 18 encuestados el 100% asegura que no conoce sobre el diseño de un ambiente de aprendizaje lúdico para potencializar las inteligencias múltiples de niños y niñas de 4 años de edad, por lo tanto, la respuesta positiva queda de lado. Por la tanto todos los docentes desconocen sobre este tema.

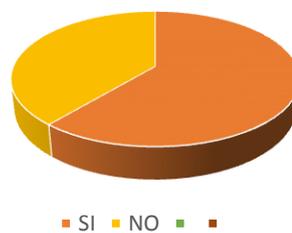
**Pregunta 10** ¿Cree usted que el /la docente puede diseñar ambientes de aprendizaje o esto lo dejamos solo al diseñador /a de interiores?

**Tabla 16 Pregunta 10**

Respuestas y %	Cantidad de respuestas	Porcentajes
Equivalencias		
Si	11	61,11 %
No	7	38,89 %
TOTAL	18	100 %

*Fuente:* Encuesta realizada a docentes

*Elaborado por:* Yesenia Guachamin



**Figura 17 Pregunta 10**

*Fuente:* Encuesta realizada a docentes

*Elaborado por:* Yesenia Guachamin.

### **Análisis e interpretación de los datos:**

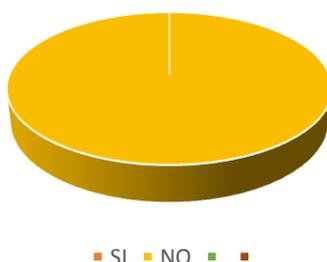
De un total de 18 encuestados el 61,11% responde que si creen que el /la docente puede diseñar ambientes de aprendizaje o esto lo dejamos solo al diseñador /a de interiores, mientras que el 38,89% responde que no. Al analizar los resultados la mayoría de docentes está de acuerdo con esta opción para diseñar los ambientes de aprendizaje.

**Pregunta 11** ¿Usted implementa ambientes de aprendizaje para potencializar las inteligencias múltiples de los niños y niñas de 4 años de edad?

**Tabla 17 Pregunta 11**

Respuestas y %	Cantidad de respuestas	Porcentajes
Equivalencias		
Si	0	0 %
No	18	100%
TOTAL	18	100 %

*Fuente:* Encuesta realizada a docentes  
*Elaborado por:* Yesenia Guachamin



**Figura 18 Pregunta 11**

*Fuente:* Encuesta realizada a docentes  
*Elaborado por:* Yesenia Guachamin.

### **Análisis e interpretación de los datos:**

De un total de 18 encuestados el 100% responde que no implementa ambientes de aprendizaje para potencializar las inteligencias múltiples de los niños y niñas de 4 años de edad, es decir que los docentes del Centro Infantil no aplican esta opción dentro de las aulas, dejando de lado los ambientes de aprendizaje.

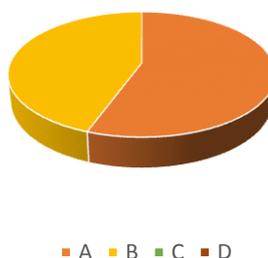
**Pregunta 12** ¿Considera usted que los ambientes de aprendizaje ayudan a potenciar la relación?

**Tabla 18 Pregunta 12**

Respuestas y %	Cantidad de respuestas	Porcentajes
Equivalencias		
A.- Familia- escuela	10	55,56 %
B.- Docente-alumno	8	44,44%
C.- Padres- hijos	0	0
D.- Padres-docente	0	0
TOTAL	18	100 %

*Fuente:* Encuesta realizada a docentes

*Elaborado por:* Yesenia Guachamin



**Figura 19 Pregunta 12**

*Fuente:* Encuesta realizada a docentes

*Elaborado por:* Yesenia Guachamin.

### **Análisis e interpretación de los datos:**

De un total de 18 encuestados el 55,56% considera que los ambientes de aprendizaje ayudan a potenciar la relación Familia- escuela, mientras que el 44,44% considera que estos fortalecen la relación Docente- alumnos. Al analizar los resultados la mayoría de docentes aseguran que la familia y la escuela están ligadas para potenciar su relación.

**Pregunta 13** ¿Le gustaría conocer el diseño de un ambiente de aprendizaje que ayude a potencializar las inteligencias múltiples de niños y niñas de 4 años de edad?

**Tabla 19 Pregunta 13**

Respuestas y % Equivalencias	Cantidad de respuestas	Porcentajes
Si	18	100%
No	0	0%
TOTAL	18	100 %

*Fuente:* Encuesta realizada a docentes

*Elaborado por:* Yesenia Guachamin



**Figura 20 Pregunta 13**

*Fuente:* Encuesta realizada a docentes

*Elaborado por:* Yesenia Guachamin.

### **Análisis e interpretación de los datos:**

De un total de 18 encuestados el 100% responde que sí, que les gustaría conocer el diseño de un ambiente de aprendizaje, por lo tanto, todos los docentes están de acuerdo con esta opción que ayude a potencializar las inteligencias múltiples de niños y niñas de 4 años de edad.

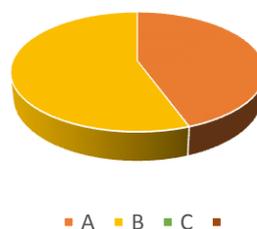
**Pregunta 14** ¿Le gustaría conocer más sobre la importancia de generar ambientes de aprendizaje que potencialicen las inteligencias múltiples de niños y niñas de 4 años de edad a través de?

**Tabla 20 Pregunta 14**

Respuestas y %	Cantidad de respuestas	Porcentajes
Equivalencias		
A.- capacitación teórica	8	44,44 %
B.- Taller práctico.	10	55,56%
C.- Manual instructivo.	0	0%
TOTAL	18	100 %

*Fuente:* Encuesta realizada a docentes

*Elaborado por:* Yesenia Guachamin



**Figura 21 Pregunta 14**

*Fuente:* Encuesta realizada a docentes

*Elaborado por:* Yesenia Guachamin.

### **Análisis e interpretación de los datos:**

De un total de 18 encuestados el 44,44% responde que les gustaría conocer más sobre la importancia que generan los ambientes de aprendizaje mediante capacitación teórica, mientras que el 55,56% considera que esto será posible a través de un taller práctico . Al analizar los resultados se llegó a la conclusión que la mayoría de docentes está seguro que a través de capacitaciones teóricas conocerán más sobre estos ambientes que permitirán potencializar las inteligencias múltiples de niños y niñas de 4 años de edad.

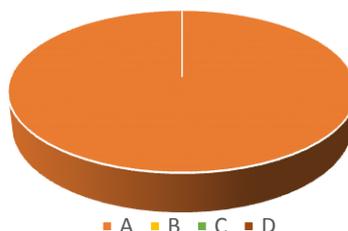
**Pregunta 15** ¿Le gustaría conocer e implementar el diseño del ambiente de aprendizaje que potencialice las inteligencias múltiples de los niños y niñas de 4 años de edad?

**Tabla 21 Pregunta 15**

Respuestas y % Equivalencias	Cantidad de respuestas	Porcentajes
<b>A.- Totalmente de acuerdo</b>	18	100 %
<b>B.- De acuerdo</b>	0	0%
<b>C.- En desacuerdo</b>	0	0%
<b>D.- Totalmente en desacuerdo.</b>	0	0%
TOTAL	18	100 %

*Fuente:* Encuesta realizada a docentes

*Elaborado por:* Yesenia Guachamin



**Figura 22 Pregunta 15**

*Fuente:* Encuesta realizada a docentes

*Elaborado por:* Yesenia Guachamin

### **Análisis e interpretación de los datos**

De un total de 18 encuestados el 100% responde está de acuerdo con conocer e implementar el diseño del ambiente de aprendizaje que potencialice las inteligencias múltiples de los niños y niñas de 4 años de edad. Por lo tanto a la mayoría de docentes les gustaría conocer sobre esta opción para implementarla en el aula clase y por lo tanto en el Centro Infantil.

## Participantes:

**Población:** 15 docentes

Muestra de estudio: Se selecciona intencionalmente a los docentes

**Tabla 22 Muestra de estudio**

UNIDADES DE OBSERVACIÓN	Nº	%
DOCENTES	18	100
TOTAL	18	100

## Análisis e interpretación de resultados:

Para la interpretación y el análisis de los resultados obtenidos en la encuesta se tabularon y graficaron los datos obtenidos según el criterio de las y los docentes encuestados constaron los siguientes resultados:

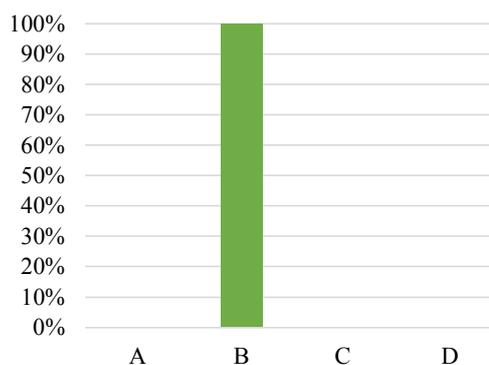
### Pregunta 1: ¿Para usted cual sería la definición de diseñar?

Tabla 23 ¿Para usted cual sería la definición de diseñar?

Respuestas y % Equivalencias	Cantidad de respuestas	Porcentajes
A.- Es la descripción de todos los aspectos estéticos, también cuestiones funcionales y técnicas de algo a desarrollar	0	0 %
B.- Hacer un dibujo o dibujos de una cosa para que sirva de modelo en su realización.	18	100 %
C.- se refiere a un boceto, bosquejo o esquema que se realiza, ya sea mentalmente o en un soporte material, antes de concretarla producción de algo.	0	0%
D.- es una representación mental y la posterior plasmación de dicha idea en algún formato gráfico (visual) para exhibir cómo será la obra que se planea realizar.	0	0 %
E.- todas las anteriores.	0	0 %
<b>TOTAL</b>	18	100 %

*Fuente:* Encuesta realizada a docentes

*Elaborado por:* Yesenia Guachamin



**Figura 23** ¿Para usted cual sería la definición de diseñar?

*Fuente:* Encuesta realizada a docentes

*Elaborado por:* Yesenia Guachamin.

### Análisis e interpretación de los datos:

De un total de 18 encuestados el 100% responde que sí, que la definición de diseñar es: hacer un dibujo o dibujos de una cosa para que sirva de modelo en su realización. Al analizar los resultados obtenidos en la encuesta anterior se demostró que los y las docentes están totalmente de acuerdo con la respuesta escogida.

**Pregunta 2:** ¿Usted está de acuerdo con la siguiente definición?

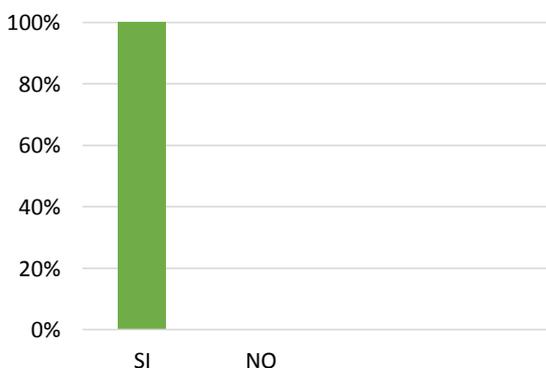
Un ambiente de aprendizaje: es un espacio en el que los estudiantes interactúan, bajo condiciones y circunstancias físicas, humanas, sociales y culturales propicias, para generar experiencias de aprendizaje significativo y con sentido

Tabla 24 ¿Usted está de acuerdo con la siguiente definición?

Respuestas y % Equivalencias	Cantidad de respuestas	Porcentajes
SI	18	100 %
NO	0	0 %
<b>TOTAL</b>	18	100 %

*Fuente:* Encuesta realizada a docentes

*Elaborado por:* Yesenia Guachamin



**Figura 24** ¿Usted está de acuerdo con la siguiente definición?

*Fuente:* Encuesta realizada a docentes

*Elaborado por:* Yesenia Guachamin.

**Análisis e interpretación de los datos:**

De un total de 18 encuestados. Con el total del 100% respondieron que sí, están de acuerdo con la definición de ambiente de aprendizaje, afirmando así que es un espacio en el que los estudiantes interactúan, bajo condiciones y circunstancias físicas, humanas, sociales y culturales propicias, para generar experiencias de aprendizaje significativo y con sentido. Dejando de lado una respuesta negativa sobre esta definición. Comparando con los resultados anterior se demuestra que los y las docentes se mantienen en su respuesta.

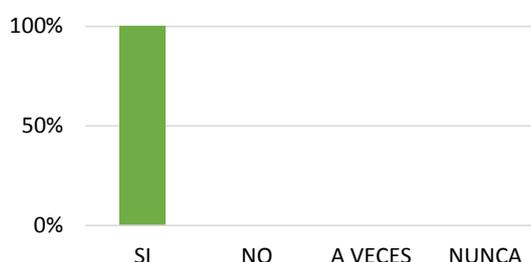
**Pregunta 3:** ¿Usted considera que los ambientes de aprendizaje ayudan a que el niño- niña explore sus habilidades y destrezas?

Tabla 25 ¿Usted considera que los ambientes de aprendizaje ayudan a que el niño- niña explore sus habilidades y destrezas?

<i>Respuestas y %</i> <i>Equivalencias</i>	Cantidad de respuestas	Porcentajes
Si	18	100 %
No	0	0%
A veces	0	0 %
Nunca	0	0%
<b>TOTAL</b>	18	100 %

*Fuente:* Encuesta realizada a docentes

*Elaborado por:* Yesenia Guachamin



**Figura 25** ¿Usted considera que los ambientes de aprendizaje ayudan a que el niño- niña explore sus habilidades y destrezas?

*Fuente:* Encuesta realizada a docentes

*Elaborado por:* Yesenia Guachamin.

### **Análisis e interpretación de los datos:**

De un total de 18 encuestados el 100 % están de acuerdo que si, que los ambientes de aprendizaje ayudan a que el niño- niña explore sus habilidades y destrezas, mientras el 38,89% considera que estos ambientes de aprendizaje ayudan a el niño y niña a veces, y un 11,11% responde que nunca ayudan al niño y niña a explorar sus habilidades y destrezas, siendo así la mayoría de docentes quienes están de acuerdo con los ambientes de aprendizaje como método para la exploración. Al comparar los resultados anteriores, se demuestra que los docentes se mantienen en su respuesta.

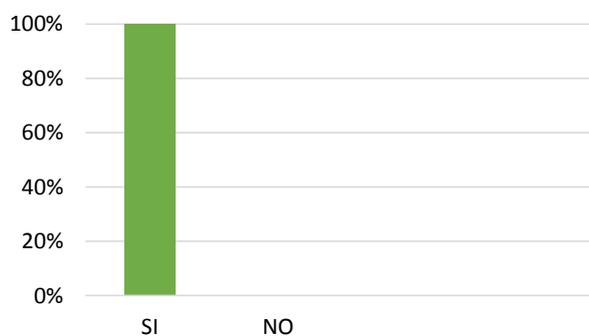
**Pregunta 4:** ¿Cree usted que los ambientes de aprendizaje despiertan el interés de los niños y niñas en el proceso de enseñanza- aprendizaje?

Tabla 26 ¿Cree usted que los ambientes de aprendizaje despiertan el interés de los niños y niñas en el proceso de enseñanza- aprendizaje?

Respuestas y % Equivalencias	Cantidad de respuestas	Porcentajes
Si	18	100 %
No	0	0 %
<b>TOTAL</b>	18	100 %

*Fuente:* Encuesta realizada a docentes

*Elaborado por:* Yesenia Guachamin



**Figura 26** ¿Cree usted que los ambientes de aprendizaje despiertan el interés de los niños y niñas en el proceso de enseñanza- aprendizaje?

*Fuente:* Encuesta realizada a docentes

*Elaborado por:* Yesenia Guachamin.

### **Análisis e interpretación de los datos:**

De un total de 18 encuestados el 100% responden que, si creen que los ambientes de aprendizaje despiertan interés de los niños y niñas en el proceso de enseñanza. Al analizar los resultados anteriores, se demostró que la mayoría de docentes le dan importancia a esta opción, dando a notar el cambio en su totalidad.

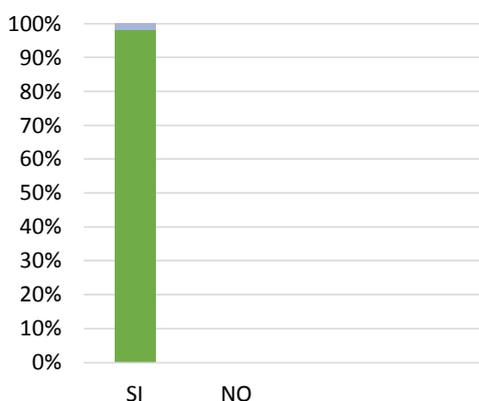
**Pregunta 5:** - ¿Conoce la teoría de “las inteligencias múltiples” de Howard Gardner

Tabla 27 ¿Conoce la teoría de “las inteligencias múltiples” de Howard Gardner

Respuestas y % Equivalencias	Cantidad de respuestas	Porcentajes
Si	18	100 %
No	0	0 %
TOTAL	15	100 %

*Fuente:* Encuesta realizada a docentes

*Elaborado por:* Yesenia Guachamin



**Figura 27** ¿Conoce la teoría de “las inteligencias múltiples” de Howard Gardner

*Fuente:* Encuesta realizada a docentes

*Elaborado por:* Yesenia Guachamin.

**Análisis e interpretación de los datos:**

De un total de 18 encuestados el 100% responde que sí, que conocen sobre la teoría de las inteligencias múltiples de Howard Gardner. Al analizar los resultados la investigadora constató que es necesario que todos los y los docentes sepan sobre estas teorías ya que es de vital importancia para su desarrollo, es por eso que al comprar los resultados anteriores se constató que los docentes saben sobre esta teoría dando así la mayoría como resultado.

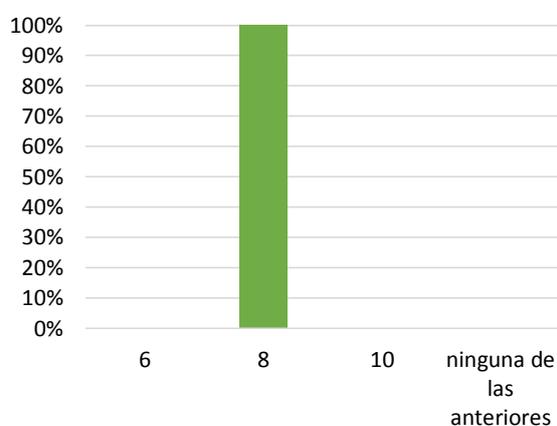
## Pregunta 6: ¿Cuántas inteligencias múltiples existen?

Tabla 28 ¿Cuántas inteligencias múltiples existen?

Respuestas y % Equivalencias	Cantidad de respuestas	Porcentajes
6	0	0 %
8	18	100 %
10	0	0 %
Ninguno de los anteriores	0	0 %
TOTAL	18	100 %

*Fuente:* Encuesta realizada a docentes

*Elaborado por:* Yesenia Guachamin



**Figura 28** ¿Cuántas inteligencias múltiples existen?

*Fuente:* Encuesta realizada a docentes

*Elaborado por:* Yesenia Guachamin.

### Análisis e interpretación de los datos:

De un total de 18 encuestados el 100% responde que las inteligencias múltiples son 10, es decir que después de la socialización se demostró que los y las docentes conocen sobre las inteligencias, demostrándolo así en su respuesta correcta, dando a notar así un cambio en su totalidad.

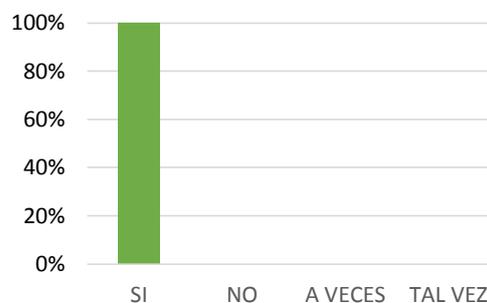
**Pregunta 7** ¿Usted considera que es importante diseñar un ambiente de aprendizaje antes de implementarlo en el Centro Infantil?

Tabla 29 ¿Usted considera que es importante diseñar un ambiente de aprendizaje antes de implementarlo en el Centro Infantil?

Respuestas y % Equivalencias	Cantidad de respuestas	Porcentajes
Si	18	100 %
No	0	0 %
A veces	0	0 %
Nunca	0	0 %
TOTAL	18	100 %

*Fuente:* Encuesta realizada a docentes

*Elaborado por:* Yesenia Guachamin



**Figura 29** ¿Usted considera que es importante diseñar un ambiente de aprendizaje antes de implementarlo en el Centro Infantil?

*Fuente:* Encuesta realizada a docentes

*Elaborado por:* Yesenia Guachamin.

### **Análisis e interpretación de los datos:**

De un total de 18 encuestados un 100% considera que es importante diseñar ambientes de aprendizaje antes de implementarlo en el Centro Infantil, al analizar los resultados anteriores se concluyó que existe un acuerdo en la respuesta, notando un cambio en su totalidad.

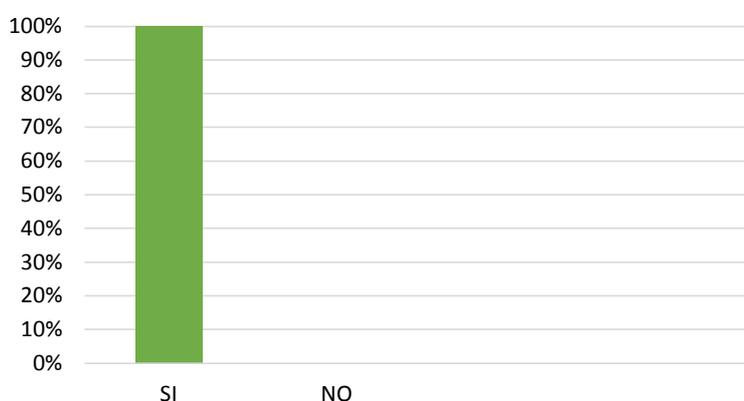
**Pregunta 8** ¿Ha asistido a algún taller sobre el diseño de un ambiente de aprendizaje?

Tabla 30 ¿Ha asistido a algún taller sobre el diseño de un ambiente de aprendizaje?

Respuestas y % Equivalencias	Cantidad de respuestas	Porcentajes
Si	18	100 %
No	0	0 %
TOTAL	18	100 %

*Fuente:* Encuesta realizada a docentes

*Elaborado por:* Yesenia Guachamin



**Figura 30** ¿Ha asistido a algún taller sobre el diseño de un ambiente de aprendizaje?

*Fuente:* Encuesta realizada a docentes

*Elaborado por:* Yesenia Guachamin.

### **Análisis e interpretación de los datos:**

De un total de 18 encuestados, el 100 % respondieron que, ya han asistido a talleres sobre diseño de ambiente de aprendizaje, siendo así la mayoría los cuales ya han recibido información sobre este tema. Al analizar con los resultados anteriores, pudimos confirmar que los y las docentes le han dado importancia este tema, siendo así un cambio notorio en los resultados.

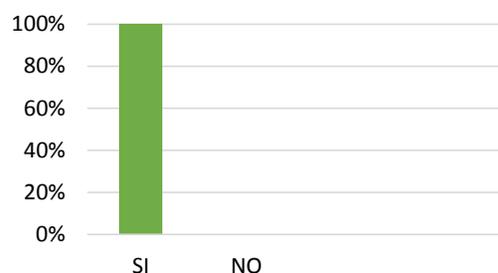
**Pregunta 9** ¿Conoce el diseño de un ambiente de aprendizaje lúdico para potencializar las inteligencias múltiples de niños y niñas de 4 años de edad?

Tabla 31 ¿Conoce el diseño de un ambiente de aprendizaje lúdico para potencializar las inteligencias múltiples de niños y niñas de 4 años de edad?

Respuestas y %	Cantidad de respuestas	Porcentajes
Equivalencias		
Si	18	100 %
No	0	0 %
TOTAL	18	100 %

*Fuente:* Encuesta realizada a docentes

*Elaborado por:* Yesenia Guachamin



**Figura 31** ¿Conoce el diseño de un ambiente de aprendizaje lúdico para potencializar las inteligencias múltiples de niños y niñas de 4 años de edad?

*Fuente:* Encuesta realizada a docentes

*Elaborado por:* Yesenia Guachamin.

### **Análisis e interpretación de los datos:**

De un total de 18 encuestados el 100% asegura que ya conoce sobre el diseño de un ambiente de aprendizaje lúdico para potencializar las inteligencias múltiples de niños y niñas de 4 años de edad, por lo tanto, la respuesta positiva es notable. Al analizar los resultados anteriores se confirmó que después de la socialización los y las docentes tienen conocimiento sobre este diseño de ambientes de aprendizajes.

**Pregunta 10** ¿Cree usted que el /la docente puede diseñar ambientes de aprendizaje o esto lo dejamos solo al diseñador /a de interiores?

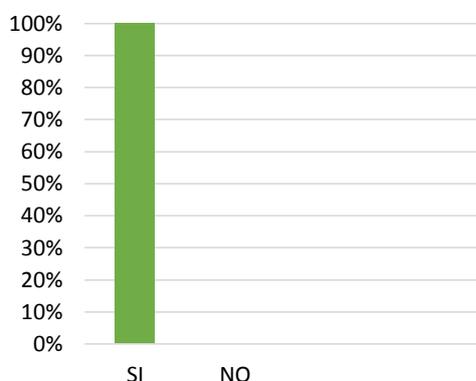
Tabla 32 ¿Cree usted que el /la docente puede diseñar ambientes de aprendizaje o esto lo dejamos solo al diseñador /a de interiores?

Respuestas y % Equivalencias	Cantidad de respuestas	Porcentajes
Si	18	100 %
No	0	0 %
TOTAL	18	100 %

*Fuente:* Encuesta realizada a docentes

*Elaborado por:* Yesenia

Guachamin



**Figura 32** ¿Cree usted que el /la docente puede diseñar ambientes de aprendizaje o esto lo dejamos solo al diseñador /a de interiores?

*Fuente:* Encuesta realizada a docentes

*Elaborado por:* Yesenia Guachamin.

### **Análisis e interpretación de los datos:**

De un total de 18 encuestados el 100 % responde que si creen que el /la docente puede diseñar ambientes de aprendizaje o esto lo dejamos solo al diseñador /a de interiores, Al analizar los resultados anteriores se concluyó que la mayoría de docentes está de acuerdo con esta opción para diseñar los ambientes de aprendizaje.

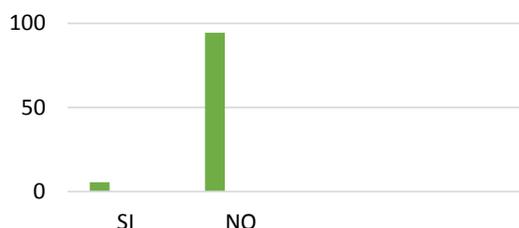
**Pregunta 11** ¿Usted implementa ambientes de aprendizaje para potencializar las inteligencias múltiples de los niños y niñas de 4 años de edad?

Tabla 33 ¿Usted implementa ambientes de aprendizaje para potencializar las inteligencias múltiples de los niños y niñas de 4 años de edad?

Respuestas y % Equivalencias	Cantidad de respuestas	Porcentajes
Si	1	5,56 %
No	17	94,44 %
TOTAL	18	100 %

*Fuente:* Encuesta realizada a docentes

*Elaborado por:* Yesenia Guachamin



**Figura 33** ¿Usted implementa ambientes de aprendizaje para potencializar las inteligencias múltiples de los niños y niñas de 4 años de edad?

*Fuente:* Encuesta realizada a docentes

*Elaborado por:* Yesenia Guachamin.

### **Análisis e interpretación de los datos:**

De un total de 18 encuestados el 94,44% responde que no implementa ambientes de aprendizaje para potencializar las inteligencias múltiples de los niños y niñas de 4 años de edad, mientras que el 5,56 % responde que si lo hace. Es decir que los docentes del Centro Infantil no aplican esta opción dentro de las aulas, dejando de lado los ambientes de aprendizaje. Al analizar los resultados anteriores se contestó que en una minoría existe un cambio

**Pregunta 12** ¿Considera usted que los ambientes de aprendizaje ayudan a potenciar la relación?

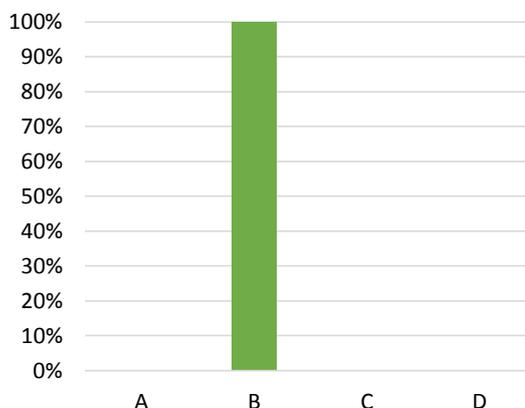
Tabla 34 ¿Considera usted que los ambientes de aprendizaje ayudan a potenciar la relación?

Respuestas y % Equivalencias	Cantidad de respuestas	Porcentajes
A.- Familia- escuela	0	0 %
B.- Docente-alumno	18	100%
C.- Padres- hijos	0	0%
D.- Padres-docente	0	0%
TOTAL	18	100 %

**Fuente:**  
realizada a docentes

Encuesta

**Elaborado por:** Yesenia Guachamin



**Figura 34** ¿Considera usted que los ambientes de aprendizaje ayudan a potenciar la relación?

**Fuente:** Encuesta realizada a docentes

**Elaborado por:** Yesenia Guachamin.

### **Análisis e interpretación de los datos:**

De un total de 18 encuestados el 100 % considera que los ambientes de aprendizaje ayudan a potenciar la relación Docente- alumno. Al analizar los resultados anteriores, después de la socialización se estableció que la mayoría de docentes aseguran que los docentes ayudaran al alumno a potencializar al máximo sus habilidades.

**Pregunta 13** ¿Le gustaría conocer el diseño de un ambiente de aprendizaje que ayude a potencializar las inteligencias múltiples de niños y niñas de 4 años de edad?

Tabla 35 ¿Le gustaría conocer el diseño de un ambiente de aprendizaje que ayude a potencializar las inteligencias múltiples de niños y niñas de 4 años de edad?

Respuestas y % Equivalencias	Cantidad de respuestas	Porcentajes
Si	18	100%
No	0	0%
TOTAL	18	100 %

*Fuente:* Encuesta realizada a docentes

*Elaborado por:* Yesenia Guachamin



**Figura 35** ¿Le gustaría conocer el diseño de un ambiente de aprendizaje que ayude a potencializar las inteligencias múltiples de niños y niñas de 4 años de edad?

*Fuente:* Encuesta realizada a docentes

*Elaborado por:* Yesenia Guachamin.

### **Análisis e interpretación de los datos:**

De un total de 18 encuestados el 100% responde que sí, que les gustaría conocer el diseño de un ambiente de aprendizaje, por lo tanto, todos los docentes están de acuerdo con esta opción que ayude a potencializar las inteligencias múltiples de niños y niñas de 4 años de edad. Al comparar los resultados del antes y después de la socialización se comprueba que los y las docentes se mantienen en su respuesta.

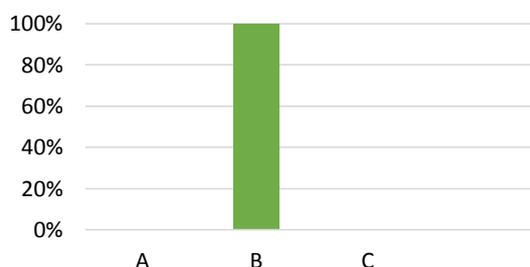
**Pregunta 14** ¿Le gustaría conocer más sobre la importancia de generar ambientes de aprendizaje que potencialicen las inteligencias múltiples de niños y niñas de 4 años de edad a través de?

Tabla 36 ¿Le gustaría conocer más sobre la importancia de generar ambientes de aprendizaje que potencialicen las inteligencias múltiples de niños y niñas de 4 años de edad a través de?

Respuestas y % Equivalencias	Cantidad de respuestas	Porcentajes
A.- capacitación teórica	0	0 %
B.- Taller práctico.	18	100 %
C.- Manual instructivo.	0	0%
<b>TOTAL</b>	18	100 %

*Fuente:* Encuesta realizada a docentes

*Elaborado por:* Yesenia Guachamin



**Figura 36** ¿Le gustaría conocer más sobre la importancia de generar ambientes de aprendizaje que potencialicen las inteligencias múltiples de niños y niñas de 4 años de edad a través de?

*Fuente:* Encuesta realizada a docentes

*Elaborado por:* Yesenia Guachamin.

### **Análisis e interpretación de los datos:**

De un total de 18 encuestados el 100% responde que les gustaría conocer más sobre la importancia que generan los ambientes de aprendizaje mediante capacitaciones teóricas ya que esto les permitirá conocer más sobre estos ambientes que permitirán potencializar las inteligencias múltiples de niños y niñas de 4 años de edad. Al analizar los resultados después de la socialización se nota un cambio significativo a las respuestas, ya que los y las docentes prefieren las capacitaciones teóricas.

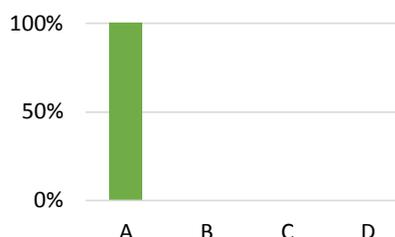
**Pregunta 15** ¿Le gustaría conocer e implementar el diseño del ambiente de aprendizaje que potencialice las inteligencias múltiples de los niños y niñas de 4 años de edad?

Tabla 37 ¿Le gustaría conocer e implementar el diseño del ambiente de aprendizaje que potencialice las inteligencias múltiples de los niños y niñas de 4 años de edad?

Respuestas y %	Cantidad de respuestas	Porcentajes
Equivalencias		
A.- Totalmente de acuerdo	18	100 %
B.- De acuerdo	0	0%
C.- En desacuerdo	0	0%
D.- Totalmente en desacuerdo.	0	0%
TOTAL	18	100 %

*Fuente:* Encuesta realizada a docentes

*Elaborado por:* Yesenia Guachamin



**Figura 37** ¿Le gustaría conocer e implementar el diseño del ambiente de aprendizaje que potencialice las inteligencias múltiples de los niños y niñas de 4 años de edad?

*Fuente:* Encuesta realizada a docentes

*Elaborado por:* Yesenia Guachamin

### **Análisis e interpretación de los datos:**

De un total de 18 encuestados el 100% responde está de acuerdo con conocer e implementar el diseño del ambiente de aprendizaje que potencialice las inteligencias múltiples de los niños y niñas de 4 años de edad. Por lo tanto, a la mayoría de docentes les gustaría conocer sobre esta opción para implementarla en el aula clase y por lo tanto en el Centro Infantil. Al analizar y comprara con los

resultados anteriores, se confirmó que los y las docentes siguen siendo la mayoría los que siguen de acuerdo con la temática.

### 5.03. APLICACIÓN DEL PROCESO DE LA PROPUESTA

#### Propuesta:

- a) Video en 3D del diseño del ambiente de aprendizaje “Yo soy libre”

En este video se puede evidenciar toda la estética del diseño de la parte interna y externa del ambiente de aprendizaje.

- b) El manual está conformando de la siguiente manera:

- Portada
- Introducción
- Unidad I Conceptos Básicos
- Unidad II Instrucciones para la implementación del diseño “Yo soy libre”
- Unidad III Instrucciones para el uso del diseño “Yo soy libre”
- Unidad IV Recomendaciones
- Unidad V Anexos
- Bibliografía

#### 5.03.01. Taller De Socialización

Se elige un grupo de docentes, una metodología, una estrategia y herramientas necesarias para la demostración (120 min).

Planificar e implementar una actividad con el grupo.

Registrar la experiencia para incorporarla para el banco de experiencias del proyecto

#### Objetivos

## Objetivo general

Socializar a los docentes sobre el diseño de un ambiente de aprendizaje llamado “Yo soy libre” en 3D enfocado en las inteligencias múltiples acompañado de un manual instructivo del mismo para ampliar sus conocimientos.

## Objetivos específicos

- Dar a conocer a los docentes sobre el diseño del ambiente de aprendizaje llamado “Yo soy libre”
- Manejar un grupo de docentes
- Trabajar en grupos para poner en práctica lo aprendido en el taller

## Pasos a seguir:

### a) Planificación del taller

### b) Invitación de la asistencia



Figura 38 Invitación a los docentes

Fuente: Investigación Propia

Elaborado por: Yesenia Guachamin

A los docentes que participaran en la socialización del diseño proyectado en 3D sobre el ambiente de aprendizaje llamado “Yo soy libre” acompañado de un manual instructivo para el uso e implementación del mismo.

#### **c).- Saludo y bienvenida a los asistentes**

Buenas tardes con todos los presente les doy una cordial bienvenida ,les agradezco por haber asistido al taller de socialización de mi proyecto de grado.

Mi nombre es Yesenia Guachamin soy estudiante del Instituto Tecnológico Superior “Cordillera” del sexto nivel de la carrera de Desarrollo del Talento Infantil espero que sea de su agrado este taller .

#### **d) Reglas de Oro**

- Disposición de los docentes para trabajar
- Celulares apagados
- Puerta cerrada
- No niños menores
- Mente abierta por parte de los participantes
- Video

#### **e) Toma de asistencia de los docentes al taller**

#### **f) Dinámica de inicio**

**Nombre de la dinámica:** Mi nombre es: y elije por qué?

**Objetivo de la dinámica:**

- Presentación de cada docente.

- Identificar los gustos de los docentes de una manera general.

La dinámica consiste en que los docentes deben elegir la fotografía que más le gusta y después deben presentarse; decir su nombre y por qué eligió esa fotografía.

### **g) Socialización del tema por parte de la estudiante investigadora**

#### **Exposición del tema**

Tema:

##### 1.-Diseñar:

- ¿Qué es?
- Importancia
- Objetivo

##### 2.-Ambientes de aprendizaje:

- ¿Qué es?
- Importancia
- objetivo

##### 3.-Teoría de las inteligencias múltiples

- ¿Qué es?
- importancia
- objetivo

##### 4.-Propuesta

- Video en 3D del ambiente de aprendizaje llamado “Yo soy libre”

- Manual instructivo del mismo.

## **h) Parte práctica**

### **Ejercicios o actividades.**

Se realizara 4 equipos de docentes en el cual elaboraran una maqueta por equipo, con el diseño de un ambiente de aprendizaje de la inteligencia musical.

### **i) Puesta en común del taller práctico por parte de los beneficiarios**

Retroalimentación por parte de los docentes

### **j) Dinámica de salida**

**Nombre de la dinámica:** caras y gestos

**Objetivo de la dinámica:** desarrollar una actividad de trabajo en equipo.

La dinámica consiste en dividir en 4 equipos a los docentes y pedir un representante de cada uno de ellos, pegar un papel en la espalda del representante, los compañeros leen la palabra y él no sabe la palabra que está en su espalda, él tendrá que adivinar la palabra por medio de los gestos que realicen sus compañeros.

### **k) Evaluación**

Para la evaluación de la socialización del tema expuesto se realizó una encuesta en la misma que se pretende determinar si la forma de exposición fue la adecuada, si las actividades propuestas están acorde al tema, si la ponente tuvo la capacidad de satisfacer las inquietudes de los asistentes, incrementando el conocimiento respecto al tema.

**l) Refrigerio**

**m) Finalización del taller**

**n) Agradecimiento y despedida**

Gracias por haber asistido al taller espero que haya sido de su agrado el tema tratado que tenga una excelente tarde.

**o) Material utilizado:**

- Cartulinas de varios colores
- Papel brillante de varios colores
- Tijeras
- Goma
- Borradores
- Reglas
- Pinturas
- Maradores de varios colores
- Cartón
- Foamix de varias texturas y colores
- Papel crepe de varios colores
- Canastas plásticas
- Silicón líquido
- Lapices
- Escarcha
- Papel periódico

## Diapositivas de la socialización

INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR  
"CORDILLERA"

CARRERA DE DESARROLLO DEL TALENTO INFANTIL

DISEÑAR UN AMBIENTE DE APRENDIZAJE, LLAMADO "YO SOY LIBRE" EN 3D, PARA LA POTENCIALIZACIÓN DE LAS INTELIGENCIAS MÚLTIPLES DE NIÑOS – NIÑAS DE 4 AÑOS DE EDAD. VIDEO Y MANUAL INSTRUCTIVO SOBRE EL DISEÑO DE UN AMBIENTE DE APRENDIZAJE, DIRIGIDO A DOCENTES DEL CDI "KYRIOS", DEL D.M.Q. PERIODO ACADÉMICO 2017.

Proyecto de investigación previo a la obtención del título de Tecnóloga en:  
Desarrollo del Talento Infantil.

Autora: YESENIA VALERIA GUACHAMIN SANCHEZ  
Tutora: LIC. MARILYN VELASCO

Quito, Octubre 2017

Elaborado por: Yesenia Guachamin

Cada niño/a es especial  
Los niños son como mariposas  
en el viento....  
Algunos pueden volar más  
alto que otros, pero cada uno  
vuela de la mejor forma que  
puede...

Cada uno es diferente...  
Cada uno es especial...  
Cada uno es hermoso  
y único!

Elaborado por: Yesenia Guachamin

# DINÁMICA

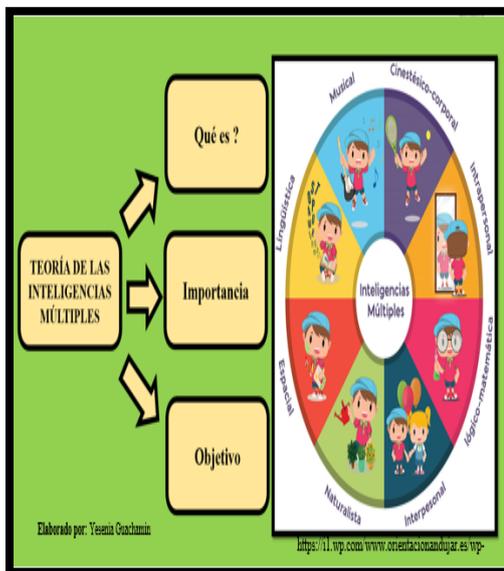
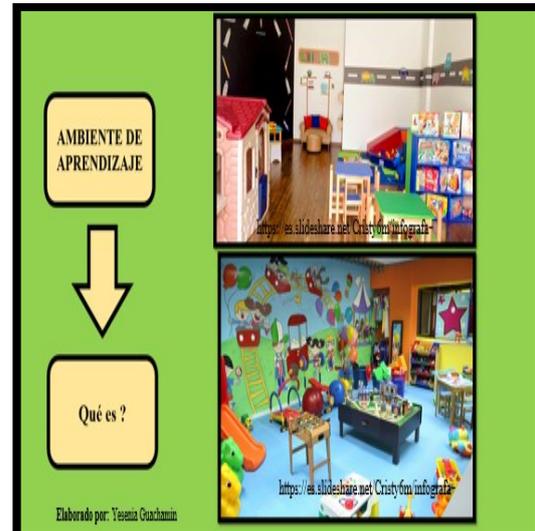
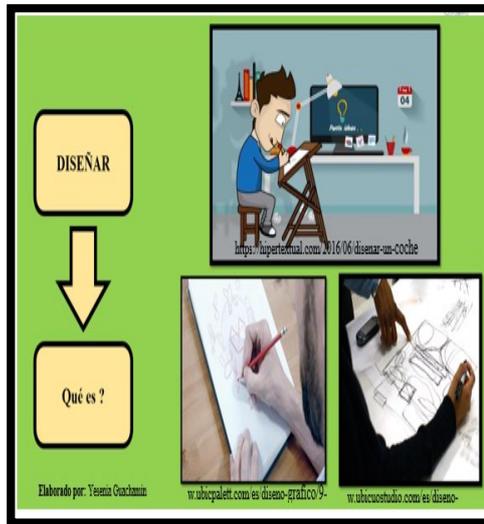
MI NOMBRE ES ?  
ELEGI ¿ POR QUÉ ?

Elaborado por: Yesenia Guachamin

DISEÑO DE AMBIENTES DE APRENDIZAJE

- ¿Qué es ?
- Importancia
- Objetivo

Elaborado por: Yesenia Guachamin



**PROBLEMA**

Desconocimiento por parte de los docentes del CDI "KYRIOS" sobre el diseño de un ambiente de aprendizaje lúdico para potencializar las inteligencias múltiples en niños y niñas de 4 años de edad

Elaborado por: Yesenia Guachamin

## PROPUESTA



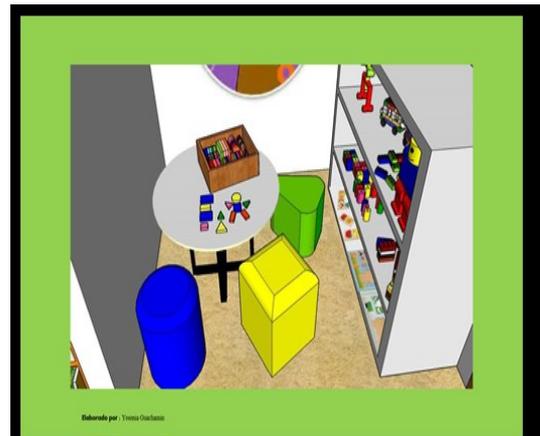
Elaborado por: Yessica Guachamin



## DIMENSIONES PARA ORGANIZAR AMBIENTES DE APRENDIZAJE:

- FÍSICA
- RELACIONAL
- FUNCIONAL
- TEMPORAL

Elaborado por: Yessica Guachamin



**Figura 39** Diapositivas

**Fuente:** Investigación Propia

**Elaborado por:** Yesenia Guachamin

MANUAL



DISEÑAR UN AMBIENTE DE APRENDIZAJE, LLAMADO "YO SOY LIBRE" EN 3D, PARA LA POTENCIALIZACIÓN DE LAS INTELIGENCIAS MÚLTIPLES DE NIÑOS – NIÑAS DE 4 AÑOS DE EDAD. VIDEO Y MANUAL INSTRUCTIVO SOBRE EL DISEÑO DE UNA AMBIENTE DE APRENDIZAJE, DIRIGIDO A DOCENTES DEL CDI "KYRIOS", DEL DISTRITO METROPOLITANO DE QUITO, PERIODO ACADÉMICO 2017.

## INDICE

<b>CONTENIDO</b>	
PORTADA .....	1
INDICE.....	2
INTRODUCCIÓN.....	5
OBJETIVOS .....	6
• OBJETIVO GENERAL .....	6
• OBJETIVOS ESPECIFICOS .....	6
UNIDAD I.....	8
• CONCEPTOS BÁSICOS.....	8
• PREGUNTAS FRECUENTES .....	8
UNIDAD II.....	15
• CARACTERÍSTICAS EVOLUTIVAS DE LOS NIÑOS DE 4 AÑOS DE EDAD.....	15
UNIDAD III.....	18
• DISEÑO DEL AMBIENTE DE APRENDIZAJE "YO SOY LIBRE".....	18
UNIDAD IV.....	21
• DIMENSIONES DEL AMBIENTE DE APRENDIZAJE "YO SOY LIBRE" .....	21
1.-DIMENSION FÍSICA.....	22
• AMBIENTE DE APRENDIZAJE "YO SOY LIBRE" .....	23
• RINCONES DEL AMBIENTE DE APRENDIAZAJE "YO SOY LIBRE" .....	26
RINCÓN DE LA INTELIGENCIA LINGÜÍSTICA.....	27
RINCÓN DE LA INTELIGENCIA LÓGICO MATEMÁTICO .....	29

RINCON DE LA INTELIGENCIA NATURALISTA .....	31
RINCON DE LA INTELIGENCIA MUSICAL .....	33
RINCON DE LA INTELIGENCIA INTRAPERSONAL.....	35
RINCON DE LA INTELIGENCIA VISUAL ESPACIAL .....	37
RINCON DE LA INTELIGENCIA CORPORAL .....	39
2.-DIMENSIÓN FUNCIONAL .....	41
• APRENDO JUGANDO .....	42
• TARJETAS PARA INGRESAR AL AMBIENTE DE APRENDIZAJE "YO SOY LIBRE" .....	43
3.-DIMENSIÓN RELACIONAL .....	45
• NORMAS DEL AMBIENTE DE APRENDIZAJE "YO SOY LIBRE".....	46
• ROLES EN EL AMBIENTE DE APRENDIZAJE "YO SOY LIBRE" .....	47
4.-DIMENSIÓN TEMPORAL .....	48
• HERRAMIENTAS PARA LA UTILIZACION DEL AMBIENTE DE APRENDIZAJE "YO SOY LIBRE" .....	49
• CALENDARIO ANUAL.....	49
• HORARIOS PARA VISITAR EL AMBIENTE DE APRENDIZAJE.....	50
FICHAS DE TRABAJO .....	51
FICHAS DE ASISTENCIA GENERAL .....	52
FICHA DE OBSERVACIÓN GENERAL.....	53
REGISTRO DE ASISTENCIA INDIVIDUAL .....	54
FICHA DE OBSERVACIÓN INDIVIDUAL.....	55
MODO DE UTILIZACIÓN DEL AMBIENTE DE APRENDIZAJE "YO SOY LIBRE" ...	56

• PAUTAS PARA LOS DOCENTES.....	56
• PAUTAS PARA LOS NIÑOS Y NIÑAS.....	56
RECOMENDACIONES:.....	57
BIBLIOGRAFIA.....	58
BIBLIOGRAFÍA DE IMÁGENES	58

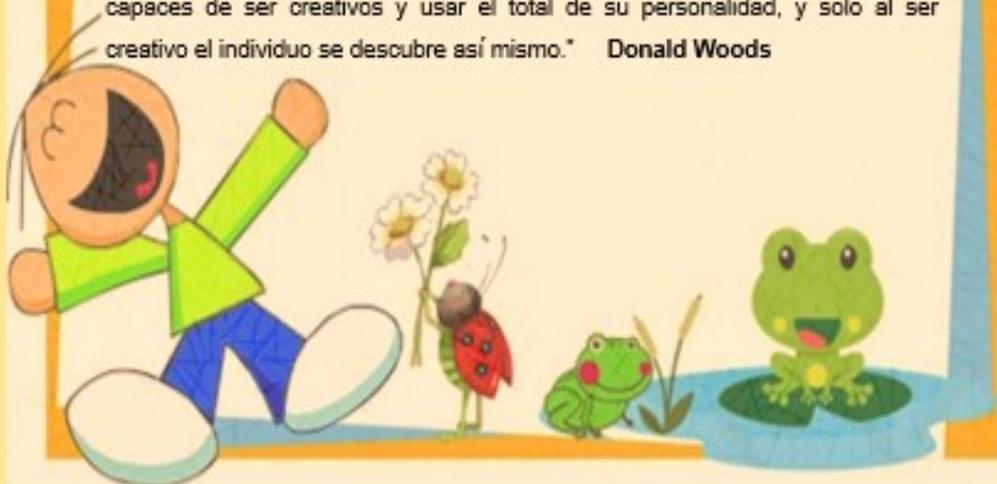
## INTRODUCCIÓN

El presente manual instructivo del diseño del ambiente de aprendizaje "Yo soy libre" pretende orientar al docente brindándole información para poderlo implementar y utilizar.

Este ambiente de aprendizaje está diseñado para niños- niñas de 4 años donde les permitirá potencializar las inteligencias múltiples mediante el juego libre podrá explorar y descubrir sus habilidades y destrezas permitiendo un desarrollo integral y autónomo.

En este manual encontrara todas las pautas a seguir para que pueda implementar y utilizar este ambiente basado en las características de los niños de 4 años y en las siguientes dimensiones: física, relacional, temporal y funcional que nos menciona en el currículo de educación Inicial 2014 para organizar este tipo de espacios.

"Es en el juego y solo en el juego que el niño o el adulto como individuos son capaces de ser creativos y usar el total de su personalidad, y solo al ser creativo el individuo se descubre así mismo." Donald Woods



## OBJETIVOS

### OBJETIVO GENERAL

- Desarrollar un manual instructivo para utilizar e implementar el diseño del ambiente de aprendizaje llamo "Yo soy libre" por parte del docente y que permita al niño y niña jugar libremente potencializando sus Inteligencias múltiples permitiéndole un desarrollo integral.

### OBJETIVOS ESPECIFICOS

- Contribuir con el desarrollo del aprendizaje en los niños y niñas de 4 años de edad mediante el uso de los ambientes de aprendizaje
- Incentivar al docente que utilice los ambiente de aprendizaje yo soy libre" para potencializar la inteligencia múltiples de los infantes
- Dar a conocer a los docentes sobre la utilización de las inteligencias múltiples en educación inicial por medio de ambientes de aprendizajes.





**UNIDAD I**  
**CONCEPTOS BÁSICOS**  
**PREGUNTAS FRECUENTES**

7

### ¿Qué es diseñar?

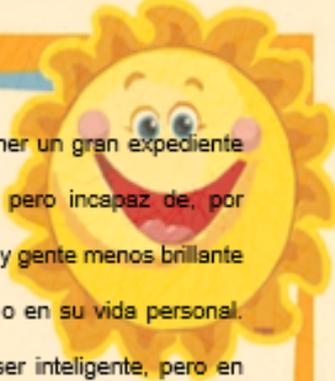
Hacer un dibujo o dibujos de una cosa que sirva como modelo en su realización

### ¿Qué es un ambiente de aprendizaje?

Un ambiente de aprendizaje es un espacio en el que los estudiantes interactúan, bajo condiciones y circunstancias físicas, humanas, sociales y culturales propicias, para generar experiencias de aprendizaje significativo y con sentido. (Anónimo, 2009)

### ¿Qué es la teoría de las inteligencias múltiples?

Las últimas teorías en psicología sobre la multiplicidad de las inteligencias, elaboradas por el profesor Gardner (1993) y sus colaboradores del proyecto Zero de la Escuela Superior de Educación de Harvard, dejan atrás la concepción casi única de la inteligencia. Hasta hoy sólo eran evaluadas y potenciadas la inteligencia lógico-matemática y la lingüística (test de Binet). A diferencia de esta concepción, la teoría de las IM (inteligencias múltiples) entiende la competencia cognitiva como un conjunto de habilidades, talentos y capacidades mentales que llama «inteligencias». Todas las personas poseen estas habilidades, capacidades mentales y talentos en distintos niveles de desarrollo. Gardner define la inteligencia como la "capacidad de resolver problemas o elaborar productos que sean valiosos en una o más culturas". Primero, amplía el campo de lo que es la inteligencia y reconoce lo que se sabía intuitivamente: "que la brillantez académica no lo es todo".



A la hora de desenvolverse en la vida no basta con tener un gran expediente académico. Hay gente de gran capacidad intelectual pero incapaz de, por ejemplo, elegir ya bien a sus amigos; por el contrario, hay gente menos brillante en el colegio que triunfa en el mundo de los negocios o en su vida personal. Triunfar en los negocios, o en los deportes, requiere ser inteligente, pero en cada campo se utiliza un tipo de inteligencia distinto. No mejor ni peor, pero sí distinto. Dicho de otro modo, Einstein no es más ni menos inteligente que Michael Jordán, simplemente sus inteligencias pertenecen a campos diferentes.

Segundo, y no menos importante, Gardner define la inteligencia como una capacidad. Hasta hace muy poco tiempo la inteligencia se consideraba algo innato e inamovible. Se nacía inteligente o no, y la educación no podía cambiar ese hecho. Tanto es así que en épocas muy cercanas a los deficientes psíquicos no se les educaba, porque se consideraba que era un esfuerzo inútil. Definir la inteligencia como una capacidad la convierte en una destreza que se puede desarrollar. Gardner no niega el componente genético, pero sostiene que esas potencialidades se van a desarrollar de una u otra manera dependiendo del medio ambiente, las experiencias vividas, la educación recibida, etc. Ningún deportista de élite llega a la cima sin entrenar, por buenas que sean sus cualidades naturales. Lo mismo se puede decir de los matemáticos, los poetas, o de la gente emocionalmente inteligente. Debido a eso, según el modelo propuesto por Howard Gardner todos los seres humanos están capacitados para el amplio desarrollo de su inteligencia, apoyados en sus capacidades y su motivación.



### ¿Cuántas inteligencias múltiples hay?

El autor de la teoría, Howard Gardner, diferencia ocho tipos de inteligencia:

**1. Inteligencia Lógico-Matemática:** capacidad de entender las relaciones abstractas. La que utilizamos para resolver problemas de lógica y matemáticas.

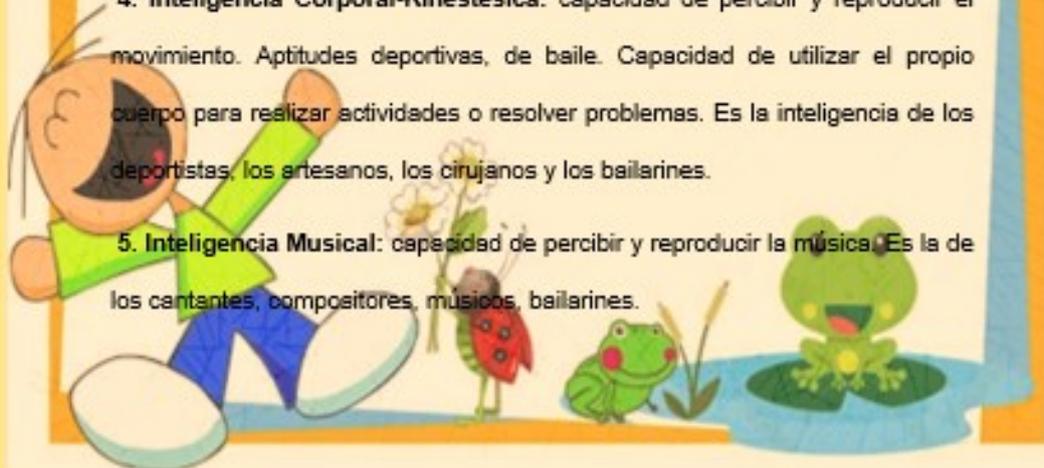
Es la inteligencia que tienen los científicos. Se corresponde con el modo de pensamiento del hemisferio lógico y con lo que nuestra cultura ha considerado siempre como la única inteligencia.

**2. Inteligencia Lingüística:** capacidad de entender y utilizar el propio idioma. La que tienen los escritores, los poetas, los buenos redactores. Utiliza ambos hemisferios.

**3. Inteligencia Espacial:** capacidad de percibir la colocación de los cuerpos en el espacio y de orientarse. Consiste en formar un modelo mental del mundo en tres dimensiones, es la inteligencia que tienen los marineros, los ingenieros, los cirujanos, los escultores, los arquitectos o los decoradores.

**4. Inteligencia Corporal-Kinestésica:** capacidad de percibir y reproducir el movimiento. Aptitudes deportivas, de baile. Capacidad de utilizar el propio cuerpo para realizar actividades o resolver problemas. Es la inteligencia de los deportistas, los artesanos, los cirujanos y los bailarines.

**5. Inteligencia Musical:** capacidad de percibir y reproducir la música. Es la de los cantantes, compositores, músicos, bailarines.



### ¿Cuántas inteligencias múltiples hay?

El autor de la teoría, Howard Gardner, diferencia ocho tipos de inteligencia:

**1. Inteligencia Lógico-Matemática:** capacidad de entender las relaciones abstractas. La que utilizamos para resolver problemas de lógica y matemáticas.

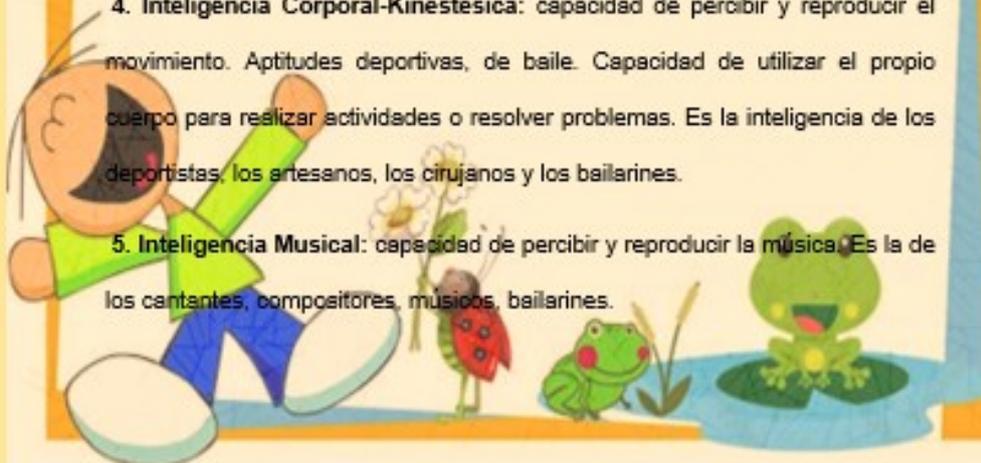
Es la inteligencia que tienen los científicos. Se corresponde con el modo de pensamiento del hemisferio lógico y con lo que nuestra cultura ha considerado siempre como la única inteligencia.

**2. Inteligencia Lingüística:** capacidad de entender y utilizar el propio idioma. La que tienen los escritores, los poetas, los buenos redactores. Utiliza ambos hemisferios.

**3. Inteligencia Espacial:** capacidad de percibir la colocación de los cuerpos en el espacio y de orientarse. Consiste en formar un modelo mental del mundo en tres dimensiones, es la inteligencia que tienen los marineros, los ingenieros, los cirujanos, los escultores, los arquitectos o los decoradores.

**4. Inteligencia Corporal-Kinestésica:** capacidad de percibir y reproducir el movimiento. Aptitudes deportivas, de baile. Capacidad de utilizar el propio cuerpo para realizar actividades o resolver problemas. Es la inteligencia de los deportistas, los artesanos, los cirujanos y los bailarines.

**5. Inteligencia Musical:** capacidad de percibir y reproducir la música. Es la de los cantantes, compositores, músicos, bailarines.



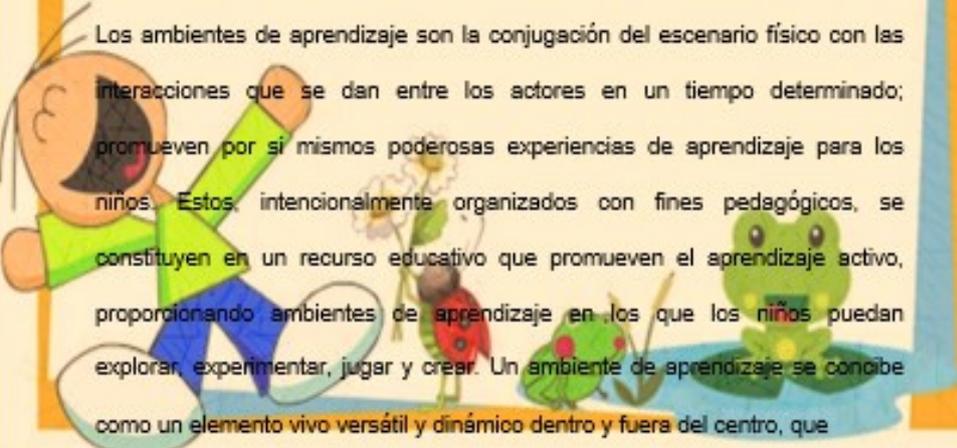


6. **Inteligencia Intrapersonal:** capacidad de entenderse a sí mismo y controlarse. Autoestima, autoconfianza y control emocional. No está asociada a ninguna actividad concreta.

7. **Inteligencia Interpersonal:** capacidad de ponerse en el lugar del otro y saber tratarlo. Nos sirve para mejorar la relación con los otros (habilidades sociales y empatía). Nos permite entender a los demás, y la solemos encontrar en los buenos vendedores, políticos, profesores o terapeutas. La inteligencia 2 intrapersonal y la interpersonal conforman la Inteligencia Emocional y juntas determinan nuestra capacidad de dirigir nuestra propia vida de manera satisfactoria.

8. **Inteligencia Naturalista:** capacidad para desenvolverse en la naturaleza. La que utilizamos cuando observamos y estudiamos la naturaleza. Es la que demuestran los biólogos, los naturalistas, los ecologistas. (Gardner, 1993)

**¿Qué son las dimensiones para diseñar un ambiente de aprendizaje y cuantas existen?**



Los ambientes de aprendizaje son la conjugación del escenario físico con las interacciones que se dan entre los actores en un tiempo determinado; promueven por sí mismos poderosas experiencias de aprendizaje para los niños. Estos, intencionalmente organizados con fines pedagógicos, se constituyen en un recurso educativo que promueven el aprendizaje activo, proporcionando ambientes de aprendizaje en los que los niños puedan explorar, experimentar, jugar y crear. Un ambiente de aprendizaje se concibe como un elemento vivo versátil y dinámico dentro y fuera del centro, que

- **DIMENSIÓN RELACIONAL**

Esta dimensión se refiere a las diferentes relaciones que se logran establecer dentro del aula y se encuentran ligadas a los aspectos que tienen que ver con los distintos modos de acceder a los espacios, las normas y la manera en que se establecen, la organización para llevar a cabo las actividades, la participación del docente en los diferentes espacios y en las actividades que realizan los niños.

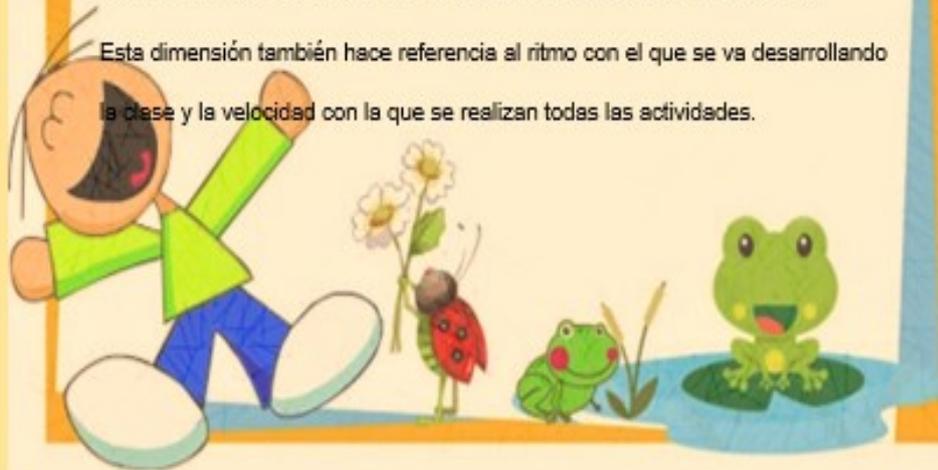
- **DIMENSIÓN TEMPORAL**

Se encuentra todo lo referente con la organización del tiempo y los momentos en los que los espacios van a ser utilizados.

El tiempo de cada actividad está muy ligado con el espacio en el que se llevará a cabo cada una de ellas.

Es importante que cada docente tenga en cuenta que para la organización del espacio también debe considerar la organización del tiempo y viceversa.

Esta dimensión también hace referencia al ritmo con el que se va desarrollando la clase y la velocidad con la que se realizan todas las actividades.





**UNIDAD II**  
**CARACTERÍSTICAS**  
**EVOLUTIVAS DE LOS**  
**NIÑOS DE 4 AÑOS DE**  
**EDAD**

## CARACTERÍSTICAS EVOLUTIVAS DE LOS NIÑOS-NIÑAS DE 4 AÑOS DE EDAD

<b>DESARROLLO NEUROLÓGICO</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>*Equilibrio dinámico.</li> <li>*Iniciación del equilibrio estático.</li> <li>*Lateralidad: hacia los 4 años aproximadamente, la mano dominante es utilizada más frecuentemente.</li> <li>*Hacia ésta edad se desarrolla la dominancia lateral.</li> </ul>
<b>DESARROLLO COGNOSITIVO</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>*Gran fantasía e imaginación.</li> <li>*Omnipotencia mágica (posibilidad de alterar el curso de las cosas).</li> <li>*Finalismo: todo está y ha sido creado con una finalidad.</li> <li>*Animismo: atribuir vida humana a elementos naturales y a objetos próximos.</li> <li>*Sincretismo: imposibilidad de disociar las partes que componen un todo.</li> <li>*Realismo infantil: sujeto a la experiencia directa, no diferencia entre los hechos objetivos y la percepción subjetiva de los mismos (en el dibujo: dibuja lo que sabe).</li> <li>*Progresivamente el pensamiento se va haciendo más lógico.</li> <li>- Conversaciones.</li> <li>- Seriaciones.</li> <li>- Clasificaciones.</li> </ul>
<b>DESARROLLO DEL LENGUAJE</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>*Comienzan a aparecer las oraciones subordinadas causales y consecutivas.</li> <li>*Comienza a comprender algunas frases pasivas con verbos de acción (aunque en la mayoría de los casos supone una gran dificultad hasta edades más avanzadas, por la necesidad de considerar una acción desde dos puntos de vista y codificar sintácticamente de modo diferente una de ellas).</li> <li>*Puede corregir la forma de una emisión aunque el significado sea correcto.</li> </ul>
<b>DESARROLLO SOCIO-AFECTIVO</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>*Más independencia y con seguridad en sí mismo.</li> <li>*Pasa más tiempo con su grupo de juego.</li> <li>*Aparecen terrores irracionales.</li> </ul>
<b>PSICOMOTRICIDAD</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>*Recorta con tijera.</li> <li>*Por su madurez emocional, puede permanecer más tiempo sentado aunque sigue necesitando movimiento.</li> <li>*Representación figurativa: figura humana</li> </ul>

<b>LENGUAJE Y COMUNICACIÓN</b>	<p>*Los pronombres posesivos "el mío" y "el tuyo" se producen.</p> <p>*Eran precedidos desde los 36 meses por las expresiones "mi mío" y "tú tuyo" y ("su suyo").</p> <p>*Aparece con cuando expresa instrumento, por ejemplo: golpear con un martillo.</p> <p>*Los adverbios de tiempo aparecen "hoy", "ayer", "mañana", "ahora", "en seguida".</p> <p>*Entre los 54 y 60 meses aparecen circunstanciales de causa y consecuencia "el gana porque va deprisa", "Él es malo, por eso yo le pego".</p>
<b>INTELIGENCIA Y APRENDIZAJE</b>	<p>*Agrupar y clasificar materiales concretos o imágenes por: su uso, color, medida...</p> <p>*Comenzar a diferenciar elementos, personajes y secuencias simples de un cuento.</p> <p>*El niño aprende estructuras sintácticas más complejas, las distintas modalidades del discurso: afirmación, interrogación, negación, y se hacen cada vez más complejas.</p> <p>*Las preposiciones de tiempo son usadas con mucha frecuencia.</p> <p>*Los niños/as comienzan a apreciar los efectos distintos de una lengua al usarla (adivinanzas, chistes, canciones...) y a juzgar la correcta utilización del lenguaje.</p>
<b>JUEGOS</b>	<p>*Los logros más importante en este periodo son la adquisición y la consolidación de la dominancia lateral, las cuales posibilitan la orientación espacial y consolidan la estructuración del esquema corporal.</p> <p>*Desde los cuatro a los cinco años, los niños/as parecen señalar un perfeccionamiento funcional, que determina una motilidad y una sinestesia más coordinada y precisa en todo el cuerpo.</p> <p>*La motricidad fina adquiere un gran desarrollo.</p> <p>El desarrollo de la lateralidad lleva al niño/a a establecer su propia topografía corporal y a utilizar su cuerpo como medio de orientarse en el espacio.</p>
<b>HABITOS DE VIDA DIARIA</b>	<p>*Va al baño cuando siente necesidad.</p> <p>*Se lava solo la cara.</p> <p>* Colabora en el momento de la ducha.</p> <p>*Come en un tiempo prudencial.</p> <p>*Juega tranquilo durante media hora, aproximadamente.</p> <p>*Patea la pelota a una distancia considerable.</p> <p>*Hace encargos sencillos.</p>

Fuente: <http://www.eljardnonline.com.ar/teorcaractevoi4.htm>  
Elaborado por: Guachamin Yesenia





Elaborado por: Yesenia Guachamin







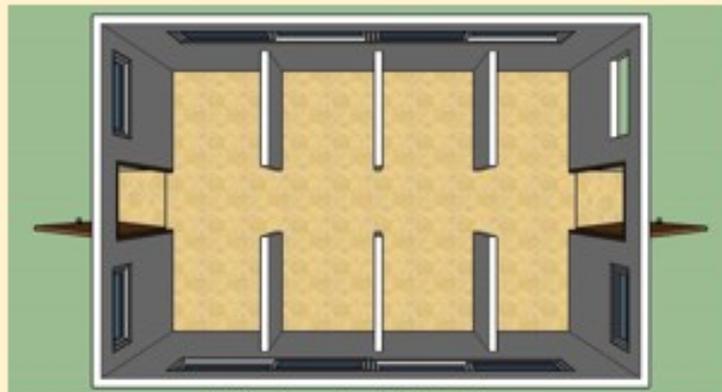
## DIMENSION FÍSICA

Descripción del aspecto físico del ambiente de aprendizaje y de sus rincones es decir el tipo de suelo, ventanas, puertas, mobiliario, materiales y de las condiciones estructurales del mismo.





### AMBIENTE DE APRENDIZAJE "YO SOY LIBRE"



Elaborado por: Yesenia Guachamin

DESCRIPCIÓN	
MEDIDA GENERAL DEL AMBIENTE	Largo : 8 m
	Ancho: 4 m
PAREDES	Largo 2.40 cm
	Ancho :3 m
	Color: blancas
DIVISIONES	Largo: 1.50 cm
	Altura: 1.20 cm
	Color: blancas
VENTANAS	Largo: 60 cm
	Altura :40 cm
	Color: fillos blancos y vidrios
PUERTAS	Largo : 2.10 cm
	Ancho: 80 cm
	Color: café oscuro
RAMPAS	Largo : 50 cm
	Ancho: 80 cm
	Color : Belge mediano
TECHO	Tiene imagen con representación del cielo



**RINCONES DEL  
AMBIENTE DE  
APRENDIAZAJE "YO  
SOY LIBRE"**



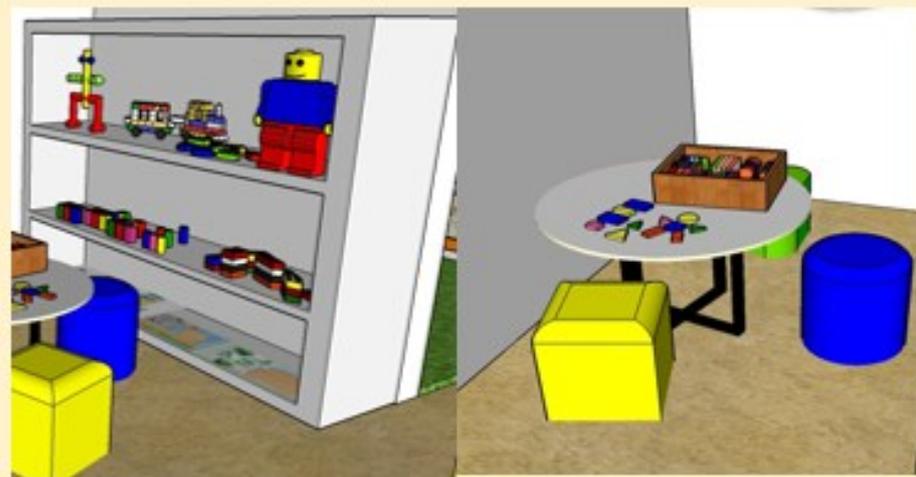
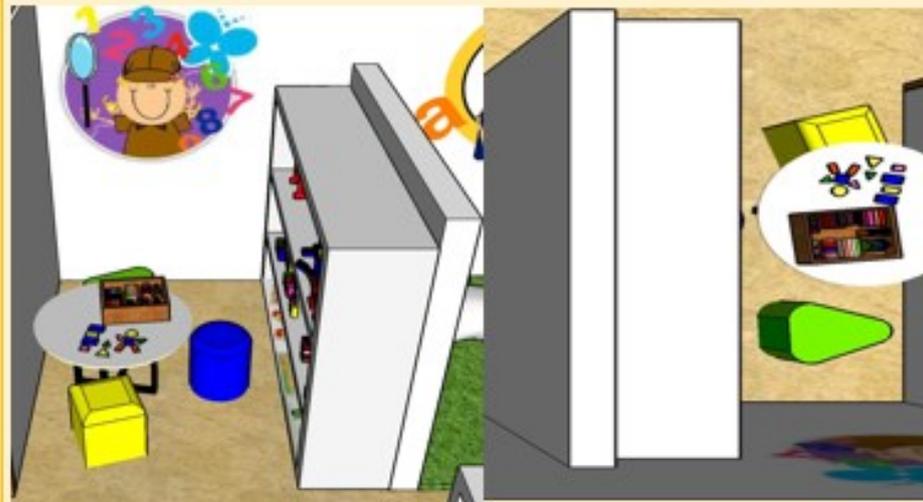
### RINCON DE LA INTELIGENCIA LINGÜÍSTICA



Elaborado por: Yesenia Guachamin

DESCRIPCIÓN	
RINCÓN	Medidas : 2m de largo x 1.50 de ancho
PISO	Medida : 2m de largo x 1.50 de ancho
	Material: césped sintético Color : verde limón
MUEBLE	Medida: 1 m de altura , 1.50 m de largo x 15 cm de ancho con 3 división.
	Material: madera Color : blanco y caoba
MATERIALES	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Cuentos infantiles</li> <li>• Cuentos tradicionales del Ecuador</li> <li>• Cuentos sensoriales</li> <li>• Cuentos musicales</li> <li>• Cuentos con sonidos</li> <li>• Láminas grandes con ilustraciones</li> </ul>
MEDIDA GENERAL DEL LOGOTIPO	Largo: 70cm
	Ancho:70cm
ACCESORIOS	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 4 Cojines grandes y cómodos de color blanco</li> </ul>

### RINCON DE LA INTELIGENCIA LOGICO MATEMATICO



Elaborado por: Yesenia Guachamin

DESCRIPCION	
RINCÓN	Medidas : 2m de largo x 1.50 de ancho
PISO	Medida : 2m de largo x 1.50 de ancho
	Material: Baldosa de piedra jaspeada
	Color : Beige mediano
MUEBLE	Medida: 1 m de altura , 150 m de largo x 30 cm de ancho con 3 división.
	Material: madera
	Color : blanco
MESA REDONDA	Medida : el diámetro es de 60 cm con 4 patas de 60 cm de largo
	Material : madera
	Color: blanca con patas negras
PUFFS (circular , cuadrado y triangular)	Medidas: 20 cm de diámetro x 30 cm de alto
	Material: esponja y cuero
	Color : azul, rojo y verde
MATERIALES	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Rompecabezas de 8 piezas</li> <li>• Dominós de frutas</li> <li>• Tubllegos</li> <li>• Material Montessori</li> <li>• Legos grandes y pequeños</li> </ul>
LOGOTIPO	Medidas : 70 cm de largo x 70 cm de ancho

### RINCON DE LA INTELIGENCIA NATURALISTA



Elaborado por: Yesenia Guachamin

DESCRIPCIÓN	
RINCÓN	Medidas : 2m de largo x 1.50 de ancho
PISO	Medida : 2m de largo x 1.50 de ancho
	Material: Baldosa de piedra jaspeada
	Color : Belge mediano
MUEBLE	Medida: 1 m de altura ,50 de largo x 30 cm de ancho con 3 división.
	Material: madera
	Color : blanco
MUEBLE PARA EL HUERTO	Medida: 150 m de largo x 60 cm de ancho x 20 cm de altura
	Material : madera
	Color : madera natural
MATERIALES	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tierra</li> <li>• Plantas</li> <li>• Semillas</li> <li>• Rastrillo de juguete</li> <li>• Pala de juguete</li> <li>• Reguero</li> </ul>
LOGOTIPO	Medidas : 70 cm de largo x 70 cm de ancho
ACCESORIOS	Cuadros: de animales, del cuidado del medio ambientes, del cuidado de las plantas.

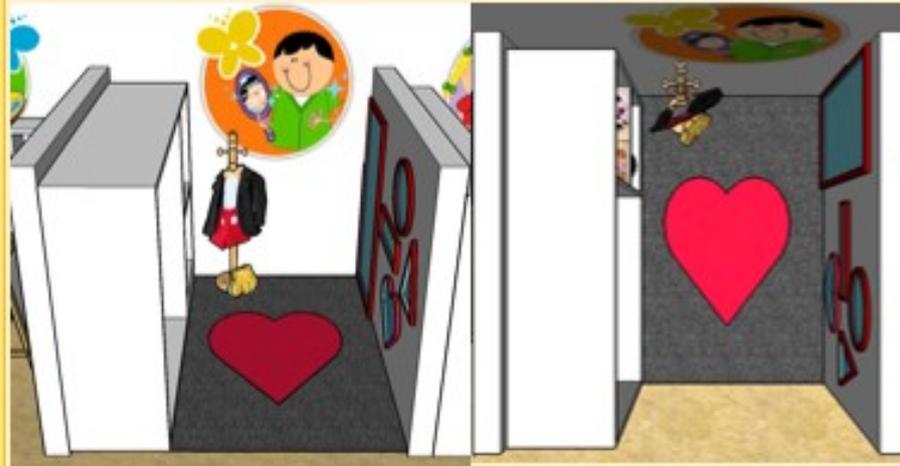
### RINCON DE LA INTELIGENCIA MUSICAL



Elaborado por: Yesenia Guachamín

DESCRIPCION	
RINCÓN	Medidas : 2m de largo x 1.50 de ancho
PISO	Medida : 2m de largo x 1.50 de ancho
	Material: Baldosa de piedra jaspeada
	Color : Beige mediano
MUEBLE	Medida: 1 m de altura , 1.50 m de largo x 40 cm de ancho con 3 división.
	Material: madera
	Color : blanco
TARIMA	Medidas : 150 de largo X 70 cm de ancho x 15 cm de alto
	Material : de madera
	Color : blanco
MATERIALES	<ul style="list-style-type: none"> <li>• guitarra</li> <li>• batería</li> <li>• piano</li> <li>• micrófono</li> <li>• maracas</li> <li>• pandereta</li> <li>• libros musicales</li> <li>• grabadora y CDs musicales de distintos géneros</li> </ul>
LOGOTIPO	Medidas : 70 cm de largo x 70 cm de ancho
ACCESORIOS	

### RINCON DE LA INTELIGENCIA INTRAPERSONAL



Elaborado por: Yesenia Guachamin

DESCRIPCION	
RINCÓN	Medidas : 2m de largo x 1.50 de ancho
PISO	Medida : 2m de largo x 1.50 de ancho
	Material: alfombra
	Color : plomo mediano
MUEBLE	Medida: 1 m de altura ,150 m de largo x 30 cm de ancho con 3 divisiones.
	Material: madera
	Color : blanco
ESPEJOS (grandes y pequeños)	Medidas : Espejo grande : 1 m de altura x 40 cm de ancho Espejos pequeños : 30 cm de altura x 50 cm de ancho
	Color: filos de lo color rojo
MATERIALES	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Disfraces</li> <li>• Sombreros</li> <li>• Caretas</li> <li>• Antifaz</li> <li>• Maquillaje de niñas</li> </ul>
LOGOTIPO	Medidas : 70 cm de largo x 70 cm de ancho
ACCESORIOS	Colgador de ropa.

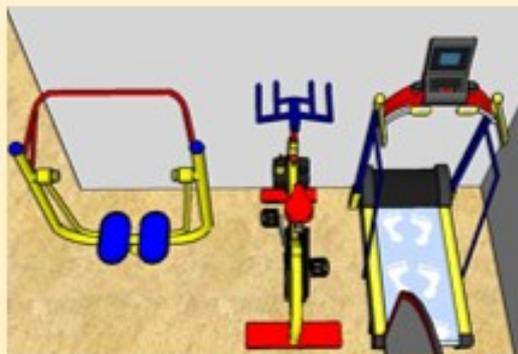
### RINCON DE LA INTELIGENCIA VISUAL ESPACIAL



Elaborado por: Yesenia Guachamin

DESCRIPCION	
RINCÓN	Medidas : 2m de largo x 1.50 de ancho
PISO	Medida :2m de largo x 1.50 de ancho
	Material: Baldosa de piedra jaspeada Color : Beige mediano
MUEBLE	Medida: 1 m de altura ,40 cm de largo x 20 cm de ancho con 2 divisiones
	Material: madera
	Color : blanco
MESA	Medida: 50 cm de alto x 60 cm de largo y 40 cm de ancho
	Material: madera
	Color: blanca
SILLA	Medida: 25 cm de alto x 20 de ancho con un espaldar de 20 cm de alto x 20 cm de ancho
	Material: madera
	Color : blanca
CABALLETE	Medida: 60cm de alto x 50 cm de ancho
	Material: madera
	Color : madera natural
MATERIALES	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Plastilina de varios colores</li> <li>• Masa de varios colores</li> <li>• Pinceles de varias formas y tamaños</li> <li>• Temperas</li> <li>• Papel crepe</li> <li>• Goma</li> <li>• Cartullinas blancas A3</li> </ul>
LOGOTIPO	Medidas : 70 cm de largo x 70 cm de ancho
ACCESORIOS	Cuadros: de figuras de modelados y diseños de pinturas.

### RINCON DE LA INTELIGENCIA CORPORAL



Elaborado por: Yesenia Guachamin

DESCRIPCION	
RINCÓN	Medidas : 2m de largo x 1.50 de ancho
PISO	Medida : 2m de largo x 1.50 de ancho
	Material: Baldosa de piedra jaspeada
	Color : Belge mediano
PISTA DE BOLOS	Medida: 1 m de altura , 1.50 m de largo x 1.40 cm de ancho
	Material: madera
	Color : café oscuro
BICICLETA	Medida:
	Material: plástico y metal
	Color : amarillo, azul ,rojo y negro
CORREDORA	Medida: 50 cm de altura , 60 cm de largo x 30 cm de ancho
	Material: plástico y metal
	Color : amarillo, azul ,rojo y negro
	Medida: 60 cm de altura , 80 cm de largo x 40 cm de ancho
ARO DE BASKET	Material: plástico y metal
	Color : amarillo, azul ,rojo y negro
	Medida: 80 cm de altura , 60 cm ancho
MATERIALES	Material: plástico
	Color : amarillo, azul ,rojo y negro
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Canastas</li> <li>• Pelotas de bolo</li> <li>• Bolos de varios colores</li> <li>• Pelotas mediana de básquet</li> <li>• Toallas</li> </ul>
LOGOTIPO	Medidas : 70 cm de largo x 70 cm de ancho
ACCESORIOS	



## DIMENSIÓN FUNCIONAL

Está relacionada con la manera de utilizar los espacios para todo tipo de actividades



## APRENDO JUGANDO

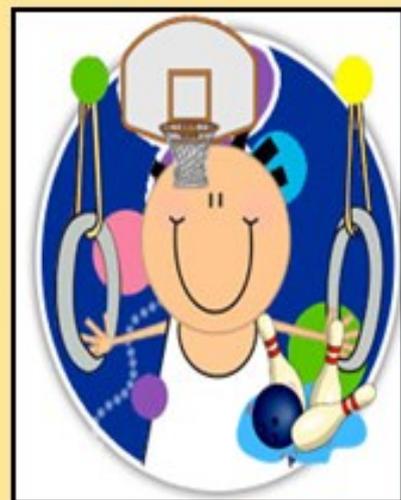
### EN EL AMBIENTE DE APRENDIZAJE "YO SOY LIBRE" SE UTILIZA LA METODOLOGÍA JUEGO TRABAJO PARA POTENCILIZAR LAS INTELIGENCIAS MÚLTIPLES

Esta metodología consiste en organizar diferentes espacios o ambientes de aprendizaje, denominados rincones, donde los niños juegan en pequeños grupos realizando diversas actividades. Se trata de una metodología flexible que permite atender de mejor manera la diversidad del aula y potenciar las capacidades e intereses de cada niño. Los rincones de juego trabajo permiten que los niños aprendan de forma espontánea y según sus necesidades. La principal característica del juego trabajo en rincones es que brinda una auténtica oportunidad de aprender jugando. A través de esta metodología, se reconoce al juego como la actividad más genuina e importante en la infancia temprana. Es innegable que el juego es esencial para el bienestar emocional, social, físico y cognitivo de los niños.

Los rincones de juego trabajo que el docente oferta deben estar ubicados dentro y fuera del aula de clase, proporcionar material motivador que despierte el interés en los niños y organizados para responder a las características del contexto.

CURRÍCULO DE EDUCACIÓN INICIAL pag 41

TARJETAS PARA INGRESAR AL AMBIENTE DE APRENDIZAJE  
"YO SOY LIBRE"





Recuperado de:  
<http://autismomadrid.es/noticias/Desarrollar-Inteligencias-múltiples-en-el-aula/>



## DIMENSIÓN RELACIONAL

Esta dimensión se refiere a las diferentes relaciones que se logran establecer dentro del aula y se encuentran ligadas a los aspectos que tienen que ver con los distintos modos de acceder a los espacios, las normas y la manera en que se establecen, la organización para llevar a cabo las actividades, la participación del docente en los diferentes espacios y en las actividades que realizan los niños.



### NORMAS DEL AMBIENTE DE APRENDIZAJE "YO SOY LIBRE"



Recuperado de: <http://micolecartosvalbacete.blogspot.com/2016/09/>

## ROLES EN EL AMBIENTE DE APRENDIZAJE "YO SOY LIBRE"

### ROL DEL DOCENTE

- El docente debe ser un "observador"; puede ser casual mientras los niños juegan, para asegurar que ellos logren resolver las dificultades que surjan en el juego y mantengan su comportamiento dentro de los límites establecidos; o puede conducir una observación sistemática para registrar los aspectos que los niños requieran desarrollar mejor.
- El docente debe atender a las necesidades y características específicas de cada niño.
- El docente puede simplemente ingresar en un rincón y pedir a los niños que le cuenten sobre lo que están haciendo.

### ROL DEL NIÑO

- Respetar las normas de convivencia dentro del ambiente dentro y fuera del ambiente.
- Escoger el rincón que más le agrade.
- Realizar sus actividades libremente sin ayuda de la maestra.





## DIMENSIÓN TEMPORAL

Se encuentra todo lo referente con la organización del tiempo y los momentos en los que los espacios van a ser utilizados.

El tiempo de cada actividad está muy ligado con el espacio en el que se llevará a cabo cada una de ellas.

Es importante que cada docente tenga en cuenta que para la organización del espacio también debe considerar la organización del tiempo y viceversa.

Esta dimensión también hace referencia al ritmo con el que se va desarrollando la clase y la velocidad con la que se realizan todas las actividades.



## HERRAMIENTAS PARA LA UTILIZACION DEL AMBIENTE DE APRENDIZAJE "YO SOY LIBRE"

### CALENDARIO ANUAL



Elaborado por: Yesenia Guachamin

## HORARIOS PARA VISITAR EL AMBIENTE DE APRENDIZAJE

### • PRIMER HORARIO



HORARIO DEL AMBIENTE DE APRENDIZAJE "YO SOY LIBRE"	
HORA	ACTIVIDADES
8:00 am a 9:00 am	La maestra explica cada rincón y después deja a cada niño 5 minutos por rincón (rotándolos)



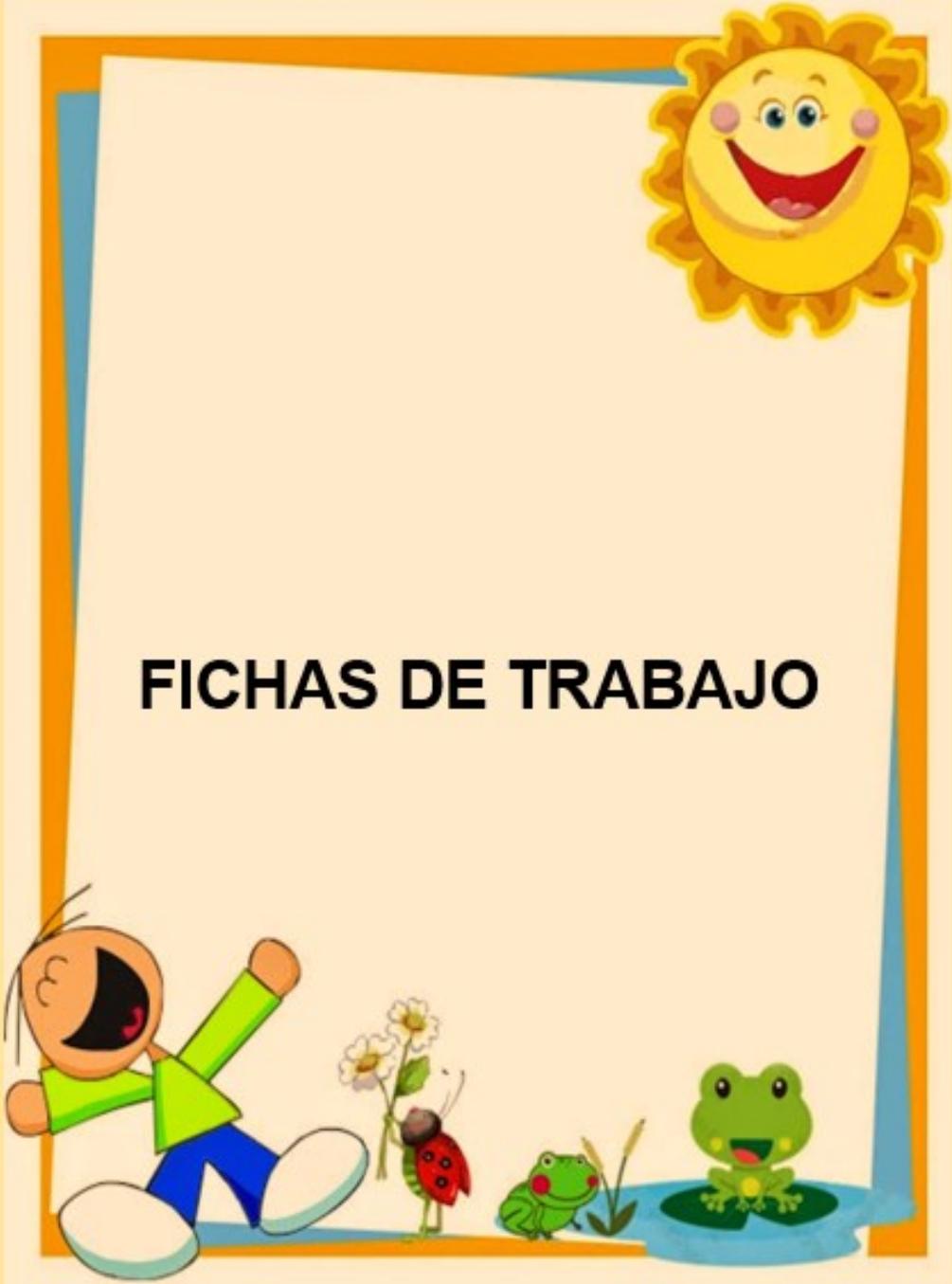
### • SEGUNDO HORARIO



HORARIO DEL AMBIENTE DE APRENDIZAJE "YO SOY LIBRE"	
HORA	ACTIVIDADES
8:10 a 8:20	Desarrollar una actividad para la inteligencia interpersonal
8:20 a 8:30	Preparación para entrar al ambiente y elección de las tarjetas
8:30 a 8:50	Realización de las actividades de su interés



Elaborado por: Yesenia Guachamin



# FICHAS DE TRABAJO

50



FICHA DE OBSERVACIÓN GENERAL

FICHA DE OBSERVACIÓN AL AMBIENTE DE APRENDIZAJE "YO SOY LIBRE"

Nombres																				
1.-																				
2.-																				
3.-																				
4.-																				
5.-																				
6.-																				
7.-																				
8.-																				
9.-																				
10.-																				
Fecha:																				
Semana:																				
Observaciones generales:																				

Elaborado por: Yesenia Guachamin

### REGISTRO DE ASISTENCIA INDIVIDUAL

REGISTRO DE ASISTENCIA INDIVIDUAL		AMBIENTE DE APRENDIZAJE "YO SOY LIBRE"																								
NOMBRE	JUAN MOLINA	FECHAS																								
																										
																										
																										
																										
																										
																										
																										

Elaborado por: Yesenia Guachamin

FICHA DE OBSERVACIÓN INDIVIDUAL

FICHA DE OBSERVACIÓN INDIVIDUAL AMBIENTE DE APRENDIZAJE "YO SOY LIBRE"								
JUAN MOLINA								
FECHA	<hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/>							
08/09/2017								

Elaborado por: Yesenia Guachamin

## MODO DE UTILIZACIÓN DEL AMBIENTE DE APRENDIZAJE "YO SOY LIBRE"

### 1.- PAUTAS PARA LOS DOCENTES

- El ambiente está diseñado para un mínimo 10 y máximo 15 niños; pueden ingresar de 1 a 2 niños por rincón.
- Para las visitas debe guiarse en el calendario anual del ambiente de aprendizaje "Yo soy libre"
- El primer día de la visita utilice el primer horario y los demás días de las visitas utilice el segundo horario.
- Utilizar las normas del ambiente de aprendizaje.
- Llevar un portafolio con todas las fichas de observación, asistencia y evidencias.

### 2.- PAUTAS PARA LOS NIÑOS Y NIÑAS

Deben ingresar con:

- Ropa cómoda: camiseta y pantaloneta.
- Zapatillas cómodas.
- Las niñas deben estar recogidas el cabello.
- Los niños/as ingresan con la tarjeta que eligió y la colocan encima del mueble del rincón.

## RECOMENDACIONES:

- El docente debe planificar y diseñar los rincones antes de implementarlos de esta manera se constituirán espacios seguros y estimulantes para el juego libre y creativo de los niños.
- Verificar la seguridad de las estructuras, no debe existir ningún riesgo para los niños.
- Es preferible que adquiera material u objetos de plástico, verificar que sean resistentes y no tóxicos.
- Evitar plástico quebradizo que rompa o desgarre si lo muerde o etc.
- Es indispensable que los libros presenten imágenes grandes, con detalles y colores apropiados, que estén elaborados con material resistente y no se puedan deteriorarse con facilidad.
- Renovar todas las semanas los materiales no resistentes
- Es necesario poner las normas claras a los niños y niñas para el funcionamiento del ambiente y de los rincones.
- Observar e Identificar las inteligencias que más fortaleza y debilidad tiene para ir el reforzado en clase.
- Es fundamental que el docente atienda a las necesidades y características específicas de cada niño de su grupo, adaptando las experiencias de aprendizaje y los espacios de manera que todos tengan acceso a ellos.
- Utilizar todas las fichas de observación y de asistencia del ambiente de aprendizaje "Yo soy libre".

## BIBLIOGRAFIA

- Anónimo. (2009). *Colombia Aprende La red del conocimiento*. Obtenido de <http://www.colombiaaprende.edu.co/html/productos/1685/w3-article-288989.html>
- Garder. (1993). *Inteligencias\_multiplesgardner.pdf*. Obtenido de [https://convivencia.files.wordpress.com/2008/01/inteligencias\\_multiplesgardner.pdf](https://convivencia.files.wordpress.com/2008/01/inteligencias_multiplesgardner.pdf)
- Recuperado de: <http://www.eljardinonline.com.ar/teoracaractevol4.htm>
- Recuperado de: <https://sites.google.com/site/wikiambientesdeaprendizaje/dimensiones-de-los-ambientes-de-aprendizaje>

## BIBLIOGRAFIA DE IMAGENES:

- Recuperado de: <https://www.pinterest.com/pin/423690277424114398/>
- Recuperado de: <http://kinuma.com/es/juguetes-de-musica/390-guitarra-de-juguete-de-madera-8003444820120.html>
- Recuperado de: <https://www.diversal.es/tienda-de-juguetes/juguetes-de-juguetes-musicales/peppa-pig/reig-musicales/juguetes-musicales-bateria-sencilla-con-banqueta-peppa-pig-100008192-992-82-2-28.html>
- Recuperado de: <https://www.elrastrillodemama.com/ocio/402-juguetes-musicales.html>  
[univision.com/noticias/noticias-de-mexico/un-gimnasio-para-ninos-le-da-pelea-a-la-obesidad-infantil](http://univision.com/noticias/noticias-de-mexico/un-gimnasio-para-ninos-le-da-pelea-a-la-obesidad-infantil)
- Recuperado de: <https://es.pinterest.com/pin/404901822732253844/>
- Recuperado de: <https://es.pinterest.com/pin/342062534175074745/>
- Recuperado de: <https://es.pinterest.com/pin/289567451019785031/>
- Recuperado de: <https://www.amazon.es/Caretas-Infantiles/s?ref=UTF8&page>
- Recuperado de: [http://www.disfracessh.com/catalogo\\_disfraces\\_infantiles.html](http://www.disfracessh.com/catalogo_disfraces_infantiles.html)
- Recuperado de: <https://montessori-market.com/circulos-triangelos-cuadrados-color>
- Recuperado de: <http://www.parabebe.com/revista/libros-imprescindibles-para-ninos>
- Recuperado de: <https://www.imaginarium.es/nbsp-disco-karaoke-mlo-39685.htm>
- Recuperado de <http://autismomadrid.es/noticias/developar-inteligencias-multiples>

## CAPITULO VI: ASPECTOS ADMINISTRATIVOS

### 6.01 ASPECTOS ADMINISTRATIVOS

Detalle de los recursos a ser utilizados dentro del proyecto elaboración bandas gráficas y hojas de trabajo para grafo motricidad manual instructivo de actividades dirigido a docentes del centro de desarrollo infantil "KYRIOS"

**Tabla 38 Aspectos administrativos**

1_ RECURSOS HUMANOS TÉCNICOS	
1.1	Estudiante ITSCO efectuando el presente proyecto
1.2	Tutora asignada por el ITSCO para acompañamiento sobre la elaboración
1.3	Autoridades y docentes del ITSCO
2_ RECURSOS HUMANAS NO TÉCNICAS	
2.1.	Auxiliar para el desarrollo de las ciencias
2.2.	Auxiliar técnico para la realización del taller en la Fundación Entrega Niños de Fátima
3_ RECURSOS HUMANOS RELACIONADOS CON LA COMUNIDAD EDUCATIVA	
3.1.	Autoridades del CDI KYRIOS
3.2.	docentes del CDI KYRIOS
3.3.	Niños y niñas del CDI KYRIOS

3.4.	Docentes del CDI KYRIOS
<b>4.- RECURSOS BIBLIOGRÁFICOS</b>	
4.1.	Biblioteca del ITSCO
4.2.	Recursos bibliográficos del PDF localizados en google y otros buscadores
4.3.	Páginas web
<b>5_ RECURSOS MATERIALES</b>	
5.1.	Materiales de oficina : lápiz ,esferos , cuadernos ,flash , memory , cdi ,borrador
5.2.	Materiales para la Fundación Entrega Niños de Fátima : laptop, flash, memory , marcadores ,frases, registro de asistencia, cd de videos, pizarrón
5.3.	Materiales para el trabajo de niños y niñas : pizarra ,espacio amplio
5.4.	Encuesta
<b>6_ RECURSOS EQUIPOS</b>	
6.1.	Equipos de oficina : laptop ,impresora ,Infocus
6.2.	Equipos para trabajo de campo : cámara ,pizarrón,infocus, filmadora
6.3.	Material didáctico
<b>7_ RECURSOS DE LOGISTICA EN GENERAL</b>	
7.1.	Por transporte : transporte público para desplazarse desde y hasta la Fundación Entrega Niños de Fátima ubicado en el sector Monteserrín
7.2.	Por alimentación: tiempo que dure la realización del proyecto en encuestas ,taller, información del centro, otros puntos
7.3.	Por foto copias y reproducción del material bibliográfico
7.4.	Refrigerios

1.-RECURSOS HUMANOS TECNICOS		COSTO POR UNIDAD	SUBTOTAL (US \$) \$
1.1.	Estudiante ITSCO efectuando el presente proyecto	Por ser la principal beneficiaria del proyecto no recibe remuneración	No aplica
1.2.	Tutora asignada por el ITSCO para acompañamiento sobre la importancia de la elaboración de material didáctico para la elaboración de bandas graficas en niños y niñas de 4 años de edad	Varias consultas , costos costo incluido en el pago final a ITSCO	No aplica
1.3.	Autoridades y docentes del ITSCO	Costo incluido en el pago final al ITSCO	No aplica
2.-RECURSOS HUMANOS NO TECNICOS		COSTOS PORUNIDAD(US\$) \$	SUBTOTAL (US\$)\$
2.1.	Auxiliar para desarrollo de encuestas	1 día de apoyo 10\$	10,00
2.2.	Auxiliar técnico para a realización de taller	1 día de apoyo 10\$	10,00

2.3.	auxiliar para la ejecución de actividades con los niños y niñas	1 día de apoyo 10 \$	10,00
<b>3.-RECURSOS HUMANOS RELACIONADOS CON CDI</b>		<b>COSTOS POR UNIDAD(US\$) \$</b>	<b>SUBTOTAL (US\$)\$</b>
3.1.	Autoridades de la Fundación Entrega Niños de Fátima	No se considera un pago para ellos	0,00
3.2.	Docentes del CDI	No se considera un pago para ellos	0,00
3.3.	Niños y niñas del CD	No se considera un pago para ellos	0,00
3.4.	docentes del CDI	No se considera un pago para ellos	0,00

<b>4._RECURSOS BIBLIOGRÁFICOS</b>		<b>COSTOS POR UNIDAD(US\$) \$</b>	<b>SUBTOTAL (US\$)\$</b>
4.1.	Biblioteca del ITSCO	El Costo del usos se encuentra incluido en el pago final al ITSCO	No Aplica
4.2.	Recursos bibliográficos de PDF localizados en google y otros buscadores.	10 horas uso de internet diario durante un mes	21,00

5_ RECURSOS MATERIALES		COSTOS	POR	SUBTOTAL
		UNIDAD(US\$)		(US\$)\$
5.1.	Material de oficina: lápiz ,esfero, cuaderno ,flash memory, cd , borrador	Todo		45.00
5.2.	Material para laptop, flash , memory ,marcadores, frases , registro de asistencia, CD de videos, pizarrón	Todo		60.00
5.3.	Materiales para el trabajo con los niños y niñas : pizarra, espacios amplios	Todo		60,00

6_ RECURSOS EQUIPOS		COSTOS	POR	SUBTOTAL (US\$)\$
		UNIDAD(US\$)		
6.1.	Equipos de oficina: laptop	Costo de adquisición de todo eso		500.00
6.2.	Equipos para trabajar de campo : laptop ,cámara, pizarrón ,	Costo de estos materiales		300.00
6.3.	Alquiler de infocus	5 horas		25.00
6.4.	Impresión fuera de casa	35 ctvs. Las impresiones		50,00

7._ RECURSOS DE LOGISTICA EN GENERAL		COSTOS POR UNIDAD(US\$) \$	SUBTOTAL (US\$)\$
7.1.	Por transporte: publico para desplazarse desde y para la Fundación Entrega Niños de Fátima	Diez viajes de ida y vuelta	20,00
7.2.	Por alimentación :el tiempo que dura la realización del proyecto en encuestas ,taller, información de la Fundación ,otros	10 días de trabajo 1 persona	30,00
7.3.	Por fotocopia y reproducción del material bibliográfico	Varios	20,00

**Fuente: Investigación Propia**

**Elaborado por:** Yesenia Guachamin





## CAPÍTULO VII. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

### 7.01 CONCLUSIONES

Al culminar el presente proyecto, puedo concluir que:

1. Las autoridades del centro de desarrollo infantil “KYRIOS”, docentes y el gobierno estatal debe tomar en cuenta este diseño del ambiente de aprendizaje yo soy libre como un espacio pedagógico para que los niños –niñas de 4 años de edad puedan potencializar las inteligencias múltiples para despertar en ellos su motivación e interés el proceso de su enseñanza aprendizaje reconociendo de que no todos infantes son iguales y no todos aprenden de la misma manera en el cual se respetará su estilo de aprendizaje para facilitar a los docentes la formación de los nuevo talentos infantiles integrales.
2. Los docentes están en condiciones de generar ambientes de aprendizajes motivantes, desafiantes e innovadores para los niños y niñas de 4 años edad permitiéndoles que en estos espacios reconozcan por si mismos sus habilidades y destrezas.
3. Diseñar y crear ambientes de aprendizaje lúdicos para niños y niñas de 4 años de edad, garantizara la formación de infantes constructores de su propio conocimiento mediante un aprendizaje significativo permitiéndoles experimentar y conocer.

## 7.02 RECOMENDACIONES

1. Implementar en el CDI “KYRIOS “el ambiente de aprendizaje” Yo soy libre” en una aula vacía que posee el mismo con el fin de potencializar las inteligencias múltiples de los niños-niñas de 4 años de edad.
2. Los docentes deben evaluar constantemente de forma individual a los niños – niñas en el ambiente aprendizaje “Yo soy libre “para facilitar el aprendizaje significativo.
3. Tomar en cuenta las cuatro dimensiones que nos menciona el currículo de educación inicial para diseñar y crear ambientes de aprendizaje las cuales son: física, relacional funcional y temporal.
4. Fomentar las inteligencias múltiples en la Educación Inicial a través de actividades libres.

### 7.03 BIBLIOGRAFÍA

Anónimo. (5 de 6 de 2007). *Diccionario Actual*. Obtenido de Diccionario Actual:

<https://diccionarioactual.com/disenar/>

Anónimo. (7 de 24 de 2007). *Wikipedia la Enciclopedia libre*. Obtenido de Wikipedia la

Enciclopedia libre: <https://es.wikipedia.org/wiki/Dise%C3%B1o>

Anónimo. (21 de 11 de 2015). *Healthy Children*. Obtenido de

<https://www.healthychildren.org/Spanish/ages-stages/preschool/Paginas/Developmental-Milestones-4-to-5-Year-Olds.aspx>

Anónimo. (07 de 2015). *Veritas*. Obtenido de [http://www.veritasmedios.org/desarrollo-](http://www.veritasmedios.org/desarrollo-personal/las-inteligencias-multiples-y-su-importancia-en-la-educacion.html)

[personal/las-inteligencias-multiples-y-su-importancia-en-la-educacion.html](http://www.veritasmedios.org/desarrollo-personal/las-inteligencias-multiples-y-su-importancia-en-la-educacion.html)

Anónimo. (8 de 5 de 2017). *SAN CRISTOBAL CENTROS EDUCATIVOS*. Obtenido de

SAN CRISTOBAL CENTROS EDUCATIVOS:

<http://www.sancristobalsl.com/es/colegio-san-cristobal>

Bustillo, H. (15 de 06 de 2015). *La Patria Periódico de Circulación Nacional*. Obtenido

de <http://lapatriaenlinea.com/?t=la-educacion-inicial-y-las-inteligencias-multiples&nota=110164>

D, G. (23 de 10 de 2008). *DEFINICION ABC TU DICCIONARIO HECHO FACIL*.

Obtenido de DEFINICION ABC TU DICCIONARIO HECHO FACIL: .

<https://www.definicionabc.com/general/inteligencia.php>

Denisse, L. (1 de 11 de 2015). *Repositorio Digital UTA*. Obtenido de Repositorio

Digital UTA: <http://repositorio.uta.edu.ec/jspui/handle/123456789/13786>

Dominguez, O. (6 de 1 de 2007). *Monografias.com*. Obtenido de Monografias .com:

<http://www.monografias.com/trabajos43/piaget-ausubel-vygotsky/piaget-ausubel-vygotsky2.shtml>

Educación, M. d. (2014). *Currículo Educación 2014*. Obtenido de

<https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2014/06/curriculo-educacion-inicial-lowres.pdf>

Educación, M. d. (2014). *GUÍA METODOLÓGICA*. Obtenido de GUÍA

METODOLÓGICA: <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2015/05/Guia-Implentacion-del-curriculo.pdf>

García, A. (11 de 08 de 2013). *Eroski Consumer*. Obtenido de

<http://www.consumer.es/web/es/educacion/escolar/2013/08/11/217590.php>

Gardner. (1993). *LA TEORÍA DE LAS INTELIGENCIAS MÚLTIPLES DE GARDNER (1993)*. Obtenido de

[https://convivencia.files.wordpress.com/2008/01/inteligencias\\_multiplesgardner.pdf](https://convivencia.files.wordpress.com/2008/01/inteligencias_multiplesgardner.pdf)

Gonzalez, C. (8 de 5 de 2014). *LAS INTELIGENCIAS MULTIPLES*. Obtenido de LAS

INTELIGENCIAS MULTIPLES: <http://www.orientacionandujar.es/wp-content/uploads/2016/05/Las-Inteligencias-M%C3%BAltiples-en-el-aula-de-Educaci%C3%B3n-Infantil.pdf>

<http://www.consumer.es/web/es/educacion/escolar/2013/08/11/217590.php>. (s.f.).

Lutiral, D. (2017). *El Jardín On line*. Obtenido de

<http://www.eljardinonline.com.ar/teorcaractevol4.htm>

- MARTINEZ, J. (3 de 3 de 2008). *Innovar en Educación*. Obtenido de Innovar en educación: <https://innovemos.wordpress.com/2008/03/03/la-teoria-del-aprendizaje-y-desarrollo-de-vygotsky/>
- panes, J. (2005). *Maestra Kiddys*. Obtenido de <http://app.kiddyshouse.com/maestra/articulos/inteligencias-multiples-en-la-educacion-infantil.php>
- Sanchez, A. (01 de 2003). *Diseño de Ambientes de Aprendizajes*. Obtenido de [http://www.knowledgesystems.org/Produccion\\_intelectual/notas\\_tecnicas/2003\\_PDF/csc2003-01.pdf](http://www.knowledgesystems.org/Produccion_intelectual/notas_tecnicas/2003_PDF/csc2003-01.pdf)
- Sánchez, E. M. (20 de 5 de 2007). *Maria Montessori La pedagogia de la responsabilidad y la Autoformación*. Obtenido de Maria Montessori La pedagogia de la responsabilidad y la Autoformación: [http://www.uhu.es/cine.educacion/figuraspedagogia/0\\_montessori.htm](http://www.uhu.es/cine.educacion/figuraspedagogia/0_montessori.htm)
- Tellez, N. (2017). *Universidad Autónoma de la Universidad de Hidalgo*. Obtenido de <https://www.uaeh.edu.mx/scige/boletin/prepa4/n3/e3.html>
- Villagrán, A. (2 de 2017). *Diseño de Ambientes de Aprendizaje Blog*. Obtenido de <http://dis-aprendizaje.blogspot.com/>
- Viñas, M. (15 de 4 de 2016). *TotemGuard*. Obtenido de <https://www.totemguard.com/aulatotem/2016/04/5-consejos-de-howard-gardner-para-madres-y-padres-en-su-educacion/>
- Vivian Arguello, I. C. (5 de 3 de 2008). *LAS INTELIGENCIAS MÚLTIPLES EN EL AULA DE CLASE*. Obtenido de LAS INTELIGENCIAS MÚLTIPLES EN EL AULA DE CLASE

:

<http://repositorio.utp.edu.co/dspace/bitstream/handle/11059/1402/370152A265.pdf;jsessionid=EB20DB7ABF6BCAC83E0E02E9C82B3FA9?sequence=1>

# ANEXOS

## Anexo 1

### ENCUESTA

**Estimado docente:** A continuación encontrará algunas preguntas sobre diseños de ambientes de aprendizaje, para potencializar las inteligencias múltiples de los niños-niñas de 4 años.

Le pedimos que responda con la mayor sinceridad. No hay respuestas correctas o incorrectas, no se trata de una evaluación de sus conocimientos, sino de dar opinión.

**PROPÓSITO:** Recabar información sobre el uso de ambientes de aprendizajes propicios para la potencialización de las inteligencias múltiples de los niños-niñas de 4 años.

**Complete los siguientes datos:**

**NOMBRE DE LA INSTITUCIÓN:**

---

**FECHA:** \_\_\_\_\_

**NOMBRE:** \_\_\_\_\_

**INSTRUCCIONES:** Marque con una equis (X) sobre la opción que usted crea que es la que evidencia el problema.

1.- ¿Para usted cual sería la definición de diseñar?

A. es la descripción de todos los aspectos estéticos, también cuestiones funcionales y técnicas de algo a desarrollar.

B. Hacer un dibujo o dibujos de una cosa para que sirva de modelo en su realización.

C. se refiere a un boceto, bosquejo o esquema que se realiza, ya sea mentalmente o en un soporte material, antes de concretarla producción de algo.

D.- es una representación mental y la posterior plasmación de dicha idea en algún formato gráfico (visual) para exhibir cómo será la obra que se planea realizar.

E.- todas las anteriores.

**2.- ¿Usted está de acuerdo con la siguiente definición?**

*Un ambiente de aprendizaje: es un espacio en el que los estudiantes interactúan, bajo condiciones y circunstancias físicas, humanas, sociales y culturales propicias, para generar experiencias de aprendizaje significativo y con sentido.*

Sí  No

¿Por qué? \_\_\_\_\_

—

**3.- ¿Usted considera que los ambientes de aprendizaje ayudan a que el niño- niña explore sus habilidades y destrezas?**

SI  NO  A VECES  NUNCA

4.- *¿Cree usted que los ambientes de aprendizaje despiertan el interés de los niños y niñas en el proceso de enseñanza- aprendizaje?*

Sí  No

¿Por qué? \_\_\_\_\_

---

—

5.- *¿Conoce la teoría de “las inteligencias múltiples” de Howard Gardner*

Sí  No

6.- *¿Cuántas inteligencias múltiples existen?*

a) 6

b) 8

c) 10

d) ninguno de los anteriores

7.- *¿Usted considera que es importante diseñar un ambiente de aprendizaje antes de implementarlo en el Centro Infantil?*

SI  NO  A VECES  NUNCA

¿Por qué? \_\_\_\_\_

8.- *¿Ha asistido a algún taller sobre el diseño de un ambiente de aprendizaje?*

Sí  No

Dónde: \_\_\_\_\_

Nombre del taller: \_\_\_\_\_

9.- *¿Conoce el diseño de un ambiente de aprendizaje lúdico para potencializar las inteligencias múltiples de niños y niñas de 4 años de edad?*

Sí  No

Nombre del ambiente de aprendizaje: \_\_\_\_\_

10.- *¿Cree usted que el /la docente puede diseñar ambientes de aprendizaje o esto lo dejamos solo al diseñador /a de interiores?*

Sí  No

¿Por qué? \_\_\_\_\_

11.- *¿Usted implementa ambientes de aprendizaje para potencializar las inteligencias múltiples de los niños y niñas de 4 años de edad?*

Sí  No

¿Por qué? \_\_\_\_\_

---

12.- *¿Considera usted que los ambientes de aprendizaje ayudan a potenciar la relación?*

a) *Familia- escuela*

b) *Docente-alumno*

c) *Padres- hijos*

d) *Padres- Docente*

*¿Por qué?*

---

---

13.- *¿Le gustaría conocer el diseño de un ambiente de aprendizaje que ayude a potencializar las inteligencias múltiples de niños y niñas de 4 años de edad?*

Sí  No

*¿Por qué?* \_\_\_\_\_

---

14.- *¿Le gustaría conocer más sobre la importancia de generar ambientes de aprendizaje que potencialicen las inteligencia múltiples de niños y niñas de 4 años de edad a través de?*

a) *capacitación teórica*

b) *taller practico*

c) *manual instructivo*

**15.- ¿Le gustaría conocer e implementar el diseño del ambiente de aprendizaje que potencialice las inteligencias múltiples de los niños y niñas de 4 años de edad?**

A. *Totalmente de acuerdo.*

B. *De acuerdo.*

C. *En desacuerdo.*

D. *Totalmente en desacuerdo*



**GRACIAS**

**Anexo 3** fotografías de la socialización con los docentes



**Figura 40** Docentes realizándola encuesta

**Fuente:** Centro de Desarrollo Infantil “KYRIOS”

**Elaborado por:** Yesenia Guachamin



**Figura 41** Docentes realizando la dinámica

**Fuente:** Centro de Desarrollo Infantil "KYRIOS"

**Elaborado por:** Yesenia Guachamin

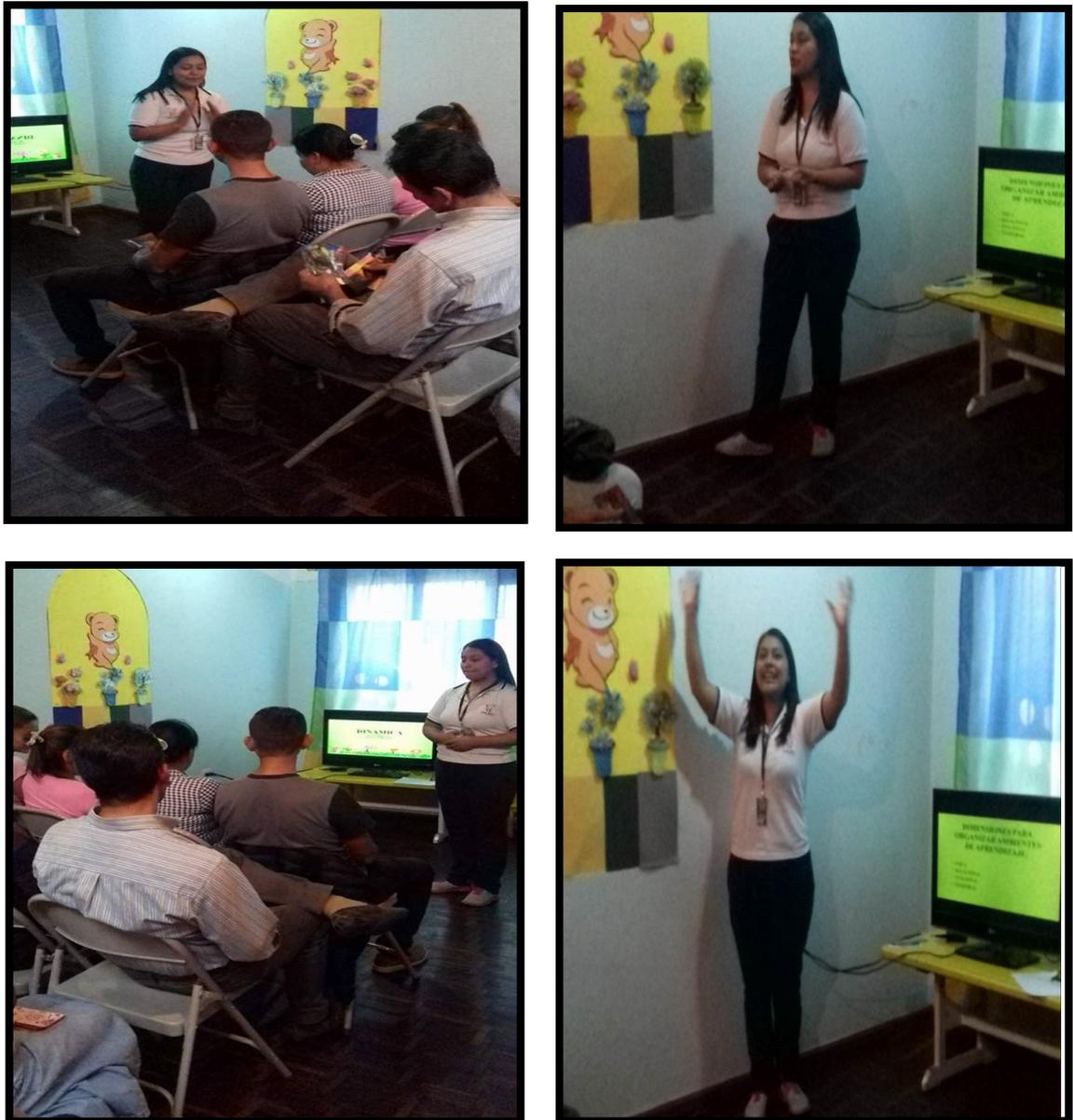


Figura 42 Docentes en la socialización

Fuente: Centro de Desarrollo Infantil "KYRIOS"

Elaborado por: Yesenia Guachamin



**Figura 43** Docentes realizando una maqueta de un ambiente de aprendizaje

**Fuente:** Centro de Desarrollo Infantil "KYRIOS"

**Elaborado por:** Yesenia Guachamin



**Figura 44 Docentes trabajando en equipo para realizar maqueta**

**Fuente:** Centro de Desarrollo Infantil "KYRIOS"

**Elaborado por:** Yesenia Guachamin



**Figura 235 Trabajos finalizados por equipos**

**Fuente:** Centro de Desarrollo Infantil "KYRIOS"

**Elaborado por:** Yesenia Guachamin

DISEÑAR UN AMBIENTE DE APRENDIZAJE, LLAMADO "YO SOY LIBRE" EN 3D, PARA LA POTENCIALIZACIÓN DE LAS INTELIGENCIAS MÚLTIPLES DE NIÑOS – NIÑAS DE 4 AÑOS DE EDAD. VIDEO Y MANUAL INSTRUCTIVO SOBRE EL DISEÑO DE UNA AMBIENTE DE APRENDIZAJE, DIRIGIDO A DOCENTES DEL CDI "KYRIOS", DEL DISTRITO METROPOLITANO DE QUITO, PERIODO ACADÉMICO 2017.



**Figura 246 Trabajos finalizados**

**Fuente:** Centro de Desarrollo Infantil "KYRIOS"

**Elaborado por:** Yesenia Guachamin



**Figura 47** Puesta en común del taller práctico por parte de los beneficiarios

**Fuente:** Centro de Desarrollo Infantil "KYRIOS"

**Elaborado por:** Yesenia Guachamin

## Firmas de asistencia de docentes

## Certificado



CENTRO DE DESARROLLO INFANTIL "KYRIOS"  
AGUILAS FELICES

Quito, 14 de julio de 2017

Señores  
INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR CORDILLERA  
Presente.

De mi consideración:

Me permito emitir el siguiente certificado correspondiente a la entrega e implementación del Video y Manual instructivo del ambiente de aprendizaje dirigido a los y las docentes del Centro de Desarrollo Infantil "KYRIOS", ya que ha cumplido con los requisitos solicitados por parte de nuestra institución.

El trabajo sobre Diseñar un ambiente de aprendizaje, llamado "Yo soy libre" en 3D, para la potencialización de las inteligencias múltiples de niños – niñas de 4 años de edad. Video y manual instructivo sobre el diseño de una ambiente de aprendizaje, dirigido a docentes del cdi "KYRIOS", del Distrito Metropolitano de Quito, periodo académico 2017, se encuentra terminado e implementado satisfactoriamente en la institución.

Es todo lo que puedo decir en honor a la verdad.

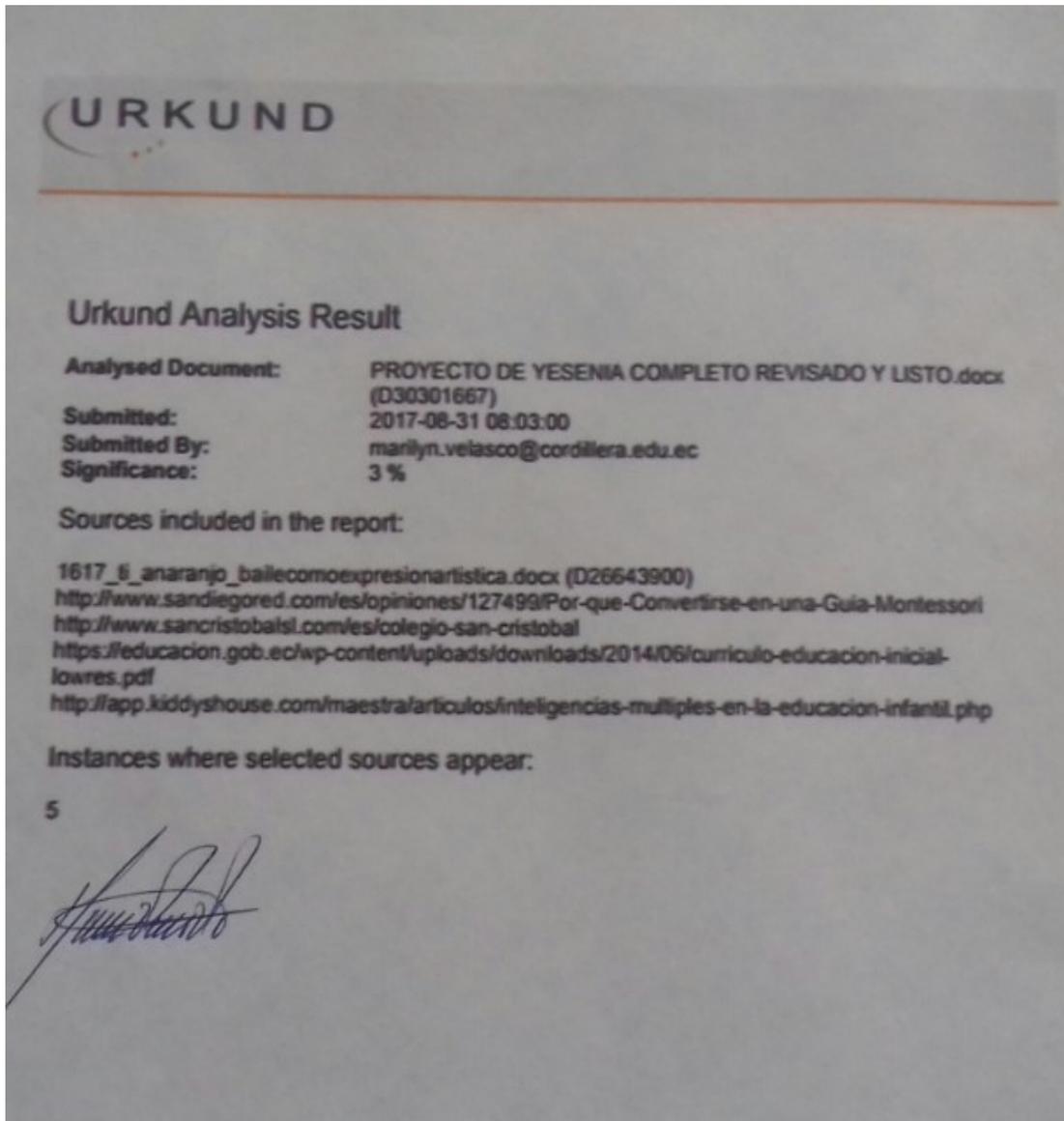
Atentamente,  
  
Victor Hugo Guzmangallo Flores  
DIRECTOR DEL CENTRO DE DESARROLLO INFANTIL "KYRIOS"



Dirección: Av. Occidental Oe4-157 Y Zagalita  
E-Mail: huguog@hmail.com  
Teléfono: 2492 519

DISEÑAR UN AMBIENTE DE APRENDIZAJE, LLAMADO "YO SOY LIBRE" EN 3D, PARA LA POTENCIALIZACIÓN DE LAS INTELIGENCIAS MÚLTIPLES DE NIÑOS – NIÑAS DE 4 AÑOS DE EDAD. VIDEO Y MANUAL INSTRUCTIVO SOBRE EL DISEÑO DE UNA AMBIENTE DE APRENDIZAJE, DIRIGIDO A DOCENTES DEL CDI "KYRIOS", DEL DISTRITO METROPOLITANO DE QUITO, PERIODO ACADÉMICO 2017.

## Urkund



**URKUND**

---

### Urkund Analysis Result

**Analysed Document:** PROYECTO DE YESENIA COMPLETO REVISADO Y LISTO.docx (D30301667)  
**Submitted:** 2017-08-31 08:03:00  
**Submitted By:** marilyn.velasco@cordillera.edu.ec  
**Significance:** 3 %

**Sources included in the report:**

- 1617\_ti\_anaranjo\_ballecomoexpresionartistica.docx (D26643900)
- <http://www.sandiegored.com/es/opiniones/127499/Por-que-Convertirse-en-una-Guia-Montessori>
- <http://www.sancristobalsi.com/es/colegio-san-cristobal>
- <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2014/06/curriculo-educacion-inicial-lowres.pdf>
- <http://app.kiddyshouse.com/maestra/articulos/inteligencias-multiples-en-la-educacion-infantil.php>

**Instances where selected sources appear:**

5

