

UNIVERSIDAD POLITÉCNICA SALESALIANA

SEDE CUENCA

CARRERA DE PEDAGOGIA

TRABAJO DE TITULACIÓN PREVIO A LA
OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE LICENCIADA
EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

PROPUESTA METODOLÓGICA:

“DESARROLLO DE LA INTELIGENCIA KINESTÉSICA CORPORAL A TRAVÉS DEL JUEGO DE LA ESCARAMUZA EN EL NIVEL INICIAL DE 3 A 4 AÑOS DE EDAD EN LA UNIDAD EDUCATIVA COMUNITARIA INTERCULTURAL BILINGÜE QUILLOAC, PERÍODO 2016 - 2017”

AUTORA:

Narcisa Quindi Pichazaca

TUTOR:

Mgst. Johanna Zamora Torres.

CUENCA – ECUADOR

2017

CESIÓN DE DERECHOS DE AUTOR

Yo, **Narcisa Quindi Pichazaca** con documento de identificación No. 0301329876, manifiesto mi voluntad y cedo a la Universidad Politécnica Salesiana la titularidad sobre los derechos patrimoniales en virtud de que soy autora del trabajo de titulación: **“DESARROLLO DE LA INTELIGENCIA KINESTÉSICA CORPORAL A TRAVÉS DEL JUEGO DE LA ESCARAMUZA EN EL NIVEL INICIAL DE 3 A 4 AÑOS DE EDAD EN LA UNIDAD EDUCATIVA COMUNITARIA INTERCULTURAL BILINGÜE “QUILLOAC”, PERÍODO 2016 - 2017”**, mismo que ha sido desarrollado para optar por el título de LICENCIADA EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, en la Universidad Politécnica Salesiana, quedando la Universidad facultada para ejercer plenamente los derechos cedidos anteriormente.

En aplicación a lo determinado en la Ley de Propiedad Intelectual, en mi condición de autor me reservo los derechos morales de la obra antes citada. En concordancia, suscribo este documento en el momento que hago entrega del trabajo final en formato impreso y digital a la Biblioteca de la Universidad Politécnica Salesiana.

Fecha: Cuenca, Mayo 22 de 2017



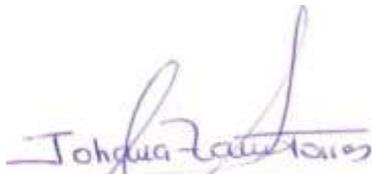
Narcisa Quindi Pichazaca

C.C. No. 030132987-6

CERTIFICACIÓN

Yo, declaro que bajo mi tutoría fue desarrollado el trabajo de titulación: “**DESARROLLO DE LA INTELIGENCIA KINESTÉSICA CORPORAL A TRAVÉS DEL JUEGO DE LA ESCARAMUZA EN EL NIVEL INICIAL DE 3 A 4 AÑOS DE EDAD EN LA UNIDAD EDUCATIVA COMUNITARIA INTERCULTURAL BILINGÜE “QUILLOAC”, PERÍODO 2016 - 2017**”, realizado por **Narcisa Quindi Pichazaca**, obteniendo la PROPUESTA METODOLÓGICA que cumple con todos los requisitos estipulados por la Universidad Politécnica Salesiana.

Cuenca, Mayo 22 de 2017.



Mgst. Johanna Zamora Torres.

C.I. 0103859633

DECLARATORIA DE RESPONSABILIDAD

Yo, **Narcisa Quindi Pichazaca** con cédula número 030132987-6, autora del trabajo de titulación **“DESARROLLO DE LA INTELIGENCIA KINESTÉSICA CORPORAL A TRAVÉS DEL JUEGO DE LA ESCARAMUZA EN EL NIVEL INICIAL DE 3 A 4 AÑOS DE EDAD EN LA UNIDAD EDUCATIVA COMUNITARIA INTERCULTURAL BILINGÜE “QUILLOAC”, PERÍODO 2016 - 2017”**, certifico que el total contenido de la **PROPUESTA METODOLÓGICA** son de mí exclusiva responsabilidad y autoría.

Cuenca, Mayo 22 de 2017



Narcisa Quindi Pichazaca

C.C. No. 030132987-6

DEDICATORIA Y AGRADECIMIENTO

DEDICATORIA

Este trabajo lleno de sacrificio y constancia plena se lo quiero dedicar.

¶ Dios por todas sus bendiciones y dotarme de la tolerancia necesaria para la culminación de este trabajo.

¶ mis hermanos Marco y Rubén, porque siempre estuvieron conmigo, en las buenas y las malas, en mis aciertos y mis errores, brindándome el apoyo económico y moral necesario para mi formación personal.

¶ los regalos más bellos que Dios, mis amados hijos, **Sara, Atik y Paywa**, por convertirse en la inspiración necesaria para la culminación de este reto educativo que hace años atrás me propuse.

Para todos ustedes con mucho cariño y estima.

Narcisa.

AGRADECIMIENTO

Fueron muchos los seres que intervinieron directa e indirectamente en la culminación de este trabajo, por ello quiero plasmar mi agradecimiento...

¶ Dios por su misericordia y por haberme permitido nacer en un seno familiar unido, por enviarme esos dos ángeles a quienes les debo todo, mis amados padres.

¶ mi estimada tutora, Mgst. Johanna, porque su apoyo ha sido invaluable en la culminación de este trabajo, convirtiéndose en una amiga que siempre admiraré y respetaré.

¶ mi institución educativa, la Universidad Politécnica Salesiana – Extensión Cuenca, porque de sus aulas me llevo los mejores recuerdos y experiencias, que contribuyeron de forma significativa en mi formación integral.

Narcisa.

RESUMEN

La inteligencia Kinestésica está vinculada con la capacidad para controlar nuestro cuerpo en actividades físicas coordinadas como la deportiva, danza, las habilidades manuales, entre otras. El movimiento es su lenguaje innato y parte de la enseñanza preescolar debe estar encaminada a permitirles experimentarlo para adquirir el conocimiento y poco a poco ir centrando esta tendencia, por ejemplo, desde los movimientos amplios del cuerpo y los brazos hasta los más pequeños y controlados de brazos y manos para introducirlos en la escritura. Estas destrezas deben ser desarrolladas de forma oportuna en edades tempranas como la inicial, puesto que de ello depende el éxito en la inserción escolar y desarrollo integral.

La labor docente debe centrarse en promover espacios y actividades motivadoras que corroboren al desarrollo de las destrezas antes mencionadas. Dicho accionar depende de forma directa de los materiales y el contexto familiar y socioeducativo, por ello se debe prever de forma efectiva actividades y recursos que se ajusten a las necesidades de los estudiantes y los objetivos que se aspira desarrollar.

Precisamente el juego de la escaramuza aborda una serie de actividades y promueve espacios idóneos para el desarrollo de la inteligencia kinestésica corporal en niños del nivel inicial, lo cual a su vez, repercute en su formación integral y garantiza su aprendizaje efectivo.

Palabras Claves: Educación, Escaramuza, Inteligencia kinestésica corporal.

ÍNDICE GENERAL

PORTADA	i
CESIÓN DE DERECHOS DE AUTOR	ii
CERTIFICACIÓN	iii
DECLARATORIA DE RESPONSABILIDAD	iv
DEDICATORIA Y AGRADECIMIENTO	v
DEDICATORIA	v
AGRADECIMIENTO	vi
RESUMEN	vii
ÍNDICE GENERAL	viii
Introducción	10
PROBLEMA	11
Planteamiento del problema	11
Antecedentes	12
Importancia y alcances	13
Delimitación	15
Explicación de problema	15
Objetivos generales y específicos	16
Objetivo General	16
Objetivos Específicos	16
FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA	17
Fundamentos sobre la educación y el proceso de enseñanza aprendizaje	17
La estimulación temprana	19
La inteligencia del ser humano	21
Características	22
Funciones	22
Teoría de las inteligencias múltiples	22
Inteligencia kinestésica corporal	24
La educación y la interculturalidad	25
Los recursos didácticos en el proceso de enseñanza aprendizaje	26
Los juegos y la educación	27
Funciones de los juegos	27
El juego como recurso didáctico	27

Los juegos tradicionales.....	28
La Escaramuza como medio didáctico	28
Generalidades.....	28
Ubicación de los jugadores	29
a. Juego de la Repartición.....	29
b. Juego de la cruz.....	30
c. Juego de María Manuela.....	31
d. Juego de rosario.	31
e. Juego de Rosa Blanca.	32
f. Juego de la venada.	33
PROPUESTA METODOLÓGICA	34
Título.....	34
Justificación	34
Fundamentación.....	35
Beneficiarios	35
Metodología	36
Nivel de la propuesta	36
Tipo de propuesta.....	36
Partes de la propuesta	36
Técnicas y métodos utilizados.	36
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	47
Conclusiones.....	47
Recomendaciones	48

Introducción

La labor docente debe centrarse en promover espacios donde el estudiante se desarrolle de forma integral, para lo cual es de suma importancia ejecutar actividades desde tempranas edades para que los infantes pueda relacionarse de mejor manera con su entorno, consolidando así, su autonomía intelectual, capacidad crítica – reflexiva y razonamiento.

Ahora bien, desde el momento que nacemos nos diferenciamos de todo ser vivo sobre la faz de la tierra, por la capacidad de razonar que poseemos, lo cual implica, analizar, comprender e interpretar a fin de adaptarse de mejor manera a determinado contexto, para ello hacemos uso de nuestra inteligencia, definida como la facultad que poseemos para aprender, entender, tomar decisiones y formarse una idea sobre cualesquier realidad.

Al hablar de inteligencia no se aborda una sola, puesto que según Gardner, autor de la teoría de las Inteligencias Múltiples, las personas poseemos varias inteligencias que le ayudan a desenvolverse de mejor manera en diversas situaciones. Dentro de estas inteligencias, sobresale la inteligencia kinestésica corporal, la cual según el autor en mención, las personas aprenden por medio del movimiento y de las experiencias multisensoriales, por ello es imprescindible proponer espacios o actividades que contribuyan a ello desde edades tempranas, puesto que son la base en la consecución de la formación integral de un individuo.

Considerando que la inteligencia corporal kinestésica es la capacidad de unir el cuerpo y la mente para lograr el perfeccionamiento del desempeño físico, aprendiendo mediante el tacto, olfato, oído, vista y gusto; se pretende proponer una propuesta metodológica que contribuya a su desarrollo en niños del nivel inicial, mediante el uso del juego tradicional de la escaramuza, el cual sobresale dentro de la oralidad cañari y hace parte de nuestra identidad cultural; sin embargo su práctica y conocimiento ha sufrido una decadencia, desconociendo su importancia y perfecto acople en el desarrollo de esta inteligencia.

Para la consecución de este trabajo se abordará la problematización que sustenta el desarrollo del mismo, la fundamentación teórica donde se establece los conceptos y generalidades que ayuden a tener una visión clara de lo que debe contener la propuesta

metodológica; la cual estará formada de la siguiente manera: Planificaciones para el desarrollo de nociones básicas y la explicación de figuras que conlleva el juego de la escaramuza. Finalmente se expondrán las conclusiones y recomendaciones que surgieron con la culminación del trabajo así como las referencias bibliográficas que fueron necesarias para dicho fin.

PROBLEMA

Planteamiento del problema

La formación integral del individuo es un proceso secuencial, organizado, planificado y lógico, es necesario recalcar la importancia que tiene el contexto cultural y su identidad, es decir todos estos aspectos favorece el perfeccionamiento y superación de la persona. La educación demanda varios factores como el uso adecuado de los recursos didácticos que estimulen las potencialidades y destrezas de los alumnos.

La Unidad Educativa Comunitaria Intercultural Bilingüe “Quilloac” tiene como misión:

Formar niños, niñas, adolescentes y jóvenes con identidad cultural, capaces de afrontar nuevos desafíos y retos de manera holística, a través de la aplicación de un currículo integral y la política educativa nacional; atendiendo los requerimientos sociales, orientando sus acciones hacia el desarrollo de la Educación Intercultural. (P.E.I., 2012, pág. 11)

Además la Unidad Educativa Intercultural Bilingüe Quilloac hasta el año 2018, pretende constituirse en una institución líder que brinda una educación de calidad y calidez en los niveles inicial, básico, bachillerato y superior con pertinencia cultural y lingüística, una formación integral y una gran capacidad de innovación creativa, difundiendo el conocimiento de las culturas ancestrales, a vivir en la diversidad en el contexto de una nación multiétnica y pluricultural el Sumak Alli Kawsay. (P.E.I., 2012, pág. 12)

Los lineamientos anteriores se han visto condicionados por una serie de factores externos e internos al proceso de enseñanza aprendizaje, destacando sobre todo el deficiente desarrollo corporal de los estudiantes del nivel inicial; precisamente la presente

investigación se enmarca en el uso del juego de la escaramuza para desarrollar la inteligencia corporal kinestésica, a fin de fortalecer el proceso de descubrimiento en un niño en edad preescolar.

En la Unidad Educativa Comunitaria Intercultural Bilingüe “Quilloac” se observa que no se utiliza los materiales del medio y los juegos tradicionales, ya que la tecnología ha inferido al momento de seleccionar los recursos didácticos a utilizar durante un proceso de enseñanza aprendizaje, lo cual a su vez, ha repercutido en el desarrollo de determinada destreza o inteligencia, como lo es la kinestésica corporal. En si la problemática que la presente investigación pretende abordar es, la poca utilización del juego de la escaramuza, como recurso didáctico para el desarrollo de la inteligencia kinestésica corporal en niños del nivel inicial de 3 a 4 años de edad en la Unidad Educativa Comunitaria Intercultural Bilingüe “Quilloac”, de la Comunidad de Quilloac.

Antecedentes

Considerando que la inteligencia Kinestésica Corporal es la capacidad de utilizar el propio cuerpo para realizar movimientos, manipular objetos, construir cosas o expresar sentimientos, el docente como guía del proceso de enseñanza aprendizaje debe poner énfasis en estrategias metodológicas que le permitan desarrollarla desde los primeros años escolares, puesto que contribuye de forma significativa en su formación integral.

Dentro de dichas estrategias sobresalen las actividades lúdicas o juegos tradicionales que propician situaciones enriquecedoras para los niños y a la vez ayuda al rescate de identidades culturales que tanto se están perdiendo con el paso del tiempo. Sin embargo en muchos establecimientos, debido al desconocimiento por parte de los docentes sobre dichos juegos, que caractericen o definan al contexto donde se encuentre la institución educativa, influye para que las clases se vuelvan monótonas, provocando en los infantes poco interés o motivación por ejecutar determinadas instrucciones.

Además, las múltiples obligaciones que demanda el Ministerio de Educación por parte del cuerpo docente, ha hecho que muchos profesionales se inclinen más por cumplir con una agenda pedagógica – bitácora, que por indagar sobre juegos locales que favorezcan al progreso total de todos los aspectos motores de un individuo, lo cual a su vez, produciría

dificultades para realizar movimientos con su cuerpo y sobretodo problemas en la escritura ya que no han tenido una estimulación en el hogar ni en la escuela.

En la comunidad de Quilloac, perteneciente al cantón Cañar, provincia de igual nombre, sobresalen varios juegos tradicionales pero son pocos los niños y padres de familia que tienen conocimiento de su ejecución, debido al acelerado proceso de aculturación. En la Unidad Educativa Comunitaria Intercultural Bilingüe “Quilloac”, son aún menos los docentes que han logrado consolidar la utilización de los juegos tradicionales como estrategia metodológica en el desarrollo de la inteligencia corporal kinestésica con niños de 3 – 4 años de edad.

Por todo lo mencionado surge la presente investigación que pretende reconocer la importancia e implicaciones que trae consigo la utilización del juego “la escaramuza” en el desarrollo de la inteligencia corporal kinestésica en los niños entre 3 y 4 años de edad; para ello se abordará aspectos como en qué consiste, cómo se ejecuta y qué recursos demanda, además de los diferentes beneficios que propician tanto para los estudiantes como los docentes.

Importancia y alcances

El hombre es un ser social por naturaleza, nuestra capacidad de razonamiento es la facultad que nos ha permitido diferenciar de cualquier otro ser vivo sobre la tierra. Sin embargo, es preciso destacar que no todos los seres humanos disponemos de una misma capacidad de razonamiento o inteligencia propiamente dicha, ésta se ha visto condicionada por las experiencias previas que ha desarrollado un individuo en su continua interacción social.

(Esparza, 2010, pág. 10) afirma que “el hombre necesita desarrollar una serie de habilidades que repercuten en nuestra diaria interacción social”; dichas destrezas se alojan precisamente en nuestro raciocinio y condicionan de forma directa la formación integral de un individuo. Ante lo citado, es menester nombrar a Howard Gardner, quien define a la inteligencia como “la capacidad para resolver problemas o elaborar productos que sean valiosos en una o más culturas” (Figuerola, 2011, pág. 1); bajo esta acepción, el autor propuso la teoría de las inteligencias múltiples, modelo que afirmaba que el ser humano no

posee una única inteligencia, sino más bien, se caracteriza por poseer una serie de inteligencias que le permiten acoplarse de mejor manera a determinada situación.

Entre estas inteligencias esta la lingüística, lógica matemática, espacial, musical, interpersonal, intrapersonal, naturalista y la kinestésica o corporal. La estimulación de cada una, a edades tempranas, se ha convertido en un aspecto de suma importancia para garantizar un equilibrio mental y la formación integral de todo individuo, por ello en la etapa escolar, el docente tiene la tarea de proponer espacios y actividades que ayuden a descubrir y consolidar sus habilidades, dejando claro, que un estudiante no siempre va a desarrollar todas las inteligencias mencionadas, todo depende de los estímulos y sus experiencias previas.

La presente propuesta metodológica aborda el desarrollo y fortalecimiento de la inteligencia kinestésica corporal a través del juego de la Escaramuza en el nivel inicial de 3 a 4 años, edades cruciales, puesto que las habilidades o destrezas que el infante desarrolle, repercute o condiciona su inserción en la etapa escolar y su formación integral propiamente dicha.

Ante ello, es preciso destacar que la escaramuza es un juego ecuestre que consiste en realizar diversas figuras al son de la música y el trote del caballo en un lugar llamado plaza. La organización del mismo, está a cargo del alcalde y el guía, quien es el encargado de informar si todo está de acuerdo a lo planeado. Luego el guía llamará a los participantes para formar parejas, un miembro del lado izquierdo y otro del lado derecho, al final cada pareja realiza un baile característico.

La importancia de esta propuesta se sustenta en el desarrollo de habilidades como la coordinación, equilibrio, fuerza, flexibilidad y velocidad, a través del rescate y revalorización de la Escaramuza, juego tradicional y aspecto sobresaliente de la identidad del pueblo Cañari. Paralelo a ello, se debe señalar que entre los alcances a los cuales se pretende llegar con la población en mención, destaca: el trabajar previamente su esquema corporal, intuir en las nociones de cada uno de los segmentos de su cuerpo, potenciar su autoestima y brindarle herramientas suficientes para la consolidación de su creatividad y razonamiento, a fin de formar individuos autónomos, críticos y reflexivos.

Delimitación

- **Campo:** Educativo
- **Área:** Metodológica
- **Aspecto:** Desarrollo de la Inteligencia Kinestésica Corporal a través del juego de la Escaramuza en el nivel inicial de 3 a 4 años de edad.
- **Delimitación espacial:** La investigación se ejecutó en la Unidad Educativa Comunitaria Intercultural Bilingüe Quilloac, Cantón Cañar, Provincia de Cañar, Ecuador.
- **Delimitación temporal:** La investigación se elabora en el año lectivo 2016 - 2017.
- **Unidades de observación:** Docentes, padres de familia y niños.

Explicación de problema

La inteligencia kinestésica corporal consiste en la habilidad para usar los movimientos corporales como medio de autoexpresión, esto envuelve un gran sentido de coordinación y tiempo, incluyendo el uso de las manos para crear y manipular objetos físicos, la habilidad para controlar nuestro cuerpo en la ejecución de actividades físicas como balance, coordinación y deportes.

El desarrollo de esta inteligencia está influenciado por el contexto familiar, social y educativo donde se desenvuelva el infante, además de los recursos didácticos que el docente haga uso en su labor diaria dentro y fuera del aula de clase. Precisamente los juegos tradicionales se han consolidado como uno de los materiales didácticos más prácticos a la hora de trabajar con infantes pre escolares, puesto que propician situaciones enriquecedoras para los niños, contribuyen al desarrollo de su motricidad y el rescate de valores que tanto se está perdiendo.

Sin embargo, a pesar del sin número de ventajas que ofrecen, cada vez es menor su frecuencia de uso, tal es el caso de la Escaramuza, muestra tangible de la identidad cultural de pueblo Cañari y que no ha sido aprovechada de forma oportuna en el proceso de enseñanza aprendizaje en muchas instituciones educativas locales. En la Unidad Educativa Comunitaria Intercultural Bilingüe Quilloac, no ha sido la excepción, factores como el desconocimiento de su aplicación, presión institucional o poca información sobre las

ventajas e implicaciones que trae consigo en el desarrollo de la inteligencia kinestésica con niños pre escolares, ha hecho casi nula su utilización.

Todo lo mencionado ha repercutido para que el proceso de enseñanza aprendizaje con los niños de 3 a 4 años de edad, se ha tornado en poco motivador y hasta tedioso, por ello la necesidad de implementar la presente propuesta metodológica.

Objetivos generales y específicos

Objetivo General

- Desarrollar la inteligencia kinestésica corporal a través del juego de la escaramuza en el nivel inicial de 3 a 4 años de edad en la Unidad Educativa Comunitaria Intercultural Bilingüe “Quilloac”, período 2016 – 2017.

Objetivos Específicos

- Determinar la importancia e influencia del juego de la escaramuza en el desarrollo de la inteligencia kinestésica corporal en el nivel inicial de 3 a 4 años de edad, mediante la revisión de diversas fuentes de información a fin de plantear una propuesta para trabajar con dicho grupo estudiantil.
- Reconocer el grado de conocimiento y utilización de los juegos tradicionales en la Unidad Educativa Intercultural Bilingüe Quilloac, mediante la observación del contexto donde se desarrolla la investigación.
- Determinar el grado de conocimiento del juego de la escaramuza por medio de charlas directas con los docentes y estudiantes.
- Conocer las ventajas e implicaciones del juego de las escaramuzas en el proceso de enseñanza aprendizaje de niños de 3 a 4 años de edad, a través de investigaciones en distintas fuentes de información primarias y secundarias.
- Identificar la importancia de las actividades lúdicas en el desarrollo de la inteligencia kinestésica corporal, por medio de una revisión bibliográfica debidamente fundamentada.
- Diseñar una propuesta metodológica donde se aborde el juego de la escaramuza para el desarrollo de la inteligencia kinestésica corporal.

FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

Fundamentos sobre la educación y el proceso de enseñanza aprendizaje

Actualmente la educación es el pilar fundamental del ser humano ante la sociedad, por lo tanto una persona culta se asocia como un individuo diferenciado por sus actitudes, valores, los mismos que le permiten actuar de manera adecuada en el ámbito social.

(Navas, 2014, pág. 30) Indica que la educación es un “fenómeno que nos concierne a todos desde que nacemos, puesto que a través de las diarias relaciones sociales se desarrollan experiencias que configuran nuestro modo de ser”. Bajo esta aseveración, se deduce entonces que es un proceso secuencial, sistemático y lógico donde la persona a través de la socialización, asimila conocimientos, actitudes y destrezas que infieren en un cambio intelectual, emocional y social, lo cual a su vez, lo prepara para poder afrontar distintas circunstancias que un contexto le puede presentar a futuro.

Sin embargo, para que un individuo se desarrolle de forma integral la educación debe ser de calidad, la cual según indica (Muñoz, 2004, pág. 14), se ve reflejada cuando “el actuar de los distintos actores educativos y los recursos pertinentes son más que idóneos para cumplir de forma efectiva con las metas propuestas”; es decir, asegura a todos los individuos que sean parte de determinado proceso de enseñanza aprendizaje, la adquisición de los conocimientos, capacidades destrezas y actitudes necesarias para equipararles para la vida adulta.

Para concebir la acepción mencionada, se plantea integrar a la educación en cuatro pilares fundamentales que sustentan lo dicho y que serán para cada individuo los pilares del conocimiento: Aprender a conocer, aprender a hacer, aprender a vivir juntos y aprender a ser. Ante ello, resulta preciso destacar que el proceso de enseñanza aprendizaje se da por medio de la activa participación tanto de los estudiantes como del profesor o tutor, sus padres de familia o representantes y el ambiente o entorno educativo.

En la malla curricular vigente en nuestro país contempla el tratamiento de diferentes inteligencias que permiten al niño prepararlo para su inserción en el nivel básico. Dentro

de estas inteligencias, se encuentra precisamente la kinestésica que “contempla la capacidad para controlar nuestro cuerpo en actividades físicas coordinadas como la deportiva, la danza, las habilidades manuales, entre otras” (Chimbo, 2012, pág. 7); aspectos claves para que el niño pueda controlar los movimientos de su cuerpo y descubrir el entorno en el cual se desenvuelve de forma idónea.

Muchas son las técnicas utilizadas en el desarrollo de la inteligencia corporal kinestésica, destacando sobre todo las actividades lúdicas, que favorecen a que el infante pueda unir el cuerpo y la mente a fin de lograr el perfeccionamiento del desempeño físico individual. Ahora bien, en la actualidad con el continuo avance científico tecnológico la labor del docente se ha visto condicionado por los recursos que el mismo contexto donde se lleva a cabo el proceso de enseñanza aprendizaje provee o demanda; además, ha repercutido en la pérdida de ciertos valores y prácticas culturales que hacen parte de la identidad cultural de una persona.

Ante lo expuesto, es menester mencionar que “a través de juegos o dinámicas el pequeño puede adquirir una autonomía creciente en sus movimientos” (García C. , 2012, pág. 17); surge entonces el juego como la principal actividad didáctica en la edad preescolar, la misma que le permite al niño desarrollar sus habilidades motrices y conformar las bases de la actividad escolar, teniendo en cuenta que no todo juego puede ser ejecutado por cualesquier estudiante, se debe considerar en primera instancia el nivel de desarrollo físico y cognitivo, a más del contexto intrafamiliar y cultural al cual pertenezca.

En el cantón Cañar considerada como la Capital Arqueológica y Cultural del Ecuador, los juegos que están dentro de la oralidad cañari, han sufrido una decadencia en cuanto a su práctica se refiere, a razón de la misma globalización, desconociendo su importancia y ventajas para el desarrollo de diferentes habilidades o destrezas, como la inteligencia corporal kinestésica.

El proceso enseñanza-aprendizaje

La enseñanza es “la actividad humana intencional que busca que un individuo adquiera determinadas destrezas o habilidades indispensables para su desenvolvimiento diario”

(Rodríguez, 2012, pág. 5); es decir es un proceso integral, en donde el individuo es capaz de desarrollar sus destrezas, habilidades, potencialidades con el fin de lograr una educación de calidad que favorezca su convivencia con el medio y sea capaz de enfrentar situaciones de la vida.

El proceso de enseñanza aprendizaje aborda una serie de acciones o actividades donde se produce una interacción directa entre el profesor y el estudiante, concibiendo así un ambiente generador de conocimiento y experiencias para el individuo en formación. En palabras de (Arredondo, 2008, pág. 5), es gracias a este procedimiento que se logra la transmisión de destrezas, habilidades o determinadas competencias que repercuten en su accionar.

Además, el proceso de enseñanza aprendizaje debe ajustarse a las necesidades y características tanto individuales como colectivas del grupo de educandos al cual se dirige, para ello es primordial trabajar con una planificación que considere recursos como material didáctico, tiempo y demás insumos, ya que si actuamos de forma improvisada, nada ni nadie garantiza la consecución de un objetivo educativo.

En tanto que, el proceso enseñanza-aprendizaje es una función mental que evidenciamos los seres humanos y por la cual nos diferenciamos de otros seres vivos sobre la faz de la tierra, siendo preciso destacar que para que esto sea así, nuestra capacidad de raciocinio juega un rol decisivo. En general, el aprendizaje permite a un individuo adquirir diferentes conocimientos y destrezas a partir de información que perciba de distintos medios o emisores.

La estimulación temprana.

La estimulación temprana es un conjunto de actividades que constituye una herramienta válida para favorecer a un infante en el desarrollo armónico de sus potencialidades, el descubrimiento de sí mismo y el mundo que le rodea a fin de desarrollar y potenciar las funciones de su cerebro, lo cual a su vez trae beneficios de índole física, emocional y sobre todo cognitivo, desarrollando de esta manera de forma integral al niño. Dicho proceso, hace parte determinante de la Educación Parvularia, la cual es comprendida como la primera educación que un individuo recibe, interiorizando las nociones básicas que

favorece para la integración de forma efectiva a la educación formal – básica y a su contexto socio familiar en donde se desenvuelve.

La importancia de la educación inicial y la estimulación temprana utiliza las experiencias y vivencias de los seres humanos en donde intervienen los sentidos, la percepción, la imaginación, creatividad y el gozo del descubrimiento y exploración, el autocontrol de las emociones, el juego y la expresión artística como pilares fundamentales del desarrollo integral de los niños.

El objetivo de la educación a temprana edad es desarrollar la inteligencia, sin dejar de reconocer la importancia de la afectividad, la autoestima y su personalidad, por lo que el niño es quién construye sus experiencias de acuerdo a sus necesidades e intereses.

Este proceso de estimulación temprana puede ser llevado a cabo por los que están cerca del niño, pudiendo ser los propios padres, cuidadoras o algún profesional quienes motiven o presenten los estímulos necesarios para propiciar este desarrollo, dependiendo de las necesidades, recursos y entorno donde se desenvuelvan, teniendo claro que cuanto más rico sea el ambiente, mejores y mayores serán las experiencias para los infantes.

Áreas que desarrolla la estimulación temprana.

Área motriz.

Según Salazar refiere a la capacidad desplazarse o moverse de un determinado lugar a otro con el objetivo de tener contacto directo con el mundo que lo rodea, y por otro, a la coordinación entre lo que se ve y lo que se toca, es decir la coordinación óculo manual, que lo hace capaz de tomar los objetos con los dedos, pintar, dibujar, hacer nudos, etc.

Esta área puede ser estimulada mediante actividades donde al niño se le permita explorar su entorno con los cuidados respectivos, precisamente el juego de la escaramuza contempla actividades que otorgan diferentes roles a los participantes y uno de ellos, es el de velar por la seguridad de todos quienes sean partícipes del mismo. A su vez, los movimientos que generan esta dinámica, contribuye de forma directa al desarrollo de su inteligencia kinestésica corporal.

Área cognitiva.

El desarrollo de esta área, según indica Salazar (2012), (p. 2 “permite al niño fortalecer sus habilidades para comprender y adaptarse a nuevas situaciones, para ello el infante, debe relacionarse de forma directa con objetos de su entorno mediante actividades estimulantes como rondas, juegos o simples exploraciones”. Ante ello, el juego de la escaramuza se consolida como un recurso factible para el desarrollo de la inteligencia kinestésica corporal, todo es cuestión de saberla aplicar en el momento y con los recursos indicados, ajustándose a las necesidades específicas de cada estudiante y su contexto escolar.

Área socio - emocional.

Esta área aborda “experiencias afectivas y de socialización que le permiten reconocer normas de convivencia” (Salazar, 2012, pág. 2); por lo tanto el desarrollo de estos factores depende directamente de la influencia y participación activa de los padres o cuidadores del niños quienes son los que brindan afectividad, cuidado, seguridad, interviniendo de manera directa en la conducta, comportamiento y personalidad del educando.

El juego de la escaramuza es una actividad social donde pueden participar padres e hijos, además de los docentes como uno de los actores de este proceso de aprendizaje, propiciando espacios idóneos para el desarrollo de su expresión corporal por medio de la inteligencia kinestésica, destacando nociones como la lateralidad, coordinación espacial, diferenciación de colores, entre otras.

La inteligencia del ser humano

Frecuentemente al escuchar el término inteligencia relacionamos con la capacidad que tiene el ser humano de resolver problemas, para ejecutar órdenes o instrucciones en base a su conocimiento adquirido.

Sin embargo su concepto aborda una serie de aspectos que han sido motivo de muchas investigaciones en todo el mundo. (Gregory, 1995, pág. 7), la define como “aquella capacidad que permite al hombre, aprender, razonar y resolver problemas”; se concluye entonces que cada individuo tiene características singulares, las mismas que ayudan a adaptarse a situaciones nuevas, comprender ideas, manejar certeramente conceptos

abstractos y ser capaces de afrontar con las herramientas necesarias problemas que se presentan.

En fin, nuestra habilidad engloba un conjunto de habilidades y destrezas que nos ayudan a sobresalir en determinado contexto, y está condicionada por las experiencias que hayamos desarrollado a través de la continua interacción social.

Características.

Como ya se mencionó en el apartado anterior, la inteligencia es un concepto complejo que nos diferencia como seres humanos, lo cual ha sido posible gracias a las siguientes características: puede captar no solamente un objeto real sino también los elementos abstractos; permite interpretar todas las relaciones extraídas de la información obtenida; puede volver repetidamente sobre sus propias percepciones y volver a procesarlas una y otra vez gracias a la memoria; no reside definitivamente en un órgano del cuerpo y no es medible ni es divisible. (García C. , 2012, págs. 2, 3)

Funciones.

La inteligencia se define con las funciones claves, si bien se diferencia en cuanto a los criterios que durante muchos años el hombre han intentado encontrar una definición de inteligencia que se ajuste no solo a la capacidad para la resolución de problemas , sino también a la de generar pensamientos; es activa, trabaja con los datos de la experiencia a través de los cuales se construye estructuras de pensamiento; con la capacidad de emplear el cuerpo para el manejo de objetos, control del cuerpo y conciencia de sus partes; expresión de estados de ánimo utilizando gestos y movimientos, permitiendo comprender las palabras.

La inteligencia según interpretaciones científicas actualizadas es un producto social y cultural, y por lo tanto debe ser considerada con cierta relatividad. Lo que es inteligente en una cultura podría ser considerado irrelevante en otra.

Teoría de las inteligencias múltiples.

Actualmente y con el paso de los años el ser humano era considerado de manera equivocada ya que se concebía como que existía un solo tipo de inteligencia, la misma que

era limitada, es decir lo que genéticamente nuestros padres nos heredan; al transcurrir el tiempo y con varias investigaciones se confirmó que no la heredamos en su totalidad. Lo mencionado es explicado al indicar que:

“...lo que en realidad nuestros padres nos dan son las facultades para desarrollarla, y ésta, a lo largo de la vida se ve sometida a múltiples factores que hacen que cada persona la desarrolle en su totalidad o no” por (Goleman, 1996, pág. 8)

Bajo esta premisa se puede deducir que la inteligencia no es la misma para todas las personas, está condicionada por el contexto socio cultural donde se desenvuelve y las experiencias previas que haya desarrollado en su diaria interacción social; eso quiere decir que todos nacemos con las mismas capacidades cognoscitivas y que depende de cada uno de nosotros su pleno desarrollo.

Existe una teoría que ha revolucionado el concepto de Inteligencia y fue plasmada por el Sr. Howard Gardner quien dice que los seres humanos no tenemos una sola inteligencia como tal, sino más bien, disponemos capacidades específicas que se ven plasmadas en ocho inteligencias, las cuales se pueden desarrollar de forma individual o grupal, dependiendo del desarrollo intelectual de una persona y los estímulos respectivos.

Para Gardner, la inteligencia era la capacidad de solucionar problemas y elaborar bienes valiosos; bajo esta aseveración, propuso que la vida del ser humano no está definida por una única memoria, es decir, la inteligencia no es algo innato o fijo, sino más bien, necesita el desarrollo de varios tipos de inteligencias, interconectadas entre sí y que pueden también trabajar en forma individual.

Figura N° 1 Inteligencias múltiples de Gardner.



Fuente: Obtenido de (Maldonado, 2016).

Gardner señaló que existen ocho inteligencias: lingüística-verbal, lógica-matemática, física-kinestésica, espacial, musical, interpersonal, intrapersonal y naturalista. Estas inteligencias trabajan conjuntamente de manera compleja, por ello se puede desarrollar cada una, hasta un nivel adecuado de competencia, es decir, existen maneras de ser inteligentes dentro de cada categoría.

El hecho de que no sea bueno para matemáticas o el dibujo, no quiere decir que una persona no es inteligente, al contrario, puede tener mayores destrezas en otras inteligencias, por ello es preciso considerar las siguientes generalidades:

Inteligencia kinestésica corporal.

Esta inteligencia abarca la habilidad que posee un individuo, para usar el propio cuerpo con la finalidad de expresar ideas y sentimientos, sin importar edad, condición social, ubicación geográfica o pertinencia cultural., Antunes corrobora esta aseveración, e indica que “entre dichos movimientos particulares, sobresalen la coordinación, equilibrio, destreza, fuerza, flexibilidad y velocidad, así como propioceptivas y táctiles” (Antunes 2006, p. 17)

Si les puede decir, que las personas con esta inteligencia, se destacan en actividades deportivas, danza, expresión corporal y en trabajos de construcciones utilizando diversos materiales concretos. Realización de un estimulación táctil; control del cuerpo y conciencia de sus partes; expresión de estados de ánimo utilizando gestos y movimientos de otro.

Identifica las siguientes características que ayudarían a definir a los estudiantes y en general a las personas que sobresalen en este tipo de inteligencia:

- Es capaz de explorar en el entorno con los materiales del medio que nos rodea desarrollando las destrezas motrices finas y gruesas.
- Percepción musical, el sentido del ritmo y la coordinación.
- Muestran una mayor facilidad para aprender a través de la experiencia directa y la participación.
- Adquieren muchas experiencias de aprendizaje, tales como salidas al campo, juegos libres, visitas de sitios sagrados y arqueológicos, y ejercicio físico.
- Poseen seguir el ritmo de la música y discriminación auditiva, juegos de movimientos.
- Realización de un proyecto de autodescubrimiento y descubrimiento de los demás.

La educación y la interculturalidad

La educación intercultural se centra en la relación de varias cosmovisiones dentro de un mismo contexto social, la institución educativa; este proceso debe propiciar como ya se mencionó anteriormente el respeto hacia la puesta en práctica de la identidad si bien todavía se mantienen sus lenguas y culturas vivas de cada uno de los estudiantes y todo lo que esto concierne, idioma, vestimenta, religión, sabiduría, ciencia sin denigrar, sino poniendo en práctica valores como la admiración y el respeto hacia las diferencias del otro individuo.

La premisa mencionada es corroborada por esta afirmación:

“La educación intercultural tiene como objetivo formar competencias culturales dentro de cada estudiante participe de dicho proceso educativo; es decir, un conjunto de actitudes que les capacite a dichos individuos para funcionar adecuadamente en nuestra sociedad multicultural y multilingüe”
(Alonso, 2009, pág. 2)

Con esto, podemos finalizar diciendo que la interculturalidad busca la relación de varias culturas basada en el dialogo entre las mismas y los saberes necesarios para poder

hacer frente las desigualdades o malas relaciones que pudiesen darse por no compartir determinados puntos de vista, solo así podremos hablar de una verdadera educación intercultural.

La interculturalidad dentro del marco educativo busca que se respeten los diferentes ritmos de aprendizaje de los individuos, tomando como referencia su capacidad creativa, conocimientos ancestrales sobre su cultura y la identidad cultural propiamente dicha, con el fin de implementar a estos conocimientos, otros saberes de otras culturas diferentes a las suyas, que le permitan conseguir una formación integral, convirtiéndolo así en una persona que aporta al desarrollo armónico de la sociedad y del medio ambiente, lineamientos claves del Sumak Kawsay.

Los recursos didácticos en el proceso de enseñanza aprendizaje

“El material didáctico es aquel que reúne medios y recursos que facilitan la enseñanza y el aprendizaje, suelen utilizarse dentro del ambiente educativo para facilitar la adquisición de conceptos, habilidades, actitudes y destrezas”. (Espín, 2013, pág. 14).

Los materiales didácticos abarcan:

“los recursos que un docente puede utilizar en el proceso de enseñanza aprendizaje, como nexo entre las palabras y la realidad, por ello, lo ideal sería que todo aprendizaje se llevase a cabo dentro de una situación real de vida. No siendo esto posible, el material didáctico debe sustituir a la realidad, representándola de la mejor forma posible, de modo que facilite su objetivación por parte del alumno” (Michean, 1972, pág. 356)

Como conclusión se puede afirmar que los recursos didácticos que se utilizan en el proceso de enseñanza-aprendizaje facilitan y conducen el aprendizaje de los estudiantes de forma creativa, activa y llamativa que favorecen el cumplimiento de los objetivos planteados.

Los juegos y la educación.

Un juego es concebido como aquella actividad o actividades más elevadas del desarrollo humano, pues solo el juego constituye la expresión libre de lo que constituye el alma del niño. Es la creación más pura y espiritual del infante y al mismo tiempo es un tipo de copia o dramatización de la vida humana en todas las etapas y que siguen correctamente las instrucciones con el fin de divertirse o ejercitar determinada destreza y así lograr el aprendizaje autónomo. En el campo educativo, fortalece el desarrollo de la creatividad, inteligencia, y conocimiento, también desarrolla las prácticas pedagógicas haciendo más adecuadas y pertinentes a la realidad y las necesidades del educando en la convivencia interpersonal y la naturaleza del niño/a. Gracias a la cual la mayor eficiencia pedagógica implicará la potencialización y adecuada utilización del juego.

Los juegos que mejor se ajustan a las necesidades de los niños en edades preescolares, son los tradicionales, que hacen referencia a aquellas actividades lúdicas que han trascendido a través del tiempo en determinado contexto, y que cuya ejecución no necesita de juguetes tecnológicamente complejos, sino con el propio cuerpo o con recursos fácilmente disponibles en el entorno. Sin embargo debido a diversos factores, la práctica de este tipo de juegos se ha visto condicionada o poco valorada, lo cual a su vez ha llevado a su desaparición.

Funciones de los juegos.

Canteros (2004) (p. 1);, define las siguientes funciones que justifican la importancia de los juegos dentro del proceso educativo, así por ejemplo, “promueve la exploración y descubrimiento; es un factor de permanente activación y estructuración de las relaciones humanas” es un medio fundamental para la estructuración del lenguaje y del pensamiento; estimula en la vida del individuo una altísima acción socializadora; recupera escenas lúdicas pasadas; reduce la sensación de gravedad frente a errores y fracasos.

El juego como recurso didáctico.

El juego es un aspecto importante dentro de la formación de un individuo, puesto que aborda una serie de instrucciones, recursos y momentos que contribuyen de forma directa en el enriquecimiento cognitivo, afectivo y psicosocial. Dentro del campo educativo, los juegos se consolidan como uno de los mejores recursos didácticos, puesto que son fáciles

de acoplar a diferentes necesidades, contextos y circunstancias que influyen en el éxito de determinado proceso educativo.

Dentro de la enseñanza y aprendizaje, el juego se consolida como un recurso didáctico de descubrimiento de la realidad que le rodea al individuo que hace parte de dicho proceso, mediante este, el educando va formando y reestructurando progresivamente sus conceptos sobre el mundo, ayudándole a descubrirse a sí mismo, a conocerse y formar su personalidad. En fin, los juegos o dinámicas, influyen de forma determinante en el desarrollo de las capacidades motoras, mentales, sociales, afectivas y emocionales.

Los juegos tradicionales.

Estos juegos han perdurado a través del tiempo, siendo considerados por muchas sociedades en el mundo como aspecto intangible de su identidad cultural y de las comunidades indígenas; lo tradicional se debe a su origen y trascendencia de generación en generación.

Los juegos tradicionales varían de acuerdo a la cultura a la que pertenezcan, no se encuentran escritos en libros, ni cuentan con un autor que lo hayan inventado, simplemente son compartidos de abuelos a hijos, nietos y tataranietos mediante la puesta en práctica.

Por otro lado, estos juegos resumen experiencias colectivas de generaciones y por ello constituyen un medio favorable para la enseñanza, puesto que el niño se enriquece jugando e indirectamente, contribuye a la preservación de nuestras tradiciones culturales, la identidad nacional y la integración del niño al medio que se desenvuelve.

La Escaramuza como medio didáctico

Generalidades.

El juego ecuestre de la escaramuza viene desarrollando en las comunidades andinas desde la época de la colonia, hecho que con el correr del tiempo se ha nativizado y hoy es considerado como una expresión cultural muy practicada por las comunidades cañaris del Austro. En especial en la Leyenda Intangible de la comunidad de Quilloac es celebrado todos los años en homenaje al San Antonio de Padua, en donde los niños al culminar estos

festivos quedan dramatizando estos juegos y labores, esto lo consiste en organizarse en cuatro pelotones conformado por un Guía, trasguía, y los seis guías que son los jugadores.

En este recorrido los guías diseñan muchas labores, de tal manera que cada música o tono entonado por el maestro de la chirimía permite diseñar una labor; entonces, si el chirimista entona la canción la Cruz, los jugadores diseñan ese símbolo. Por lo tanto, los doce tonos musicales emitidos, implica la elaboración de doce diseños o símbolos. En esta ocasión me accedo presentar los símbolos y diseños más factibles y aplicables en los niños de 3 a 4 años de edad.

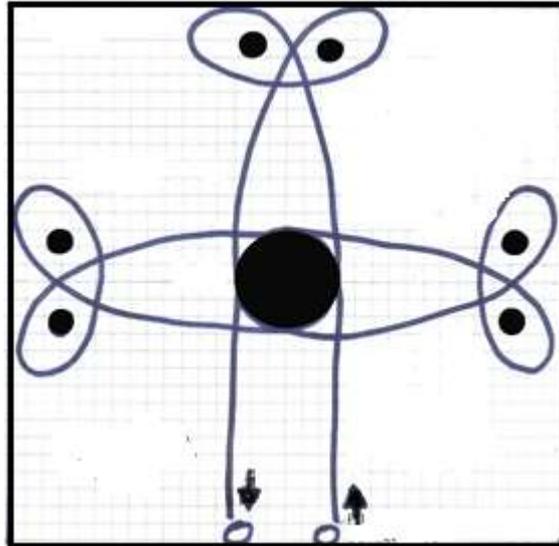
Ubicación de los jugadores

La guía es el personal nominado como capitán, en donde coordina durante todo el juego de figuras, y el trasguía, después de abrir los dos personajes siguen los demás determinado con los siguientes nombres, dos guías ubicados a la derecha se llaman coso derecha y coso izquierda, dos guías colocados al inferior tienen el nombre cabildo derecha y cabildo izquierda, los guías colocados a la izquierda se llaman campanario derecha y campanario izquierda así están ubicados en sus respectivos sitios de la plaza, con su vestimenta típica de las escaramuzas. Para lo cual estos personajes son ensayados un determinado tiempo para realizar las figuras respectivas.

a. Juego de la Repartición.

Para el desarrollo de este juego, el guía principal y con sus tres guías estará ubicado en la parte inferior del, y de misma forma el trasguía solicita el tono llamado la repartición a los músicos que se encuentran en el centro de la plaza o pukara, la guía inicia el juego con la movilización en dirección solo a la derecha iniciando con la figura hasta ubicar a los demás en los puestos establecidos, y de misma forma realiza el trasguía pero con la dirección hacia a la izquierda y así quedan ubicados todos, guía y trasguía regresaran al mismo lugar anterior. Como se puede apreciar en el gráfico.

Figura N° 2 Presentación de la repartición del juego.

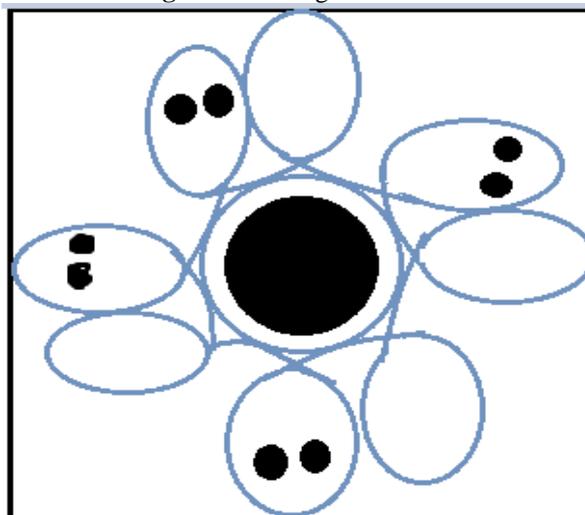


Fuente: La Autora.

b. Juego de la cruz.

Iniciado con el sonido de la chirimía el guía principal sale de su sitio hacia la derecha forma un círculo y se dirige al centro de plaza da una vuelta al pukara recorriendo de derecha a izquierda en línea recta regresa con dirección al grupo de los jugadores que se encuentran ubicados en el margen derecho de la plaza, luego se desplaza hacia la parte superior, realiza una especie de un cruz prolongado, se acerca al sitio de los jugadores lo encierra y queda formado diseño de la cruz. Hacen el mismo recorrido el guía y el trasguía y los demás grupos de jugadores en el orden de derecha a izquierda. El gráfico indica la respectiva ubicación de los jugadores de la escaramuza.

Figura N° 3 Juego de la Cruz.

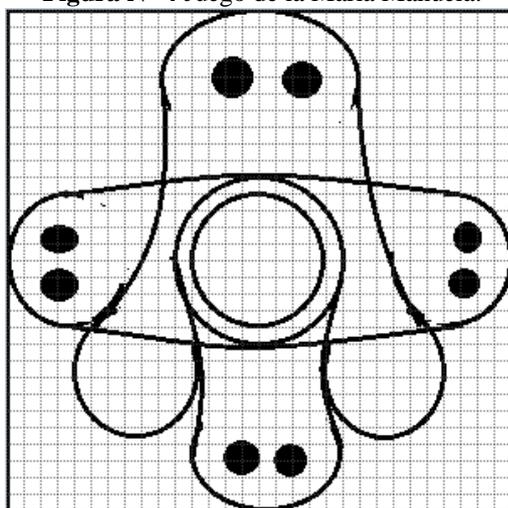


Fuente: La Autora.

c. Juego de María Manuela.

La ubicación de los jugadores varía en este juego, la norma dice que deben ubicarse en los puntos del cuadrante de la plaza. Previo a la iniciación del juego, el guía principal cumpliendo con las normas de cortesía se dirige al centro de la plaza, solicita el tono la María Manuela y regresa a su sitio; inicia el juego figurando la extremidad inferior y la cabeza, el tras guía y los demás guías concluyen diseñar la labor de un rostro humano que se observa a continuación. Como una mujer de vestimenta cañari.

Figura N° 4 Juego de la María Manuela.

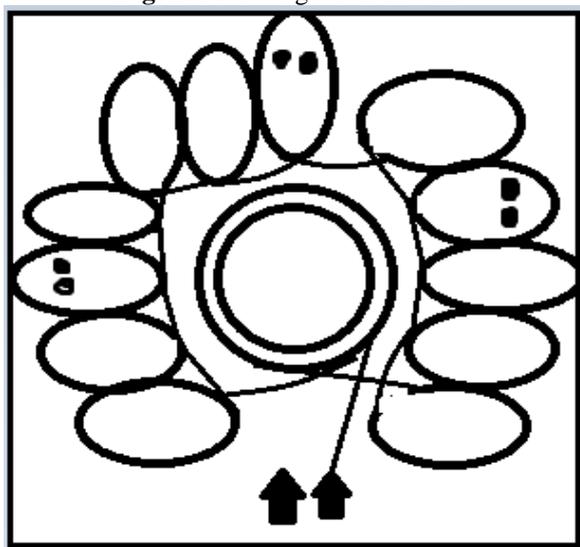


Fuente: La Autora.

d. Juego de rosario.

Expresada la voz de alerta de parte del guía principal los jugadores se colocan en el respectivo orden y lugar. Previo al inicio el guía principal se dirige al pukara y solicita el debido tono a los maestros músicos, y regresa a su sitio e inician el juego ecuestre recorriendo todo a la derecha realizando doce nudos, ellos nominan con el nombre de tuklla, por la plaza del juego acompañado de los jugadores que lo siguen.

Figura N° 5 Juego de la Rosario.

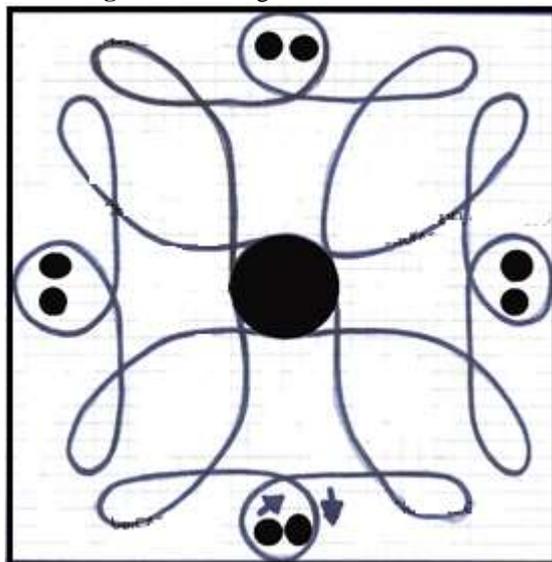


Fuente: La Autora.

e. Juego de Rosa Blanca.

Es extraordinario estos diseños del juego que nos observamos diferentes formas que están representadas a cada una de ellas y todos ligados a un punto central llamado “Pukara”. Simboliza unidad y complementariedad social al unirse los cuatros suyos y formar una sola unidad. Todos los juegos el labor que realizan es de la misma dirección principiado del guía y tras guía, solo varia en los diseños de las figuras en la cual nos observamos que en sus extremos termina con la forma de una hoja de flor o trébol.

Figura N° 6 Juego de la Rosa Blanca.



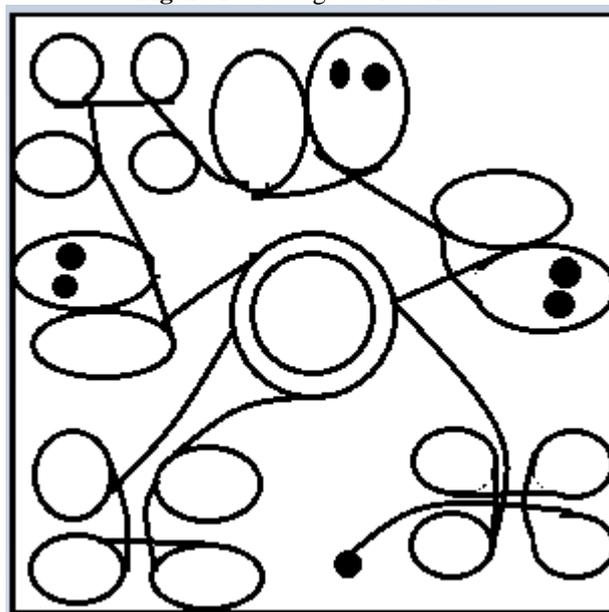
Fuente: La Autora.

f. Juego de la venada.

Cuando todos los jugadores están listos, el guía principal se dirige a los músicos para solicitar el respectivo tono, regresa a su sitio e inicia el juego con la perfección en el diseño. Hay que considerar que el venado para los indígenas cañaris es considerado como “tótem”; en sus narrativas nuestros padres y abuelos cuentan que el venado es el medio de transporte del Urku Yaya. Y tótem proporcionador de la suerte, la energía positiva que inmuniza las enfermedades.

En el diseño se observa que el venado habita en el hanan –espacio de arriba– es decir en los cerros de los altos paramos. En el diseño se observa la cruz de ayni; por lo tanto, el símbolo venado significa brazo derecho, armonía, corazón, vida y energía. Al considerar al venado como el corazón humano, simboliza armonía, buen vivir, solidaridad y equilibrio socio-emocional, valores propios de los pueblos indígenas. Por la posición del venado en el diseño, simboliza también luna, lluvia fertilidad y buena producción; afirmación que se fundamenta en la ubicación del venado en el cuadrante de la luna.

Figura N° 7 Juego de la Venada.



Fuente: La Autora.

PROPUESTA METODOLÓGICA

Título

GUÍA DE ACTIVIDADES PARA DESARROLLAR LA INTELIGENCIA KINESTÉSICA CORPORAL A TRAVÉS DEL JUEGO DE LA ESCARAMUZA, EN EL NIVEL DE INICIAL DE 3 A 4 AÑOS DE EDAD.

Justificación

Resulta importante en los procesos de enseñanza aprendizaje la formación integral de un individuo debe ser estimulada desde edades tempranas a fin de garantizar el desarrollo de nociones básicas que repercuten en su pleno desenvolverse o accionar con un contexto determinado. Si bien todos los niños nacen con inteligencia, su desarrollo como tal, depende de los estímulos externos que reciba en cada uno de los entornos donde se desenvuelven; ante esta aseveración, se debe destacar que las experiencias previas obtenidas por medio de la interacción social, repercuten en nuestra capacidad inteligente, que no todos somos iguales en cuanto se refiere a desarrollo cognitivo.

Tras la postura de Gardner, como seres humanos disponemos de ocho inteligencias múltiples, lo cual amplía nuestras oportunidades para sobresalir en determinadas habilidades o destrezas, dejando claro que no es necesario u obligatorio desarrollarlas todas a la vez, esto no garantiza o condiciona la formación integral antes mencionada.

La inteligencia corporal conocida también como cinética o kinestésica, que se refiere a las destrezas que tienen las personas para expresar ideas y sentimientos utilizando como principal herramienta el cuerpo humano. En edades tempranas, para conseguir lo mencionado, es imprescindible por un lado, desarrollar actividades lúdicas, motivadoras y de ocio, que pretendan la recreación de los niños, a más de la incorporación de nuevos esquemas cognitivos; y en segundo plano, y no menos importante por supuesto, generan ambientes donde los niños puedan emitir comentarios, ser críticos, reflexivos y plenamente participativos. Bajo las premisas anterior se sustenta el desarrollo de la presente propuesta, actividades que permitan el desarrollo de la inteligencia kinestésica en base a los diferentes juegos que hacen parte de la escaramuza, elemento de la identidad del pueblo indígena Cañari.

Fundamentación

Hoy en día el ámbito educativo ha sido bombardeado por así decirlo, de una serie de recomendaciones pedagógicas y didácticas, enfocadas en dar solución a las necesidades comunes que se presentan en la mayoría de instituciones educativas. Sin embargo, por su naturaleza de “general”, no pueden aplicarse de forma idónea en muchos contextos sociales, destacando sobre todo los establecimientos rurales o interculturales, puesto que son distintos las necesidades y características socio culturales de los estudiantes.

Sabiendo que el hombre es un ser capaz de mejorar sus destrezas y habilidades, a través las experiencias adquiridas mediante su diaria interacción social con su contexto, se debe poner énfasis en actividades que ayuden a afrontar dichas características peculiares que nos hacen diferenciar como un país rico en diversidad social y cultural, contribuyendo de esta manera, a su formación integral. Bajo esta aseveración se fundamenta el accionar del docente, ser un guía que aproveche los recursos existentes, para conseguir que un individuo aprenda o desarrolle las destrezas necesarias para salir adelante en situaciones determinadas.

El desarrollo de las nociones básicas en edades tempranas, están contempladas dentro de la inteligencia kinestésica, aspectos como la lateralidad, sentido de dentro y fuera, la coordinación visual espacial, son algunos de los puntos claves para garantizar la inserción escolar y social de un infante. Si bien se cuenta con estrategias variadas, el descornamiento de muchos docentes ha condicionado dicho accionar, por ello, sabiendo que el juego de la escaramuza forma parte de nuestra identidad cultural y ha sido trascendida de generación en generación, se pretende mediante la misma, crear espacios generadores de aprendizaje y desarrollo corporal. Considerando todo lo mencionado y teniendo clara la realidad por la cual atraviesan los estudiantes en el nivel inicial de la Unidad Educativa Comunitaria Intercultural Bilingüe Quilloac, se presenta la siguiente Guía de actividades para desarrollar la inteligencia kinestésica mediante el juego tradicional de la escaramuza.

Beneficiarios

Los beneficiarios directos de esta propuesta serán los estudiantes participes de la misma; los indirectos serán las familias de cada uno de ellos y los docentes.

Metodología

La presente propuesta fue enmarcada dentro del paradigma cualitativo social bajo un enfoque científico, crítico y con el propósito que contribuirá a mejorar la realidad de los niños/as en torno al desarrollo de inteligencia kinestésica corporal.

Nivel de la propuesta

Investigación exploratoria de la realidad en torno al conocimiento y uso del juego tradicional de la escaramuza para el desarrollo de la inteligencia kinestésica corporal en los niños del nivel inicial de la Unidad Educativa Comunitaria Intercultural Bilingüe Quilloac.

Tipo de propuesta

De índole bibliográfica: porque tiene un soporte bibliográfico debidamente citado. Y de **campo:** porque se fundamenta en la recolección información directamente de la realidad donde se lleva a cabo la investigación.

Partes de la propuesta

La propuesta está formada de la siguiente manera: Planificaciones para el desarrollo de nociones básicas; explicación de juegos y recomendaciones a docentes y padres de familia.

Técnicas y métodos utilizados.

Esta propuesta metodológica he optado de realizar que a través del desarrollo de los juegos tradicionales influyen en el desarrollo de habilidades, destrezas, motrices e identidad cultural de los niños de diferentes etapas.

Inductivo.- Se inicia con la observación del juego la escaramuza, para tener un panorama complejo de todo lo que trae consigo dicha actividad.

Deductivo.- Se analiza el juego, para identificar personajes y roles, a fin de plantearnos una visión de lo que se espera desarrollar con los infantes.

Analítico.- Permitió definir las actividades que hacen parte de la escaramuza y que ayudarían al desarrollo de la inteligencia kinestésica corporal.

Método cualitativo.- nos ayudó a tener un diálogo directo entre las personas integrantes de la escaramuza y los sacerdotes para poder describir y graficar las figuras correctamente.

Noción Espacial: Arriba y Abajo; Dentro y Fuera

NIVEL: EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA.	SUBNIVEL: BÁSICA INFERIOR.	GRUPO DE EDAD: 3 - 4 AÑOS		AÑO LECTIVO 2016 – 2017
ASIGNATURA: MATEMÁTICAS		AÑO EGB/: INICIAL		
EJECUTOR DE CLASE: NARCISA QUINDI P.		TIEMPO ESTIMADO: 1 DÍA	FECHA:	
EJE TRANSVERSAL: EL BUEN VIVIR.		MAPA DEL SABER: NOCIONES DEL TIEMPO Y EL ESPACIO.		
DOMINIO DE CONOCIMIENTO: DESARROLLAR LAS NOCIONES DE ESPACIO (ARRIBA / ABAJO Y DENTRO Y FUERA) MEDIANTE LAS ACTIVIDADES QUE CONLLEVAN EN LA PUKARA Y LA REPARTICIÓN DENTRO DEL JUEGO DE LA ESCARAMUZA.		OBJETIVOS: <ul style="list-style-type: none"> • Reconocer los personajes que hacen parte del juego de la escaramuza. • Desarrollar las nociones espaciales arriba / abajo, dentro /fuera. • Identificar y ejecutar actividades que hacen parte de la repartición. 		

DESTREZAS CON CRITERIO DE DESEMPEÑO.	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	RECURSOS	INDICADORES DE EVALUACIÓN	TÉCNICAS E INSTRUMENTOS
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Reconocer los personajes que hacen parte del juego de la escaramuza. ▪ Identificar instrucciones de actividades que hacen parte del juego de la pukara y la repartición. 	<ul style="list-style-type: none"> • Actividades iniciales: registro de asistencia, estados del tiempo, estados del ánimo. • Jornada del trabajo. • Dar a conocer el objetivo de la clase. <p style="text-align: center;">ANTICIPACIÓN</p> <ul style="list-style-type: none"> • Presentar video de “San Antonio El Juego de Escaramuzas” • Ejecutar una exploración de conocimientos previos. <ul style="list-style-type: none"> - ¿Qué observaron en el video? - ¿Qué personajes diferencian? - ¿Qué animales intervienen? 	<ul style="list-style-type: none"> • Pizarra • Marcadores • Tiza • Cartulinas • Video • Infocus • Elementos del aula • Elementos del medio. 	<ul style="list-style-type: none"> • Reconoce los personajes que hacen parte del juego de la escaramuza. • Identifica los personajes que participan de la pukara y la repartición. • Diferencia animales y 	<ul style="list-style-type: none"> • TÉCNICA: Observación • INSTRUMENTO: Lista de cotejo

	<ul style="list-style-type: none"> - ¿Quién les gusto más? - ¿Tienen caballos en la casa? - ¿Han estado en esta fiesta? - ¿Podremos imitar este juego en la escuelita? <p>CONSTRUCCIÓN DEL CONOCIMIENTO</p> <ul style="list-style-type: none"> • Relato de fábula el chivo y el lobo. • Discriminar nociones de tiempo y espacio según el relato Intuir la diferencia entre arriba / abajo y dentro / fuera. • Salir al patio y ejecutar ejercicios con obstáculos donde se ponga de manifiesto las nociones mencionadas. • Dibujar con tiza los lugares destinados a cada caballo. • Formar grupos y realizar competencias con las nociones tratadas solo caminando. • Presentar el caballito de palo elaborado de materiales de reciclaje • Generalizar nociones arriba / abajo y dentro / fuera, de forma general. • Realizar las actividades de nociones: “la pukara y la repartición”. Con los caballitos de palo, según cumpliendo órdenes de la maestra. • Contestar dudas y descubrir términos nuevos. • Prever recursos, vestimenta y espacios 		<p>demás elementos del juego de la escaramuza.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Identifica y realiza instrucciones que la docente señala en la y la repartición. 	
--	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--

	<p>donde se llevará a cabo las actividades que hacen parte de la entrega de la plaza y la repartición.</p> <p>APLICACIÓN</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pegar el papel de ceda entorchado siguiendo el camino del caballo aplicando el laberinto al lugar destinado. • Desarrollar el garabateo con la corrida de caballo utilizando el crayón. • Se planifica la elaboración de caballitos de palo para abordar otro de los juegos que hacen parte de la escaramuza. 			
--	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--	--	--

Bibliografía:

- Video de la escaramuza. Filmado y publicado por Ramiro Guamán Chuma.
- Fabula.

Noción Espacial: figuras y colores

NIVEL: EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA.	SUBNIVEL: BÁSICA INFERIOR.	GRUPO DE EDAD: 3 - 4 AÑOS		AÑO LECTIVO 2016 - 2017
ASIGNATURA: MATEMÁTICAS		AÑO EGB/: INICIAL		
EJECUTOR DE CLASE: NARCISA QUINDI P.		TIEMPO ESTIMADO: 1 DÍA	FECHA:	
EJE TRANSVERSAL: EL BUEN VIVIR.		MAPA DEL SABER: IDENTIFICA LOS COLORES PRIMARIOS.		
DOMINIO DE CONOCIMIENTO: DISTINGUIR LA FORMA CIRCULO Y COLORES PRIMARIOS, MEDIANTE LAS ACTIVIDADES QUE CONLLEVAN EL JUEGO DE FLOR BLANCA Y LA MARÍA MANUELA, DENTRO DE LA ESCARAMUZA.		OBJETIVOS: <ul style="list-style-type: none"> Diferenciar la forma círculo y colores desarrollando su capacidad perceptiva para la comprensión de su entorno. DIFERENCIAR LOS COLORES PRIMARIOS MEDIANTE EL JUEGO DE FLOR BLANCA Y MARÍA MANUELA . 		

DESTREZAS CON CRITERIO DE DESEMPEÑO.	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	RECURSOS	INDICADORES DE EVALUACIÓN	TÉCNICAS E INSTRUMENTOS
<ul style="list-style-type: none"> Reconocer los personajes que hacen parte del juego de flor blanca y María Manuela. Definir personajes y roles del juego de flor blanca y María Manuela. 	<ul style="list-style-type: none"> Actividades iniciales: registro de asistencia, estados del tiempo, estados del ánimo. Jornada del trabajo. Ejecutar una exploración de conocimientos previos. <p style="text-align: center;">ANTICIPACIÓN</p> <ul style="list-style-type: none"> Salida al entorno de la comunidad y visitar al sitio en donde juegan las escaramuzas. Realizar las siguientes interrogantes: <ul style="list-style-type: none"> ¿Qué observamos en la naturaleza? ¿Qué color será el sol? 	<ul style="list-style-type: none"> Pizarra Marcadores Tiza Hojas Cartulinas Video Infocus Elementos del aula Elementos del medio 	<ul style="list-style-type: none"> Diferencia los colores primarios en cualquier objeto. Reconoce la figura de círculo. Identifica y realiza instrucciones que la docente señala en el juego de flor blanca y 	<ul style="list-style-type: none"> TÉCNICA: Observación INSTRUMENTO: Lista de cotejo

<ul style="list-style-type: none"> ▪ Identificar instrucciones de actividades que hacen parte del juego de flor blanca y María Manuela 	<ul style="list-style-type: none"> • ¿De qué forma observan al sol? • ¿Conocen los colores de cintas que lleva el caballo de escaramuza? • ¿Qué colores de pañuelos llevan las escaramuzas? <p style="text-align: center;">CONSTRUCCIÓN DEL CONOCIMIENTO</p> <ul style="list-style-type: none"> • Cantar la canción a la caminata yo me fui a buscar un circulito de color amarillo, azul y rojo. • Dibujar en la pizarra el círculo observado en el sitio de figura de escaramuzas. • Presentar el objeto realizado de fumes de forma círculo de color amarillo y los pañuelos azul y rojo. • Recoger otros materiales más. La pelota figuras geométricas, vaso, aros, monedas etc. • Recolectar con los niños los objetos que tenga la forma de círculo y de color amarillo azul y rojo. • Presentar las cintas de colores primarios • Formar grupos y realizar competencias con los colores tratadas. • Relatar de forma gráfica las actividades: “el juego” de flor blanca y María Manuela. 		<p>María Manuela.</p>	
-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--	-----------------------	--

	<ul style="list-style-type: none"> • Contestar dudas y descubrir términos nuevos. • Explicar las actividades que hacen parte del juego de flor blanca y María Manuela. • Ejecución de actividades según indique el docente. <p>APLICACIÓN</p> <ul style="list-style-type: none"> • Colocar las pepitas al entorno del círculo • Pegar la cinta al contorno del círculo. • Pintar la bandera en una lámina aplicando los colores amarillo, azul y rojo. 			
--	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--	--	--

Bibliografía:

- Video de la escaramuza. Disponible en <https://www.youtube.com/watch?v=MK9kvGW8B5Q>

Noción de Lateralidad: Derecha Izquierda; Rápido / Lento; Motricidad Gruesa y Fina.

NIVEL: EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA.	SUBNIVEL: BÁSICA INFERIOR.	GRUPO DE EDAD: 3 - 4 AÑOS		AÑO LECTIVO 2016 - 2017
ASIGNATURA: MATEMÁTICAS		AÑO EGB/: INICIAL		
EJECUTOR DE CLASE: NARCISA QUINDI P.		TIEMPO ESTIMADO: 1 DÍA	FECHA:	
EJE TRANSVERSAL: EL BUEN VIVIR.		MAPA DEL SABER: NOCIONES DEL TIEMPO Y EL ESPACIO.		
DOMINIO DE CONOCIMIENTO: DESARROLLAR LAS NOCIONES DE LATERALIDAD: DERECHA / IZQUIERDA; RÁPIDO / LENTO; Y LA MOTRICIDAD GRUESA Y FINA, MEDIANTE LAS ACTIVIDADES QUE CONLLEVAN EL JUEGO DE LA VENADA Y ROSARIO, DENTRO DE LA ESCARAMUZA.		OBJETIVOS: <ul style="list-style-type: none"> • Reconocer los personajes y acciones que hacen parte el juego de la venada y rosario. • Desarrollar las nociones de lateralidad y velocidad mediante el juego de la venada y rosario. • Desarrollar la noción de rápido y lento mediante el juego de la venada y rosario. 		

DESTREZAS CON CRITERIO DE DESEMPEÑO.	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	RECURSOS	INDICADORES DE EVALUACIÓN	TÉCNICAS E INSTRUMENTOS
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Reconocer los personajes que hacen parte del juego de la venada y rosario. ▪ Definir personajes y roles del juego de la venada y rosario. ▪ Identificar 	<ul style="list-style-type: none"> • Actividades iniciales: registro de asistencia, estados del ánimo, días de la semana. • Jornada del trabajo. • Dar a conocer el objetivo de clase. <p>ANTICIPACIÓN</p> <ul style="list-style-type: none"> • Observación dirigida a la fiesta de San Antonio y juegos de escaramuza. • Realizar las siguientes preguntas: 	<ul style="list-style-type: none"> • Pizarra • Marcadores • Tiza • Hojas • Cartulinas • Hojas • Video • Laminas • Elementos del aula • Elementos del 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Reconoce los personajes que hacen parte del juego de la venada y rosario. Diferencia la noción de lateralidad. ▪ Identifica y realiza instrucciones que la docente señala en el 	<ul style="list-style-type: none"> • TÉCNICA: Observación

<p>instrucciones de actividades que hacen parte de la venada y rosario.</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Ejecutar los movimientos que hacen parte del juego de la venada y rosario. ▪ Desarrollar nociones de lateralidad, velocidad y motricidad fina / gruesa. 	<ul style="list-style-type: none"> - ¿Le gusto el juego? - ¿Le gustaría diseñar el juego que realizaron en la fiesta? - ¿Conocen a la venada? - ¿Conocen Al rosario? - ¿Saben alguna canción a la venada? - ¿Con que mano comemos? - ¿Con que mano escribimos? <p>CONSTRUCCIÓN DEL CONOCIMIENTO</p> <ul style="list-style-type: none"> • Cantar la canción juguemos al estatúa. • Describir la canción. • Intuir la diferencia entre derecha / izquierda; y rápido / lento • Diferenciar la derecha de la izquierda por medio de actividades dentro del aula • Diferenciar rápido y lento mediante ejercicios físicos corporales • Salir al patio relatar de forma gráfica las actividades: “del juego de la venada y rosario”. • Formar grupos y realizar competencias con las nociones tratadas (rápido, lento) • Designar los puestos a los niños a base a las nociones espaciales. • Generalizar nociones de lateralidad y velocidad de forma 	<p>medio</p>	<p>juego de la venada y rosario.</p>	
--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--------------	--------------------------------------	--

	<p>general.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Explicar las actividades que hacen parte del juego de la venada y rosario. • Ejecución de actividades según indique el docente. <p>APLICACIÓN</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pintar al caballo que está a la derecha del niño. • Entregar la lámina de conejo y la tortuga y pedir que encierra cuál de los animales es lento • Corregir posibles dificultades. 			
--	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--	--	--

Bibliografía.

- Video de la escaramuza. Filmado y publicado por Ramiro Guamán Chuma.

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

Conclusiones

- El juego tradicional es muestra de la identidad que posee de determinada cultura en el mundo; la escaramuza es aquello dentro del pueblo Cañari, una manifestación que ha trascendido de forma oral de generación en generación y que conlleva una serie de acciones donde se pone en evidencia la ritualidad y la relación intrínseca que mantiene el runa “hombre”, con la “Pacha mama” o madre tierra.
- El desarrollo de este trabajo me permitió revalorizar mis costumbres y tradiciones como indígena cañari, y comprender del porque la designación de CAÑAR CAPITAL ARQUEOLÓGICA Y CULTURAL DEL ECUADOR.
- Como docente pude palpar la realidad en torno al desarrollo de la inteligencia kinestésica, diferenciar puntos fuertes y débiles que repercuten en la formación integral de los individuos. Penosamente también pude comprender que nuestra identidad cultural no es fortalecida y mucho menos compartida en los espacios escolares, por diferentes causas, sin que nadie haga o diga nada, puesto que son varias las obligaciones con las que debe cumplir un docente, y que decir de las autoridades de la institución.
- El juego de la escaramuza aborda una serie de diseños o acciones que fácilmente pueden ser aplicados con los estudiantes entre 3 a 4 años, contribuyendo de forma directa en el desarrollo de su inteligencia kinestésica y por ende en la adopción de nociones que ayuden a su inserción escolar y desenvolvimiento social.
- Se pudo proponer una estrategia que aborda los diseños que trae consigo el juego de la escaramuza, para lo cual se planteó una serie de planificaciones que considera las necesidades de los estudiantes y el contexto donde se lleva a cabo la labor del docente.

Recomendaciones

- Que se aborden las temáticas que hacen parte del juego de la escaramuza en el desarrollo de la inteligencia kinestésica, fortaleciendo con ello su creatividad y autonomía individual.
- Que las autoridades gestionen al Distrito de Educación del Cañar, el desarrollo de talleres que instruyan a los docentes sobre la forma de aplicar juegos tradicionales de nuestra cultura Cañari, y con ello revalorizar y fortalecer nuestra identidad cultural, recordando que somos una institución de Unidad Educativa Comunitaria Intercultural Bilingüe, y por ende nuestro accionar debe sustentarse en la misión y visión de le SEIB.
- Que se desarrollen encuentros culturales donde participen todos los actores educativos con diversas manifestaciones que permitan a los estudiantes adoptar nociones básicas necesarias para su inserción escolar.
- Que la Universidad siga apoyando en el desarrollo de este tipo de investigaciones, porque nos permite como estudiantes y profesionales reconocer nuestras diferencias y poner en práctica lo aprendido en las aulas.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Alfaro, P. (2015). *El Juego Infantil*. Obtenido de <https://prezi.com/whxahs92d1fa/el-juego-infantil/>
- Almudena, M. (2009). *LA IMPORTANCIA DE LOS JUEGOS TRADICIONALES EN EL ÁMBITO PEDAGÓGICO*. Obtenido de El Arte de Jugar: <http://aprendiendo-jugando.blogspot.com/2008/10/la-importancia-de-los-juegos.html>
- Alonso, V. (Marzo de 2009). *Interculturalidad y Educación*. Obtenido de <http://interculturalidad-victoria.blogspot.com/>
- Anónimo. (S.f). *La inteligencia y sus funciones*. Obtenido de Técnicas de estudio: <http://www.tecnicas-de-estudio.org/inteligencia/index2.htm>
- Arredondo, M. (2008). *Notas para un modelo de docencia: formación pedagógica de profesores universitarios*. Cuba: Cuba: editorial desconocida.
- Canteros, H. (2004). *Una mirada sobre los juegos del mundo*. Obtenido de Ludoskopio: <http://ludoskopio.blogspot.com/2004/08/funciones-del-juego.html>
- Chimbo, J. (2012). *Desarrollo de los movimientos corporales mediante la aplicación de la inteligencia kinestésica en los estudiantes 5 a 7 años en el centro de educación básica Cecilia Álvarez de Freire en el Cantón Cumanda provincia de Chimborazo*. . Chimborazo.
- Esparza, J. (2010). *Los Seres humano y el razonamiento*. México: UNRAE.
- Espín, G. (2013). *LAS ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS Y SU INCIDENCIA EN LA COMPRESIÓN LECTORA*. Ambato - Ecuador: U.T.A.
- Figuroa, W. (17 de Junio de 2011). *Inteligencias múltiples de Howard Gardner con TIC*. Obtenido de <https://willyfiguroa.wordpress.com/tag/howard-gardner/>
- García, C. (25 de Marzo de 2012). *La inteligencia*. Obtenido de RRHH-Relaciones Humanas: <http://rrhh-relacioneshumanas.blogspot.com/2012/03/la-inteligencia-y-sus-caracteristicas.html>
- García, C. (2012). *TRABAJO INDIVIDUAL N° 01: METODO DEDUCTIVO Y METODO INDUCTIVO*. Obtenido de <http://colbertgarcia.blogspot.com/2008/04/metodo-deductivo-y-metodo-inductivo.html>
- Goleman, D. (1996). *INTELIGENCIA EMOCIONAL*. Madrid: Kairos.
- Gregory, R. (1995). *¿Qué es la inteligencia?* México: Alianza .

- Maldonado, M. (2016). *Inteligencias Múltiples*. Obtenido de <http://spiraldeluz.blogspot.com/p/teoria-de-las.html>
- Michean, R. (1972). *Principios y métodos en la educación secundaria*. Buenos Aires: Troquel .
- Muñoz, C. (2004). *Educación y desarrollo socioeconómico en América Latina y el Caribe: desarrollo de una propuesta para la construcción de indicadores de los efectos de la educación formal en la economía y la sociedad*. México: ISBN.
- Navas, J. (2014). LA EDUCACIÓN COMO OBJETO DE CONOCIMIENTO. . *Biblioteca Nueva*, 30.
- P.E.I. (2012). Planificación Estratégica Curricular. *PEI de la Institución*. Cañar, Cañar, Ecuador: Unidad Educativa Intercultural Bilingüe Quilloac.
- Rodríguez, J. (2012). *Concepciones sobre la educación*. México : Ausis.
- Salazar, M. (20 de Abril de 2012). *¿QUÉ ÁREAS COMPRENDE LA ESTIMULACIÓN TEMPRANA?* Obtenido de Blog educativo : <http://marcelasalazar22.blogspot.com/2012/04/que-areas-comprende-la-estimulacion.html>

ANEXOS

Fotografía N°1: Fiesta de San Antonio de la Comunidad Quilloac



Fuente: La Autora

Fotografía N°2: Niños con caballitos realizados con material del medio.



Fuente: La Autora

Fotografía N°3: Juego de la escaramuza.



Fuente: La Autora