



**UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO**  
**VICERRECTORADO DE POSGRADO E INVESTIGACIÓN**  
**INSTITUTO DE POSGRADO E INVESTIGACIÓN**

**TESIS PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL GRADO DE MAGÍSTER**  
**EN DESARROLLO DE LA INTELIGENCIA Y EDUCACIÓN**

**TÍTULO**

**DISEÑO Y APLICACIÓN DE UN SOFTWARE EDUCATIVO**  
***NICOLÁS*** PARA EL DESARROLLO DE LA INTELIGENCIA  
LINGÜÍSTICA DE LOS NIÑOS DE CUARTO AÑO BÁSICO A DE  
LA ESCUELA NICANOR LARREA, DE RIOBAMBA, PERÍODO  
OCTUBRE 2012-MARZO 2013

**AUTORA**

Lic. Catalina Álvarez Luna

**TUTOR**

Dr. Oliver Jara Montes Mg. Sc.

**RIOBAMBA-ECUADOR**

**2015**

## CERTIFICACIÓN

Certifico que el presente trabajo de investigación previo a la obtención del Grado de Magíster en Desarrollo de la Inteligencia y Educación, realizado por la Lic. Catalina Álvarez Luna, con el tema: Diseño y aplicación de un Software Educativo Nicolás para el desarrollo de la inteligencia lingüística de los niños de cuarto año básico A de la Escuela Nicanor Larrea, de Riobamba, período Octubre 2012-marzo 2013, ha sido elaborado, revisado y analizado en un cien por ciento con el asesoramiento permanente de mi persona, por lo cual se encuentra apta para su presentación y defensa.

Es todo cuanto puedo informar en honor a la verdad.

Riobamba, 4 de abril del 2015.



Dr. Oliver Jara Montes Mg. Sc.  
DIRECTOR DE TESIS

### DERECHO DE AUTORÍA

Catalina Álvarez Luna con cédula 0602038143 soy responsable de las ideas, doctrinas, resultados y propuestas realizadas en la presente investigación y el patrimonio intelectual de la tesis de grado pertenece a la Universidad Nacional de Chimborazo.



.....

Catalina Álvarez Luna

## **AGRADECIMIENTO**

A la Universidad Nacional de Chimborazo, Vicerrectorado de Posgrado e Investigación, al Instituto de Posgrado, por su aporte valioso para que profesionales de la educación continuemos con nuestra preparación académica y obtengamos el grado de cuarto nivel

A los niños y padres de familia del cuarto año paralelo A que se constituyeron en el objeto real del trabajo, cada uno supo cumplir con lo que se les solicitó para producir los conocimientos reales resultado de la investigación.

Catalina Álvarez Luna

## **DEDICATORIA**

A mi madre Esther Luna L por constituirse siempre un ejemplo de vida a seguir, }

A los estudiantes de la Escuela Dr. Nicanor Larrea, por ser la razón de mi superación profesional.

Catalina Álvarez Luna

## ÍNDICE GENERAL

	<b>CONTENIDO</b>	<b>PÁGINA</b>
	PRELIMINARES	i
	PORTADA	ii
	CERTIFICACIÓN DEL TUTOR	iii
	AUTORÍA	iv
	AGRADECIMIENTO	v
	DEDICATORIA	vi
	ÍNDICE GENERAL	vii
	ÍNDICE DE CUADROS	viii
	ÍNDICE DE GRÁFICOS	ix
	RESUMEN	x
	SUMMARY	xi
	INTRODUCCIÓN	xi
	<b>CAPÍTULO I</b>	<b>1</b>
1.	<b>MARCO TEÓRICO</b>	1
1.1.	ANTECEDENTES DE INVESTIGACIONES ANTERIORES	1
1.2.	FUNDAMENTACIÓN CIENTÍFICA	1
1.2.1	Fundamentación Filosófica	1
1.2.2.	Fundamentación Epistemológica	2
1.2.3.	Fundamentación Psicológica	2
1.2.4.	Fundamentación Pedagógica	6
1.2.5	Fundamentación Legal	6
1.3.	FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA	7
1.3.1.	Tecnología y educación	7
1.3.2.	La evolución del software	8
1.3.3.	Qué es el software	10
1.3.4.	Aportes sobre el software educativo	14
1.3.5.	Características software educativo	16
1.3.6.	Ventajas del uso del software educativo	18

1.3.7.	Inteligencias Múltiples	19
1.3.8.	Pautas del modelo de la teoría de las inteligencias múltiples	28
1.3.9.	Inteligencia	29
1.3.10.	Inteligencia Lingüística	30
1.3.11.	Inteligencia lingüística o verbal	31
1.3.12.	Cualidades de las personas con una inteligencia lingüística desarrollada	31
1.3.13.	Pasos para desarrollar la inteligencia lingüística	32
1.3.14.	Habilidades que desarrolla la inteligencia lingüística	32
1.3.15.	Estrategias para estimular la inteligencia lingüística	33
1.3.16.	Juguetes o materiales que estimulan la inteligencia lingüística	33
1.3.17.	Recomendaciones para desarrollar la inteligencia lingüística	34
	<b>CAPÍTULO II</b>	<b>34</b>
<b>2</b>	<b>METODOLOGÍA</b>	34
2.1.	DISEÑO DE LA INVESTIGACIÓN	34
2.2.	TIPO DE INVESTIGACIÓN	35
2.3.	POBLACIÓN Y MUESTRA	35
2.4.	MUESTRA	35
2.5.	MÉTODOS	35
2.6.	TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS	36
2.7.	Técnicas de procedimientos para el análisis de resultados	36
2.8.	HIPÓTESIS	37
2.8.1.	Hipótesis General	37
2.8.2.	Hipótesis Específicas	37
2.8.3.	Operacionalización de la Hipótesis Específica 1	38
2.8.4.	Operacionalización de la Hipótesis Específica 2	39
	<b>CAPÍTULO III</b>	<b>40</b>
<b>3</b>	<b>LINEAMIENTOS ALTERNATIVOS</b>	40
3.1.	TEMA	40
3.2.	PRESENTACIÓN	40

3.3.	OBJETIVOS	41
3.3.1.	Objetivo General	41
3.3.2.	Objetivos Específicos	41
3.4	FUNDAMENTACIÓN	42
3.4.1.	Caraterísticas	42
4	CONTENIDO	46
5	OPERATIVIDAD	46
	<b>CAPÍTULO IV</b>	<b>48</b>
<b>4</b>	<b>EXPOSICION Y DISCUSIÓN DE RESULTADOS</b>	48
4.1	RESULTADOS DE LA APLICACIÓN DEL MÓDULO	
4.2	COMPROBACIÓN DE HIPÓTESIS	94
4.2.1.	Comprobación de Hipótesis específica 1	94
4.2.2.	Comprobación de Hipótesis específica 2	116
	<b>CAPÍTULO V</b>	<b>100</b>
<b>5</b>	<b>CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES</b>	<b>100</b>
5.1.	CONCLUSIONES	100
5.2.	RECOMENDACIONES	100
	<b>BIBLIOGRAFÍA</b>	<b>101</b>
	<b>ANEXOS</b>	<b>103</b>



## ÍNDICE DE CuadroS

	CONTENIDO	PÁGINA
1.	Canción a mi Lindo Ecuador	
2.	Canción Riobambeñita	
3.	Canción El Chulla Riobambeño	
4.	Los colores	
5.	Canción Los números	
6.	Canción Las profesiones	
7.	Canción Medios de comunicación	
8.	Canción al Policia	
9.	Canción La abeja y la flor	
10.	Canción los sapos en la laguna	
11.	Canción Chulla Riobambeño	
12.	Comprobación hipótesis específica 1	
13.	Cuentos el labrador y sus hijos	
14.	Cuentos el viejo perro cazador	
15.	Cuentos el jardinero	
16.	Cuentos la lechera	
17.	Cuentos la zorra	
18.	Cuentos el burrito	
19.	Cuentos el embustero	
20.	Cuentos el caballo	
21.	Cuentos el labrador	
22.	Comprobación hipótesis específica 2	
23.		

## ÍNDICE DE GRÀFICOS

	CONTENIDO	PÁGINA
1.	Canción a mi Lindo Ecuador	
2.	Canción Riobambeñita	
3.	Canción El Chulla Riobambeño	
4.	Los colores	
5.	Canción Los números	
6.	Canción Las profesiones	
7.	Canción Medios de comunicación	
8.	Canción al Policía	
9.	Canción La abeja y la flor	
10.	Canción los sapos en la laguna	
11.	Canción Chulla Riobambeño	
12.	Comprobación hipótesis específica 1	
13.	Cuentos el labrador y sus hijos	
14.	Cuentos el viejo perro cazador	
15.	Cuentos el jardinero	
16.	Cuentos la lechera	
17.	Cuentos la zorra	
18.	Cuentos el burrito	
19.	Cuentos el embustero	
20.	Cuentos el caballo	
21.	Cuentos el labrador	
22.	Comprobación hipótesis específica 2	
23.		

## ABSTRACT

Se ha realizado la presente investigación: Diseño y aplicación de un Software Educativo *Nicolás* para el desarrollo de la Inteligencia Lingüística de los niños de Cuarto Año Básico A de la Escuela Nicanor Larrea, de Riobamba, período Octubre 2012-marzo 2013 como respuesta de la aplicación de la matriz 1 denominada la realidad, en donde se evidenció que uno de los problemas que encontramos en el aula con los niños es la limitada comunicación verbal y que como causas encontramos que la mayoría de maestros nos conformamos con que repitan los contenidos que a diario se dan en clases, y por otra parte los padres y familiares no disponen del tiempo necesario en casa, sin existir un diálogo afectivo y efectivo entre padres e hijos, lo que refleja en el rendimiento escolar, debemos añadir que en la actualidad en todos los actos de nuestra vida nos encontramos con expresiones de las nuevas tecnologías, como la televisión, el internet, celular, entre otros, por estas consideraciones se plantea el siguiente objetivo general: Demostrar cómo el Diseño y aplicación de un Software Educativo *Nicolás* desarrolla la inteligencia lingüística de los niños de cuarto año de educación general básica paralelo A de la Escuela Nicanor Larrea, de Riobamba, período Octubre 2012-marzo 2013.

En el marco teórico se detallan los contenidos que involucran al tema planteado: Tecnología y Educación, software educativo, Inteligencias Múltiples, Inteligencia Lingüística y afectividad y educación. La investigación es de diseño cuasi-experimental y tipo aplicada, longitudinal. Porque consideramos que el cuarto nivel obliga a crear una tesis aplicada quiero decir entonces que se planteen soluciones a los problemas encontrados. Se investigó a 41 niños respectivamente, se utilizó el software educativo que se construyó con canciones y cuentos siendo ellos de conocimiento popular y que motivó y despertó el interés para cumplir con los objetivos planteados para comprobar la hipótesis general, se basó en las hipótesis específicas, sus resultados y que con el estadístico porcentajes que se obtuvo de cada canción y de cada cuento pudimos comprobar la hipótesis de investigación con un promedio del 86%. Se obtuvieron conclusiones, acorde a los resultados y experiencias obtenidos en la investigación, con sus respectivas recomendaciones.

## ABSTRACT

This research have been: design and implementation of a Nicolás Educational Software for the development of the linguistic intelligence of the children of fourth year basic school Nicanor Larrea, from Riobamba, period October 2012-March 2013 as a response from the application of the matrix called 1 reality, where was that one of the problems that we encountered in the classroom with children is limited verbal communication and as causes found the majority of teachers we are satisfied with that repeated the contents that daily occur in classes, and on the other hand parents and relatives do not have the time at home, there is an affective and effective dialogue between parents and children, which is reflected in school performance, we must add that presently in all the acts of our lives we find expressions of new technologieslike television, the internet, cell phone, among others, by these considerations raises the following overall objective: demonstrate how the design and implementation of a Software educational Nicolás develops linguistic intelligence of the children of fourth year of basic general education parallel to the school Nicanor Larrea, from Riobamba, period October 2012-March 2013. The theoretical framework details the content involving the posed issue: technology and education, educational software, multiple intelligences, linguistic intelligence and affection and education. The research is of type application, longitudinal and quasi-experimental design. Because we believe that the fourth level requires to creates an applicative thesis I say that solutions to the problems encountered arise. We investigated 41 children respectively, using educational software was built with songs and tales of them popular knowledge that motivated and interested to meet the objectives set to test the general hypothesis based on specific assumptions, their results and with the statistical percentages obtained from each song and each story saw the hypothesis of research with an average of 86%. Conclusions, according to the results and experiences obtained in the investigation, with their respective recommendations were obtained.



Mgs. Mónica Cadena F.  
**COORDINADORA DEL CENTRO DE IDIOMAS**



## **INTRODUCCIÓN**

Motivada por la oferta académica de la UNACH a través del Instituto de Posgrado y por considerar que es necesario la actualización pedagógica-didáctica, participé de la maestría en el área educativa con énfasis en el desarrollo de la inteligencia y educación ya que como educadora considero de mucha valía el posgrado debido a que es necesario en los niños no solo dar contenidos sino ayudarles a desarrollar las diferentes inteligencia múltiples que hoy se conoce y cada anteriormente casi nada se ha hecho para corresponder a esta necesidad.

Particularmente he aprendido que para lograr el éxito en toda actividad humana primeramente se deben plantear objetivos comunes en donde se involucren a las partes en éste caso a los actores del proceso educativo: niños, maestra, padres de familia y comunidad en general y a no dudar lo que hoy quiere la sociedad es ayudar a aprender contenidos sí pero que los mismos tengan una gran dosis de afectividad.

La comunicación es el segundo aspecto a ser tomado en cuenta en este proceso ya que de ello depende el grado de aprendizaje de los niños, en educación la mejor forma de entendimiento es la comunicación participativa pero que la misma no es solo una retórica sino más bien la práctica a diario y que para ello hay la necesidad de encontrar las mejores estrategias y alternativas para ayudar a desarrollarla y que en otras palabras he encontrado a través del software esta herramienta didáctica que hoy pongo a consideración de los compañeros maestros, padres de familia a fin de que pueda ser tomada en cuenta en el quehacer diario en el aula de clases

El informe del presente trabajo investigativo se constituye de cinco capítulos, estructurados de la siguiente manera:

El primer capítulo se refiere al Marco Teórico, fundamento del presente proyecto de investigación.

El segundo capítulo comprende la Metodología, donde se da a conocer el método de investigación, tipo y diseño, población y muestra, técnicas e instrumentos para la recolección y análisis de los datos.

El tercer capítulo, plantea el Lineamiento Alternativo: en el cual se analiza los siguientes aspectos: objetivos, la fundamentación teórica, psicológica, legal, epistemológica, pedagógica, así como los contenidos y su operatividad.

El cuarto capítulo trata sobre el Análisis e Interpretación de Resultados; se presenta el resumen de los resultados en cuadros y/o en gráficos y finalmente se realiza la prueba de hipótesis para comprobar la incidencia de la utilización del Software Educativo.

El quinto capítulo, aborda las Conclusiones y Recomendaciones de la aplicación del software orientado a la temática planteada en la investigación.

Pongo a consideración el presente trabajo de investigación, que es el resultado de un estricto cumplimiento de una planificación aprobada.

## **CAPÍTULO I**

### **1.-MARCO TEÓRICO**

#### **1.1.ANTECEDENTES DE INVESTIGACIONES ANTERIORES**

Luego de realizar las consultas respectivas en la escuela General Básica Dr. Nicanor Larrea León hemos podido determinar que no existe investigación alguna sobre el tema.

En el Instituto de Posgrado existen investigaciones sobre la aplicación de software educativo pero direccionado al área de matemática y a la inteligencia emocional.

#### **1.2.FUNDAMENTACIÓN CIENTÍFICA**

##### **1.2.1.-Fundamentación Filosófica**

Debo comenzar señalando que la Filosofía es una disciplina que nos ayuda de manera total a considerarnos personas, seres humanos conscientes, a que razonando la realidad de la vida lo enfrentemos de manera directa, esto nos obliga a que todos nuestros actos sean planificados, apostando a que ello se constituya el primer secreto de éxito.

La filosofía de la educación no es sino la que orienta a través de la normativa expresada en la legislación en donde se señala los objetivos que todo educador debe conocer y apuntar a su cumplimiento

##### ***a.- Finalidad del sistema educativo ecuatoriano***

Formar ciudadanos, hombres y mujeres creativos, críticos, solidarios y profundamente comprometidos con el cambio social; que se sienta orgullosa de su identidad nacional, que contribuya en la construcción del Estado pluricultural, multiétnico, que preserve su soberanía territorial y sus recursos naturales; que garantice el desarrollo de todas las lenguas ancestrales; que desarrollen sus valores

cívicos y morales; que tengan capacidad de autogestión y de generar trabajo productivo; que participen activamente en las transformaciones que el país requiere para su desarrollo y para su inserción en la comunidad internacional; y, que aporten a la consolidación de una democracia no dependiente, en la cual imperen la paz, la equidad de género, la justicia social y el respeto a los derechos humanos y colectivos.

Sustentada en esta finalidad, el marco teórico cumple con este principio.

### **1.2.2. Fundamentación Epistemológica**

La investigación epistemológicamente se sustenta en el racionalismo como doctrina epistemológica que mantiene que la causa principal del conocimiento reside en el pensamiento y en la razón.

Por lo que sustentado en el racionalismo es que se seleccionó las canciones que tienen sentido lógico a que partamos de nuestra realidad de ser ecuatorianos y de ser riobambeños.

### **1.2.3. Fundamentación Psicológica**

Diversas teorías nos ayudan a comprender, predecir, y controlar el comportamiento humano y tratan de explicar cómo los sujetos acceden al conocimiento. Su objeto de estudio se centra en la adquisición de destrezas y habilidades, en el razonamiento y en la adquisición de conceptos.

Nuestra investigación se sustenta en las siguientes teorías:

#### *a.- Teoría de Aprendizaje social de Bandura*

Albert Bandura ha elaborado una teoría del aprendizaje en la que a partir de los conceptos de refuerzos y observación ha ido concediendo más importancia a los procesos mentales internos (cognitivos) así como la interacción del sujeto con los demás.



Inicialmente llamada teoría del aprendizaje social, pasa a denominarse Teoría Cognitivo Social a partir de los años 80. Con esta Teoría Cognitivo Social, Albert Bandura trata de superar el modelo conductista; al presentar una alternativa para cierto tipo de aprendizajes.

Bandura acepta que los humanos adquieren destrezas y conductas de modo operante e instrumental, rechazando así que nuestros aprendizajes se realicen, según el modelo conductista. Pone de relieve como entre la observación y la imitación intervienen factores cognitivos que ayudan al sujeto a decidir si lo observado se imita o no, también que mediante un modelo social significativo se adquiere una conducta que si empleando solamente el aprendizaje instrumental.

#### *b.- Nivel de desarrollo cognitivo de Piaget*

Como afirmó Piaget, el aprendizaje está condicionado por el nivel de desarrollo cognitivo del estudiante, pero a su vez, como observó Vigotsky, el aprendizaje es a su vez, un motor del desarrollo cognitivo. Por otra parte, muchas categorizaciones se basan sobre contenidos escolares, consecuentemente, resulta difícil separar desarrollo cognitivo de aprendizaje escolar. Pero el punto central es que el aprendizaje es un proceso constructivo interno y en este sentido debería plantearse como un conjunto de acciones dirigidas a favorecer tal proceso. Y es en esta línea, que se han investigado las implicancias pedagógicas de los saberes previos.

La teoría Psicogenética de Piaget aborda la forma en que los sujetos construyen el conocimiento teniendo en cuenta el desarrollo cognitivo. La teoría del procesamiento de la información se emplea a su vez para comprender cómo se resuelven problemas utilizando analogías y metáforas.

#### *c.- Teorías de Aprendizaje Significativo de Ausubel*

Para Ausubel, aprender es sinónimo de comprender e implica una visión del aprendizaje basada en los procesos internos del estudiante y no sólo en sus respuestas

externas. Con la intención de promover la asimilación de los saberes, el profesor utilizará organizadores previos que favorezcan la creación de relaciones adecuadas entre los saberes previos y los nuevos. Los organizadores tienen la finalidad de facilitar la enseñanza receptivo significativa, con lo cual, sería posible considerar que la exposición organizada de los contenidos, propicia una mejor comprensión.

En síntesis, la teoría del aprendizaje significativo supone poner de relieve el proceso de construcción de significados como elemento central de la enseñanza.

Entre las condiciones que deben darse para que se produzca el aprendizaje significativo, debe destacarse:

- **Significatividad lógica:** se refiere a la estructura interna del contenido.
- **Significatividad psicológica:** se refiere a que puedan establecerse relaciones no arbitrarias entre los conocimientos previos y los nuevos. Es relativo al individuo que aprende y depende de sus representaciones anteriores.
- **Motivación:** Debe existir además una disposición subjetiva para el aprendizaje en el estudiante. Existen tres tipos de necesidades: poder, afiliación y logro. La intensidad de cada una de ellas, varía de acuerdo a las personas y genera diversos estados motivacionales que deben ser tomados en cuenta.

#### *d.- Teoría el aprendizaje por descubrimiento de Bruner*

Jerome Bruner, considerado hoy en día como uno de los máximos exponentes de las teorías cognitivas de la instrucción, fundamentalmente porque puso en manifiesto de que la mente humana es un procesador de la información, dejando a un lado el enfoque evocado en el estímulo-respuesta. Parte de la base de que los individuos reciben, procesan, organizan y recuperan la información que recibe desde su entorno.

La mayor inquietud que tenía Bruner era el cómo hacer que un individuo participe activamente en el proceso de aprendizaje. El aprendizaje se presenta en una situación ambiental que desafía la inteligencia del individuo haciendo que éste resuelva

problemas y logre transferir lo aprendido. De ahí postula en que el individuo realiza relaciones entre los elementos de su conocimiento y construye estructuras cognitivas para retener ese conocimiento en forma organizada. Bruner concibe a los individuos como seres activos que se dedican a la construcción del mundo.

El método por descubrimiento, permite al individuo desarrollar habilidades en la solución de problemas, ejercitar el pensamiento crítico, discriminar lo importante de lo que no lo es, preparándolo para enfrentar los problemas de la vida.

#### *e.- Teoría del Constructivismo Social de Vygotsky*

La teoría de Vygotsky se basa principalmente en el aprendizaje sociocultural de cada individuo y por lo tanto en el medio en el cual se desarrolla.

Vygotsky considera el aprendizaje como uno de los mecanismos fundamentales del desarrollo. En su opinión, la mejor enseñanza es la que se adelanta al desarrollo. En el modelo de aprendizaje que aporta, el contexto ocupa un lugar central. La interacción social se convierte en el motor del desarrollo. Vygotsky introduce el concepto de 'zona de desarrollo próximo' que es la distancia entre el nivel real de desarrollo y el nivel de desarrollo potencial. Para determinar este concepto hay que tener presentes dos aspectos: la importancia del contexto social y la capacidad de imitación. Aprendizaje y desarrollo son dos procesos que interactúan. El aprendizaje escolar ha de ser congruente con el nivel de desarrollo del estudiante. El aprendizaje se produce más fácilmente en situaciones colectivas. La interacción con los padres facilita el aprendizaje. 'La única buena enseñanza es la que se adelanta al desarrollo'.<sup>1</sup>

#### *f.- La Teoría de Inteligencias Múltiples de Howard Gardner.*

Gardner, en su teoría de Inteligencias Múltiples, quiere extender el alcance del potencial humano más allá de los límites del cociente intelectual.

La investigación se fundamentó en el paradigma Cognitivo-Constructivista.

---

<sup>1</sup> Universidad Nacional de Loja.- Centro de Estudios de Postgrado.- Teorías del Aprendizaje

#### **1.2.4. Fundamentación Pedagógica**

La educación en todos los niveles tiene como meta principal el formar ideológica e íntegramente a profesionales que respondan a las diferentes demandas que la sociedad tan aceleradamente necesita, y que a la vez brinda oportunidades en donde todos sin distinción pueden triunfar. Para enfrentar su perseverancia e inteligencia es primordial que la Universidad cuente en su planificación curricular con un modelo pedagógico definido, en donde los contenidos de estudio no provoquen la parcelación de los conocimientos con el excesivo número de asignaturas, el proceso didáctico se reduce a la exposición magistral y la tarea docente es transmisión y asimilación de conocimientos.

El docente debe tomar una actitud consiente y valiente en el aula de clases debido a que este espacio va más allá de la simple generación del conocimiento, se debe lograr la conjugación del cultivo de la mente y la afectividad, si bien es cierto que la educación es el logro más significativo que toda persona se esmera en conseguirla, y cuando se la posee, genera alegría y esta es el reflejo del equilibrio interior; y puede enfrentar las necesidades como ser humano contemporáneo en el diario accionar hacia la solución social, política, y económica.

#### **1.2.5. Fundamentación Legal**

El trabajo se fundamenta legalmente en la universalización de la Educación General Básica de primero a décimo años.

Para que niños y niñas desarrollen competencias que les permitan aprender a ser, aprender a hacer, aprender a conocer, aprender a convivir con los demás y aprender a aprender en su entorno social y natural, conscientes de su identidad nacional, con enfoque pluricultural y multiétnico, en el marco de respeto a los derechos humanos y colectivos, a la naturaleza y la vida.

El informe de investigación se sustenta en el Reglamento del Instituto de Posgrado en donde especifica que para optar por el grado de magister se requiere realizar una investigación de cuarto nivel.

### **1.3.FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA**

#### **1.3.1. Tecnología y educación**

Hablar del uso de tecnología, es hablar de la necesidad de recursos multimedia utilizados en el proceso de aprendizaje con la inserción de la computadora. El docente requiere buscar estrategias, material didáctico que contribuya a éste proceso. El uso de la tecnología informática en el desarrollo del proceso de interaprendizaje se vuelve cada vez más imperioso.

El desarrollo de la informática educativa se ha dado por la aceptación generalizada, que ha tenido en docentes y estudiantes, ante la necesidad de ir al ritmo de la sociedad; porque al computador se lo considera como un instrumento que permite la integración curricular; por la producción nacional de software educativo en las distintas áreas y niveles y por la necesidad de elevar el nivel académico.

Además, las instituciones educativas constituyen un espacio en donde se desarrolla la inteligencia, convirtiéndose el computador y el software en una herramienta pedagógica orientadora del *saber* y del *saber - hacer*, permite al estudiante involucrarse de manera directa con el mundo en que vive: el Internet, juegos informáticos, que al ser utilizados correctamente ayudan directamente a la educación del niño.

“Específicamente, en cuanto a informática educativa se refiere, el avance - independientemente de lo tecnológico- se ha dado por los aspectos, que se señalan a continuación:

- La aceptación generalizada de las herramientas informáticas como una necesidad para adecuar a nuestros estudiantes al ritmo que marca la sociedad.

- El enfoque, ya casi consensuado de las computadoras como instrumentos que permiten la integración curricular y no como objetos de estudio en sí mismos.
- La producción nacional de software educativo en casi todas las áreas y niveles del currículo escolar.

La proliferación de cursos de postgrado en informática educativa, posibilitando la jerarquización de los profesionales de esta área, elevando de esta forma el nivel académico de las clases.” (Fuente <http://www.monografias.com/trabajos31/software-educativo-cuba/software-educativocuba>.)

Es por ello que en este trabajo pretendemos describir el software educativo y su influencia en el desarrollo de la calidad de la educación y por ende de nuestra sociedad.

“Pues se debe tener la convicción de que la educación y la Institución Educativa en particular debe ser un espacio movilizador de la capacidad intelectual, de la creatividad y del sentido innovador de sus conocimientos generados en ella al medio social en el que se halla inserta.” (Encarta, 2008)

### **1.3.2. La evolución del software**

“Durante los primeros años de la era de la computadora, el software se contemplaba como un añadido. La programación de computadoras era un arte de andar por casa para el que existían pocos métodos sistemáticos. El desarrollo del software se realizaba virtualmente sin ninguna planificación, hasta que los planes comenzaron a descalabrarse y los costes a correr. Los programadores trataban de hacer las cosas bien, y con un esfuerzo heroico, a menudo salían con éxito. El software se diseñaba a medida para cada aplicación y tenía una distribución relativamente pequeña.

La mayoría del software se desarrollaba y era utilizado por la misma persona u organización. La misma persona lo escribía, lo ejecutaba y, si fallaba, lo depuraba. Debido a este entorno personalizado del software, el diseño era un proceso implícito, realizado en la mente de alguien y, la documentación normalmente no existía.

La segunda era en la evolución de los sistemas de computadora se extienden desde la mitad de la década de los sesenta hasta finales de los setenta. La multiprogramación y los sistemas multiusuario introdujeron nuevos conceptos de interacción hombre-máquina. Las técnicas interactivas abrieron un nuevo mundo de aplicaciones y nuevos niveles de sofisticación del hardware y del software. Los sistemas de tiempo real podían recoger, analizar y transformar datos de múltiples fuentes, controlando así los procesos y produciendo salidas en milisegundos en lugar de minutos.

Los avances en los dispositivos de almacenamiento en línea condujeron a la primera generación de sistemas de gestión de bases de datos.

La segunda era se caracterizó también por el establecimiento del software como producto y la llegada de las casas del software. Los patronos de la industria, del gobierno y de las universidades aprestaban a "desarrollar el mejor paquete de software" y ganar así mucho dinero.

Conforme crecía el número de sistemas informáticos, comenzaron a extenderse las bibliotecas de software de computadora. Las casas desarrollaban proyectos en los que se producían programas de decenas de miles de sentencias fuente.

Todos esos programas, tenían que ser corregidos cuando se detectaban fallos, modificados cuando cambiaban los requisitos de los usuarios o adaptados a nuevos dispositivos hardware que se hubieran adquirido. Estas actividades se llamaron colectivamente mantenimiento del software.

La tercera era en la evolución de los sistemas de computadora comenzó a mediados de los años setenta y continuó más allá de una década. El sistema distribuido, múltiples computadoras, cada una ejecutando funciones concurrentes y comunicándose con alguna otra, incrementó notablemente la complejidad de los sistemas informáticos. Las redes de área local y de área global, las comunicaciones digitales de alto ancho de banda y la creciente demanda de acceso

instantáneo a los datos, supusieron una fuerte presión sobre los desarrolladores del software.

La conclusión de la tercera era se caracterizó por la llegada y amplio uso de los microprocesadores. El microprocesador ha producido un extenso grupo de productos inteligentes, desde automóviles hasta hornos microondas, desde robots industriales a equipos de diagnósticos de suero sanguíneo.

La cuarta era de la evolución de los sistemas informáticos se aleja de las computadoras individuales y de los programas de computadoras, dirigiéndose al impacto colectivo de las computadoras y del software. Potentes máquinas personales controladas por sistemas operativos sofisticados, en redes globales y locales, acompañadas por aplicaciones de software avanzadas que se han convertido en la norma.” (Encarta, 2008)

Al igual que el hardware evoluciona, también ha evolucionado la concepción del software tanto básico como aplicado y por supuesto surge el software educativo. Los primeros usos fueron para desempeñar las mismas y más tradicionales tareas del profesor: explicar unos contenidos, formular preguntas sobre los mismos y comprobar los resultados; el interés de estas aplicaciones surgía ante la posibilidad de una instrucción individualizada, fundamentalmente de tipo tutorial.

### **1.3.3 ¿Qué es el software?**

El software es una producción inmaterial del cerebro humano y tal vez una de las estructuras más complicadas que la humanidad conoce. Básicamente, el software es un plan de funcionamiento para un tipo especial de máquina, una máquina “virtual” o “abstracta”. Una vez escrito mediante algún lenguaje de programación, el software se hace funcionar en ordenadores, que temporalmente se convierten en esa máquina para la que el programa sirve de plan. El software permite poner en relación al ser humano y a la máquina.



Es un programa o conjuntos de programas que contienen las órdenes con la que trabaja la computadora. Es el conjunto de instrucciones que las computadoras emplean para manipular datos. Sin el software, la computadora sería un conjunto de medios sin utilizar. Al cargar los programas en una computadora, la máquina actuará como si recibiera una educación instantánea; de pronto "sabe" cómo pensar y cómo operar.

El Software es un conjunto de programas, documentos, procedimientos, y rutinas asociados con la operación de un sistema de cómputo. Distinguiéndose de los componentes físicos llamados hardware. Comúnmente a los programas de computación se les llama software; el software asegura que el programa o sistema cumpla por completo con sus objetivos, opera con eficiencia, está adecuadamente documentado, y suficientemente sencillo de operar.

Es simplemente el conjunto de instrucciones individuales que se le proporciona al microprocesador para que pueda procesar los datos y generar los resultados esperados.

El hardware por sí solo no puede hacer nada, pues es necesario que exista el software, que es el conjunto de instrucciones que hacen funcionar al hardware.

Como concepto general, el software puede dividirse en varias categorías basadas en el tipo de trabajo realizado.

a.- Sistema operativo: es el software que controla la ejecución de todas las aplicaciones y de los programas de software de sistema.

b.- Programas de ampliación: o también llamado software de aplicación; es el software diseñado y escrito para realizar una tarea específica, ya sea personal, o de procesamiento. Aquí se incluyen las bases de datos, tratamientos de textos, hojas electrónicas, gráficas, comunicaciones, etc.

c.- Lenguajes de programación: son las herramientas empleadas por el usuario para desarrollar programas, que luego van a ser ejecutados por el ordenador.

Hasta la fecha existen numeroso software creado para la gestión económica, la esfera militar, las investigaciones, el entrenamiento, la salud, la educación y otros muchos campos de aplicación. Se ha logrado alcanzar en nuestros días una alta relevancia en la educación, teniendo en cuenta, precisamente, el inmenso volumen de que dispone el hombre en los momentos actuales y los propios factores que han motivado una masividad en el uso de esta tecnología. (Sánchez J. ,1999)

Sánchez J. (1999), en su Libro "Construyendo y Aprendiendo con el Computador", define el concepto genérico de Software Educativo como "cualquier programa computacional cuyas características estructurales y funcionales sirvan de apoyo al proceso de enseñar, aprender y administrar." Un concepto más restringido de Software Educativo lo define como "aquel material de aprendizaje especialmente diseñado para ser utilizado con una computadora en los procesos de aprendizaje.

Según Ruges Lamas (2000), "es una aplicación informática, que soportada sobre una bien definida estrategia pedagógica, apoya directamente el proceso de enseñanza aprendizaje constituyendo un efectivo instrumento para el desarrollo educacional del hombre del próximo siglo." <sup>2</sup>

Finalmente, los Software Educativos se pueden considerar "como el conjunto de recursos informáticos diseñados con la intención de ser utilizados en el contexto del proceso de interaprendizaje.

Se caracterizan por ser altamente interactivos, a partir del empleo de recursos multimedia, como videos, sonidos, fotografías, diccionarios especializados, explicaciones de experimentados profesores, ejercicios y juegos instructivos que apoyan las funciones de evaluación y diagnóstico.

---

<sup>2</sup>Sánchez J. (1999), "Construyendo y Aprendiendo con el Computador" Página 57

Los software educativos pueden tratar las diferentes áreas (Matemática, Sociales, Naturales, Lenguaje, Idiomas, Dibujo), de formas muy diversas (a partir de cuestionarios, facilitando una información estructurada a los estudiantes, mediante la simulación de fenómenos) y ofrecer un entorno de trabajo más o menos sensible a las circunstancias de los estudiantes y más o menos rico en posibilidades de interacción.

Es el Software destinado al proceso de aprendizaje, “permitiendo el desarrollo de ciertas habilidades cognitivas y la interacción de quienes están inmersos en el proceso.”

Según algunos entendidos, el Software Educativo ha sido diseñado específicamente con ese fin, por ende será utilizado como material de apoyo a docentes, estudiantes y toda aquella persona que desea aprender acerca de determinada área del conocimiento.

El software educativo o más específicamente el software para la educación involucran a tres grandes ciencias:

La Psicología, mediante un conocimiento elemental de las ciencias cognitivas.

La Matemática, mediante la creación de un adecuado dominio de conocimiento para cualquier tipo de sistema o programa y con la creación de algoritmos eficientes.

La Computación, como una ciencia que hace factible la reunión de las dos anteriores.

Es necesario entonces, que para la producción de software educativo las personas tengan presentes estos tres elementos y que la carencia de alguno de ellos debilita la intención del mismo que es ayudar o ser un instrumento de ayuda en el aprendizaje y enseñanza.

El Software permite determinar ciertas características en su utilización:

Colaboración: compartiendo información para realizar tareas en grupo, compartir enlaces de sitios Web y compendios de base de datos en línea. Es muy frecuente observar a dos o más estudiantes trabajando frente a una computadora e intercambiando información con diferentes sitios del mundo.

Creatividad: anteriormente se consideraba a la computadora como herramienta única de producción, en la actualidad mucho de los usuarios especialmente de arte, diseño, arquitectos, docentes, decoración, etc. la utilizan como fuente de creatividad.

Comunicación: los estudiantes utilizan el software como carteles virtuales para presentar sus informes de clase; crear una presentación es una manera de resumir y conciliar lo aprendido a más de publicar y vender sus ideas.

Entre la variada gama de tipos de software se destacan los software en los cuales el rol esencial del computador es participar como herramienta; otros tipos serían aquellos en los cuales el computador juega un rol de estudiante y el aprendiz se convierte en profesor del computador y para finalizar, existen aquellos software donde el rol preponderante del computador es de apoyo al aprendiz, como ocurre con los juegos educativos, software de ejercitación y práctica, tutoriales y de simulación.

#### **1.3.4 Aportes sobre el software educativo**

El maestro y la informática educativa.- Los textos electrónicos, hipertextos, micro mundos, simuladores, etc., son algunos de los elementos específicos que genéricamente se consideran como software educativo, es decir, programas elaborados en una plataforma informática que buscan apoyar el desarrollo de temáticas específicas incluidas en los planes de estudio formal o informal del sistema educativo y que poseen una clara intención pedagógica.

El desarrollo de software educativo en los últimos años, ha pasado en nuestro país de ser concebido como un "presentador de información" a ser un elemento didáctico interactivo que se elabora a partir de la representación de conocimiento (Maldonado,

y otros, 1997) y que facilita en el usuario su construcción gracias a la utilización de elementos que permiten solucionar problemas e impactar su estructura cognitiva.

De acuerdo con los elementos anteriores, el papel de la informática dentro de la educación se caracteriza por ser un elemento de apoyo al proceso de interaprendizaje y el software educativo como un elemento didáctico que diseña espacios y ambientes basados en los requerimientos cognitivos de los estudiantes. Lo anterior implica que en su realización debe tener en cuenta no solo aspectos técnicos sino también aspectos de aprendizaje, curriculares y de contenido específico, es decir de un maestro.

El maestro entonces, pasa de ser un transmisor de conocimiento, un repetidor de información sumergido en una cotidianidad monótona en su práctica pedagógica, a ser un creador de materiales elaborados en plataformas informáticas, un diseñador de ambientes de aprendizaje, por lo tanto a centrar su tarea pedagógica en la caracterización de las necesidades de sus estudiantes y en la implementación de soluciones apoyado en las tecnologías de la información.

La concepción de la pedagogía como una "disciplina que tiene por objeto la educación y como funciones la caracterización cultural, la proyección y la intervención de la cultura" (Maldonado, 1995-1996: 326), implica la elaboración de proyectos pedagógicos como formas de lograr cambios educativos, es decir, de elaborar propuestas que partiendo de una situación real del contexto escolar busquen implementar medios y realizar actividades que permitan llegar a una situación ideal utilizando recursos, estrategias y tiempos determinados previamente.

La concepción expuesta anteriormente trae como consecuencia que el maestro reflexione continuamente sobre su quehacer educativo y se convierta en un diseñador de innovaciones dentro su práctica pedagógica y a la vez un investigador permanente de la implementación de las mismas en el contexto escolar. (Fuente: <http://listasdecorreo.blogspot.com/>)

### 1.3.5. Características del software educativo

En el sector educativo se requiere que el software posea características que conjuguen elementos de manejo de información, presentación de la misma y actividades determinadas, de tal manera que se cumpla con los objetivos pedagógicos que se buscan, lo cual hace de esta una tarea compleja.

La complejidad en la elaboración del software educativo radica en que requiere tomar múltiples decisiones no solo de orden técnico sino también de orden pedagógico y de diseño. Sin embargo, se podría afirmar que el aspecto central es el pedagógico, pues en torno a su concepción y las decisiones que se tomen allí, se determina la forma en que se desarrollan los restantes aspectos.

De acuerdo con las necesidades detectadas en el proceso de aprendizaje de los estudiantes, es posible elaborar diferentes tipos de software educativo, cada uno de ellos con propósitos y características diferentes como se aprecia en el siguiente cuadro:

Los software educativos de forma general, están compuestos por elementos multimediales como son los textos, sonidos, gráficos, animaciones y videos, y poseen características que de acuerdo con su propósito se desarrollan en mayor o menor proporción. Algunas de estas características son:

- La *interactividad*, entendida como las acciones que el programa facilita realizar al usuario y aquellas que este realiza cuando está dentro del programa,
- La *navegabilidad*, es decir, la facilidad que tiene el usuario para desplazarse por las diferentes pantallas que componen el software a través de diversos caminos como botones o enlaces,
- La *recursividad*, entendida como las diversas posibilidades de regresar a temáticas de interés desde cualquier punto del software.

- La *accesibilidad*, es decir, la facilidad para entrar al programa y una vez en él a todos los módulos o partes que lo componen.

Por otra parte, el software de tipo educativo puede poseer uno o varios módulos que se desarrollan de acuerdo con propósitos pedagógicos. Entre estos módulos están:

- De *evaluación* de conocimientos o habilidades, ya sea de lo que se conoce como conducta de entrada o conocimientos previos, de tipo formativo a lo largo del desarrollo del programa o al final del mismo.
- De *información*, ya sea a través de bancos o de presentaciones que la contienen en grandes cantidades y a la cual se puede acceder en corto tiempo.
- *Soportes simbólicos* de manipulación símbolos y lenguaje en los que el usuario por ejemplo puede consignar notas, apuntes, hacer textos, dibujos, operaciones numéricas, etc.
- De *construcción*, es decir, de colecciones de objetos o figuras para encajar que el usuario puede arrastrar y colocar en diversas posiciones.
- De *actividades directoras*, es decir un módulo que contiene la guía de cómo desenvolverse dentro del software. Ejemplo de ello son las ayudas o los mensajes que retroalimentan las acciones realizadas por los usuarios.
- De *solución de problemas*, en donde se presentan situaciones complejas que el usuario debe resolver con ayuda de elementos iniciales presentados en el problema.
- De *juegos*, en los que se pretende reforzar la presentación de una habilidad o una información obtenida a través del software. Dentro de este módulo se pueden utilizar elementos de otros módulos.

Dentro del diseño y el desarrollo de un software educativo se puede utilizar solo un módulo o varios de ellos de acuerdo con los objetivos del mismo. En la mayoría de los casos se utilizan tres o cuatro módulos de forma combinada o uno sólo que contenga elementos característicos de varios de ellos.

### **1.3.6 Ventajas del uso del software educativo**

El uso del software por parte del docente proporciona numerosas ventajas, entre ellas:

- Enriquece el campo de la pedagogía al incorporar la tecnología de punta que revoluciona los métodos de interaprendizaje.
- Constituyen una nueva, atractiva, dinámica y rica fuente de conocimientos.
- Pueden adaptar el software a las características y necesidades de su grupo
- teniendo en cuenta el diagnóstico en el proceso de interaprendizaje.
- Permiten elevar la calidad del proceso docente - educativo.
- Permiten controlar las tareas docentes de forma individual o colectiva.
- Muestran la interdisciplinariedad de las asignaturas.
- Marca las posibilidades para una nueva clase más desarrolladora.
- Los software educativos a pesar de tener unos rasgos esenciales básicos y una estructura general común se presentan con unas características muy diversas: unos aparentan ser un laboratorio o una biblioteca, otros se limitan a ofrecer una función instrumental del tipo máquina de escribir o calculadora, otros se presentan como un juego o como un libro, bastantes tienen vocación de examen, unos pocos se creen expertos... y la mayoría participan en mayor o menor medida de algunas de estas peculiaridades.
- Para poner orden a esta disparidad, se elaboraron múltiples tipologías que los clasifican a partir de diferentes criterios.

Entre las desventajas que pueden darse citamos:



- Los estudiantes pierden el interés rápidamente, por intentar predecir la respuesta al azar, o porque pueden repetir varias veces y llegan al cansancio.
- La computadora es usada como máquina de memorización.
- No todos los estudiantes aprenden de la misma manera, y no hay refuerzo.
- El método de evaluación tradicionales no puede ser adecuado
- La dirección de tales ambientes de aprendizaje requiere mayor habilidad por parte del educador. Ya que en este caso su papel no será el de enseñar contenidos sino de hacer notar las estrategias de aprendizaje que el estudiante encuentra valiosas y ayudarle a transferirlas a otros contextos.

### **1.3.7 Inteligencias Múltiples**

A través del tiempo la Inteligencia ha sido objeto de muchos e interesantes estudios lo que ha dado como resultado que se desarrollen proyectos que han sistematizado diferentes propuestas de tipos de inteligencias desde diferentes enfoques o puntos de vista.

Luego de una investigación cognitiva, da fe de la medida en que los estudiantes poseen diferentes mentalidades y por ello aprenden, memorizan, realizan y comprenden de modos diferentes. Existen suficientes pruebas positivas de que algunas personas adoptan una aproximación lingüística al aprendizaje, mientras que otras prefieren un rumbo espacial o cuantitativo. Igualmente algunos estudiantes obtienen mejores resultados cuando se les pide que manejen símbolos de clases diversas, mientras que otros están mejor capacitados para desplegar su comprensión mediante demostraciones prácticas o a través de interacciones con otros individuos.

#### **a.-Antecedentes de la teoría de las Inteligencias Múltiples**

En el año de 1904 el Ministerio de Educación Pública de París, encomendó al psicólogo Alfred Binet el desarrollo de un método para determinar cuáles estudiantes de educación primaria “corrían riesgo de fracasar”, con el fin de tomar medidas correctivas con dichos estudiantes. Así nacieron las primeras pruebas de inteligencia. Varios años después éstas pruebas fueron importadas a Estados Unidos, donde la

evaluación de la inteligencia alcanzó gran difusión, junto con la idea de que existía algo denominado “inteligencia” que podía ser medido objetivamente y reducido a una cifra única o cociente intelectual.

Casi ochenta años después de que se desarrollaron las primeras pruebas de inteligencia, el psicólogo de la Universidad de Harvard en los Estados Unidos Howard Gardner, desafió ésta creencia común. Howard Gardner (1943) Nació en Estados Unidos hace 58 años. Hijo de refugiados de la Alemania nazi, es conocido en el ambiente de la educación por su teoría de las Múltiples Inteligencias, basada en que cada persona tiene -por lo menos- ocho inteligencias u ocho habilidades cognoscitivas. Investigador de la Universidad de Harvard, tras años de estudio ha puesto en jaque todo el sistema de educación escolar en EE.UU.

Gardner, neuropsicología, es codirector del Proyecto Zero en la Escuela Superior de Educación de Harvard, donde además se desempeña como profesor de Educación y de Psicología, y también profesor de Neurología en la Facultad de Medicina de Universidad de Boston.

En 1983 presentó su teoría en el libro *Frames of Mind: The Theory of Multiple Intelligences* y, en 1990, fue el primer americano que recibió el Premio de Educación GRAWMEYER de la Universidad de Louisville.

En 1993 publicó su gran obra *La inteligencia múltiple*; en 1997, *Mentes extraordinarias*. Además, escribió quince libros -*Arte, Mente y cerebro*; *La mente no escolarizada*; *Educación artística y desarrollo humano* y *La nueva ciencia de la Mente*, entre otros títulos- y varias centenas de artículos.

Para probar su teoría, realizó investigaciones en la vida de siete genios que considera los máximos representantes de cada inteligencia: Elliot (escritor), Strambisky (músico), Einstein (físico), Picasso (artista), Martha Graham (bailarina), Freíd (médico) y Gandhi (político).

Expuso que nuestra cultura ha producido una definición demasiado estrecha de la inteligencia y en su libro *Frames of Mind: The Theory of Multiple Intelligence*, (Estados de Ánimo, 1983) propuso la existencia de al menos siete a ocho inteligencias básicas. En su teoría de Inteligencias Múltiples, Gardner perseguía ampliar el alcance del potencial humano más allá de los límites del cociente intelectual. Gardner planteó que la inteligencia está relacionada más con la capacidad para: “resolver problemas y crear productos en un ambiente naturalista y rico en circunstancias.

### **b.- Factores que inciden en el desarrollo de la inteligencia**

Según Howard Gardner, el desarrollo o la limitación de las Inteligencias Múltiples, dependen principalmente de tres factores:

El factor biológico, dentro de los cuales se encuentra el patrimonio hereditario o genético, además de las lesiones cerebrales antes, durante y después del parto.

Antecedentes de la vida personal, tiene que ver con las experiencias con los padres, compañeros, maestros, amigos, etc.

Antecedentes culturales e históricos, tiene relación con el tiempo, familia en donde nació, creció el individuo, la naturaleza y el estado de desarrollo cultural o históricos en diferentes dominios.

### **c.- Fundamento teórico de las Inteligencias Múltiples.**

Mucha gente, al observar las categorías anteriores -particularmente la musical, la espacial, la física y kinestésica- se pregunta por qué Howard Gardner insiste en llamarlas inteligencias y no talentos o aptitudes. Gardner se dio cuenta de que la gente está acostumbrada a escuchar expresiones tales como: "Aunque no es muy inteligente, tiene una maravillosa aptitud para la música": a ello se debe que su empleo de la palabra inteligencia para describir cada categoría sea deliberado. En una entrevista dijo: "Estoy siendo un tanto provocativo intencionalmente. Si dijese que

existen siete clases de aptitudes, la gente bostezaría y diría: "Sí, sí". Pero al llamarlas "inteligencias", lo que estoy diciendo es que nos hemos inclinado a colocar sobre un pedestal a la variación denominada inteligencia y de hecho existen muchas de ellas, y algunas son cosas que nunca hemos considerado como inteligencia. (Weinreich-Haste 1985, p-48).

Con el fin de brindar un fundamento teórico sólido para sus postulados, Gardner estableció ciertos "requisitos" básicos con los que tenía que cumplir cada inteligencia para que fuese considerada como una inteligencia íntegra y no un simple talento, aptitud o habilidad. Los criterios que empleó incluyen los siguientes ocho factores:

- *Aislamiento o daño cerebral*

Gardner, a través de su trabajo en la administración para excombatientes en Boston (Veterans Administration), trabajó con individuos que habían sufrido accidentes o enfermedades que afectaron zonas específicas del cerebro. En varios casos, las lesiones cerebrales aparentemente perjudicaron selectivamente una inteligencia mientras que las demás permanecieron intactas. Por ejemplo, una persona con una lesión en la región de Broca (el lóbulo frontal izquierdo) puede tener afectada una buena parte de su inteligencia lingüística y por ello quizás se le dificulte hablar, leer y escribir. No obstante, es posible que esa misma persona pueda cantar, hacer cálculos matemáticos, bailar, reflexionar sobre sentimientos y relacionarse con otras personas.

Una lesión en el lóbulo temporal del hemisferio derecho podría afligir selectivamente las habilidades musicales, de una persona, mientras que las lesiones en el lóbulo frontal podrían afectar principalmente las inteligencias personales.

Así pues, Gardner razona que existen siete sistemas cerebrales relativamente autónomos - una versión más sofisticada y moderna del modelo de aprendizaje "cerebro derecho / cerebro izquierdo" que se popularizó en la década de 1970.

- ***Existencia de idiotas eruditos, prodigios y otros individuos excepcionales.***

Gardner sugiere que es posible observar en algunos individuos que las inteligencias operan a niveles elevados, algo similar a montañas gigantes que se destacan sobre el fondo de un horizonte plano. Los idiotas eruditos son individuos que demuestran habilidades superiores en parte de una inteligencia mientras que en las otras inteligencias se desarrollan a un nivel bajo. Al parecer, estos individuos existen en cada una de las siete inteligencias- Por ejemplo, en la película Rain Man (la cual se basa en una historia real), Dustin Hoffman desempeña el papel de Raymond, un idiota erudito con habilidades lógicas y matemáticas.( Weinreich-Haste.- "Inteligencia" .- Año 1985, Página -48.)

Raymond es capaz de hacer rápidos cálculos mentales de muchos números o puede realizar otras hazañas matemáticas sorprendentes; sin embargo, sus relaciones con los demás dejan mucho que desear, presenta un funcionamiento de lenguaje inferior y es incapaz de reflexionar sobre su propia vida.

También existen idiotas eruditos que dibujan extraordinariamente bien, idiotas eruditos con memorias musicales asombrosas (por ejemplo interpretan una composición después de haberla escuchado una sola vez) e idiotas eruditos que leen materiales complejos pero no pueden entender lo que leen.

- ***Una historia de desarrollo característico y un conjunto definible de actuaciones de estado final.***

Gardner propone que las inteligencias son estimuladas: por la participación de algún tipo de actividad culturalmente valorada y que el desarrollo del individuo en dicha actividad sigue un ritmo evolutivo. Todas las actividades basadas en inteligencias siguen su propia trayectoria de desarrollo: es decir, cada actividad tiene su propio momento de surgir en la infancia, su propio tiempo de apogeo durante el transcurso de la vida y su propio compás, bien sea rápido o gradual, de declinación con el envejecimiento.

Por ejemplo, tal parece que la composición musical es una de las primeras actividades culturales de valor en desarrollarse hasta un nivel superior de destreza: Mozart tenía tan sólo cuatro años cuando comenzó a componer música. Muchos compositores e intérpretes continúan activos hasta los ochenta y noventa años, de manera que la aptitud en composición musical, al parecer, también se mantiene relativamente robusta hasta una edad avanzada.

Por otra parte, la erudición en las matemáticas superiores parece seguir una trayectoria diferente. No surge tan temprano como la habilidad de componer música (los niños de cuatro años aún trabajan muy concretamente con ideas lógicas), pero sí culmina a una edad relativamente joven. Muchas de las grandes ideas científicas y matemáticas fueron desarrolladas por jóvenes entre 13 y 19 años de edad, entre ellos Blaise Pascal y Cari Friedrich Gauss.

De hecho, un repaso de la historia de las ideas matemáticas sugiere que muy poca gente de más de cuarenta años de edad hace descubrimientos matemáticos originales. Al llegar a esta edad, ¿se consideran viejos como matemáticos superiores!, pese a ello, todos los demás podemos respirar tranquilos, pues este ocaso generalmente no parece afectar las habilidades más prácticas, como lo es balancear una cuenta bancaria.

Asimismo, uno puede convertirse en un próspero novelista a la edad de cuarenta, cincuenta o aún después. Un individuo de más de setenta y cinco años podría convertirse en pintor: La abuela Moses así lo hizo. Gardner señala que para poder comprender las siete inteligencias, tenemos que emplear varios y diferentes mapas evolutivos. Piaget proporciona un mapa extenso para la inteligencia lógica y matemática, pero para obtener un mapa del desarrollo de las inteligencias personales es preciso recurrir a Erik Erikson y a Noam Chomsky o Lev Vigotsky si se trata de analizar modelos evolutivos de inteligencia lingüística.

Finalmente, Gardner (1993b) afirma que la mejor manera de ver el funcionamiento culminante de las inteligencias es estudiando los estados finale" de las inteligencias

en las vidas de individuo excepcionales. Por ejemplo, el funcionamiento de la inteligencia musical puede observarse estudiando la sinfonía Erótica de Beethoven.

- ***Historia evolutiva y plausibilidad evolutiva.***

Gardner concluye que cada una de las siete inteligencias cumple la condición de tener orígenes profundamente encajonados en la evolución de los seres humanos y aún antes, en la evolución de otras especies. Así por ejemplo, la inteligencia espacial puede estudiarse en los dibujos cavernícolas de Lascaux así como en la manera en que ciertos insectos se orientan en el espacio mientras recolectan néctar.

Del mismo modo, la inteligencia musical puede remontarse a testimonios arqueológicos de instrumentos musicales primitivos así como también a través de la gran variedad de cantos de aves.

La teoría de Inteligencia Múltiple también posee un contexto histórico. Ciertas inteligencias parecen haber adquirido más importancia en el pasado de la que tienen hoy. La inteligencia física y cinestética, por ejemplo, en los Estados Unidos se consideraba más valiosa hace cien años, cuando una gran parte de la población vivía en lugares campestres y la habilidad de cosechar granos y construir graneros producía una poderosa aprobación social.

Correspondientemente, puede que ciertas inteligencias adquieran más importancia en el futuro. A medida que un mayor porcentaje de la gente adquiere su información a través de películas, televisión, videocasetes y tecnología de CD-ROM, puede que aumente el valor atribuido a poseer una poderosa inteligencia espacial.

- ***Descubrimientos psicométricos complementarios.***

Las medidas tipo norma de la habilidad humana constituyen la "evidencia" utilizada por la mayoría de las pruebas de inteligencia (así como muchas teorías de estilos de aprendizaje) para determinar la validez de un modelo. Aunque Gardner no se destaca por sus pruebas tipo norma, y efectivamente ha sido un defensor apasionado de las

alternativas a las pruebas formales, él sugiere que muchas de las pruebas normalizadas pueden ser empleadas para apoyar la teoría de IM (aunque Gardner insistiría que las pruebas normalizadas evalúan las inteligencias múltiples de una manera extremadamente descontextualizada).

Por ejemplo, la Escala de inteligencia de Wechsler para niños comprende subpruebas que requieren inteligencia lingüística (p.ej. información, vocabulario), inteligencia lógica y matemática (p.ej. aritmética), inteligencia espacial (por ejemplo: arreglo de imágenes) y en un grado menor, inteligencia física y cinestética (p.ej. acoplamiento de objetos).

Otras pruebas, por su parte, utilizan inteligencias personales (p.ej. la Escala de madurez de la Vineland Society y el Inventario de amor propio de Coopersmith).

- ***Tareas psicológicas empíricas complementarias.***

Gardner propone analizar ciertos estudios psicológicos para observar las inteligencias funcionando en forma independiente. Por ejemplo, en los estudios en los que los sujetos dominan una habilidad específica, como por ejemplo, la lectura, pero son incapaces de transferir esa habilidad a otro campo, como por ejemplo las matemáticas, se advierte el defecto de incapacidad de transferir la habilidad lingüística a la inteligencia lógica y matemática.

De un modo parecido, en estudios de habilidades cognitivas tales como la memoria, percepción o atención, puede comprobarse que los individuos poseen habilidades selectivas- Por ejemplo, ciertos individuos pueden tener una memoria formidable para las palabras pero no para los rostros: otros pueden tener una percepción aguda en cuanto a sonidos musicales pero no para sonidos verbales. Consiguientemente, cada una de estas facultades cognitivas corresponde a una inteligencia específica: es decir, la gente puede demostrar diferentes niveles de competencia en las siete inteligencias en cada campo cognoscitivo.

- ***Una operación o conjunto de operaciones núcleo identificable.***



Gardner manifiesta que así como un programa de computadora requiere un conjunto de operaciones (por ejemplo el programa Sistema Operativo) para funcionar, cada inteligencia tiene un conjunto de operaciones núcleo que sirven para impulsar las diferentes actividades naturales de esa inteligencia. En la inteligencia musical, por ejemplo, esos componentes podrían comprender la sensibilidad al tono o la habilidad de diferenciar entre varias estructuras rítmicas.

En la inteligencia física y cinestética, las operaciones núcleo podrían abarcar la habilidad de imitar los movimientos físicos de otros individuos o la facultad para dominar rutinas motoras finas convencionales para construir una estructura. Gardner teoriza que posiblemente algún día estas operaciones núcleo sean identificadas con tal precisión que puedan ser simuladas en una computadora.

- *Susceptibilidad de codificación en un sistema de símbolos.*

Según Gardner, uno de los mejores indicadores del comportamiento es la capacidad humana de usar símbolos. La palabra "gato" no es más que una colección de marcas impresas de una manera determinada. Empero, seguramente para usted invoca toda una gama de asociaciones, imágenes y recuerdos. Lo que ha ocurrido es que trae al presente ("re-presentación") algo que de hecho no está allí.

Gardner sugiere que la habilidad de simbolizar es uno de los factores más importantes que diferencian a los humanos de otras especies. Gardner observa que cada una de las siete inteligencias de su teoría cumple con el criterio de poder ser simbolizada. De hecho, cada inteligencia posee su propio sistema de notación o de símbolos. Así pues, en la inteligencia lingüística existe una variedad de idiomas escritos y hablados, como por ejemplo el inglés, francés y español.

Por otra parte, la inteligencia espacial comprende abundantes lenguajes gráficos empleados por arquitectos, ingenieros y diseñadores, así como también ciertos lenguajes ideográficos como el chino.

### **1.3.8. Pautas del modelo de la teoría de las inteligencias múltiples.**

Toda persona posee las siete inteligencias.-La teoría de las Inteligencias Múltiples no es una teoría de clase para determinar la inteligencia que corresponde. Se trata de una teoría de funcionamiento cognoscitivo y propone que toda persona tiene habilidades en las siete u ocho inteligencias.

Lógicamente las siete inteligencias funcionan juntas de diferente manera en cada persona. Algunos individuos parecen tener niveles extremadamente altos de funcionamiento en todas o en la mayoría de las inteligencias. La mayoría quedamos clasificados entre estos dos extremos: altamente desarrollados en algunas de las inteligencias, moderadamente en otras y relativamente subdesarrollados en las demás.

La mayoría de las personas puede desarrollar cada una de las inteligencias hasta un nivel adecuado de aptitud.

Gardner postula que aunque un individuo pueda lamentarse de sus carencias en un campo determinado y considere sus problemas innatos y serios, prácticamente todos tenemos la capacidad para desarrollar las siete inteligencias a un nivel razonable alto de consecución si se proveen el ánimo, el enriquecimiento y la instrucción adecuada.

Las inteligencias generalmente funcionan juntas de manera compleja. Howard Gardner señala que cada inteligencia según la descripción anterior es de hecho una ficción, es decir, en la vida no existe ninguna inteligencia por sí sola (salvo en casos excepcionales de idiotas o individuos con daño cerebral). Las inteligencias siempre actúan recíprocamente.

En la teoría de las Inteligencias Múltiples se ha sacado de contexto las inteligencias con el afán exclusivo de examinar sus cualidades fundamentales y aprender como emplearlas eficazmente; siempre debemos acordarnos de situarlas en sus contextos valorados culturalmente al terminar su estudio formal. Ejemplo: cuando un niño juega un partido de fútbol, se vale de la inteligencia física y cinestética para correr,

patear y agarrar la pelota, de la inteligencia espacial, para orientarse en la cancha de juego y de las inteligencias lingüística e interpersonal para sostener con éxito una disputa en el juego.

Existen muchas maneras de ser inteligente dentro de cada categoría.- No existe una norma de los atributos que uno debe poseer para ser considerado inteligente en un campo determinado. En consecuencia, es posible que una persona no sea capaz de leer pero que a pesar de ello, sea altamente lingüística porque tiene una gran habilidad para narrar cuentos o un vocabulario muy desarrollado.

La teoría de las Inteligencias Múltiples recalca la fértil diversidad de maneras en que la gente demuestra sus cualidades en las inteligencias así como entre inteligencias.

### **1.3.9. Inteligencia**

En una visión tradicional, se define operacionalmente la inteligencia como una habilidad para responder a un test (pruebas). La Inteligencia con frecuencia se consideraba de acuerdo a la puntuación de los exámenes o calificaciones escolares sin tomar en cuenta alguna otra área en la que la persona puede sobresalir.

La teoría de las Inteligencias Múltiples pluraliza el concepto tradicional; todos tenemos nuestros propios talentos, aptitudes y habilidades que nos ayudan a entender y a transformar nuestro entorno.

En 1983 el psicólogo de la universidad de Harvard, Howard Gardner, definió el término Inteligencia a partir de tres criterios:

- Capacidad de resolver problemas reales.
- Capacidad de producir productos efectivos que son de importancia en un contexto cultural.
- Potencial para encontrar o crear nuevos problemas.

Al definir la inteligencia como una capacidad Gardner reconoce que ésta es dinámica es decir, se puede y debe desarrollar. Gardner reconoce las diversas facetas del conocimiento y desarrolló su teoría de las Inteligencias Múltiples

La capacidad para resolver problemas permite abordar una situación en la cual se persigue un objetivo, así como determinar el camino adecuado que conduce a dicho objetivo.

La creación de un producto cultural es crucial en funciones como la adquisición y la transmisión del conocimiento o la expresión de las propias opiniones o sentimientos.

*Inteligencia Lingüística- Verbal*, consiste en la capacidad para manejar el lenguaje oral, escrito en forma eficiente, es decir incluye la habilidad de sintaxis, fonética, semántica, retórica, mnemotécnica, explicación, metalenguaje. Escritores, oradores, periodistas, poetas, son ejemplos de estados finales de ésta inteligencia.

### **1.3.10.- Inteligencia Lingüística**

La inteligencia lingüística corresponde a una de las inteligencias del modelo propuesto por Howard Gardner en la teoría de las inteligencias múltiples.(Fuente: <http://es.wikipedia.org/wiki/Inteligencia>)

Es la capacidad de usar las palabras de manera efectiva al escribirlas o hablarlas. Describe la capacidad sensitiva en el lenguaje hablado y escrito, la habilidad para aprender idiomas, comunicar ideas y lograr metas usando la capacidad lingüística.

Esta inteligencia incluye también la habilidad de usar efectivamente el lenguaje para expresarse retóricamente o tal vez poéticamente. Esta inteligencia es normal en escritores, poetas, abogados, líderes carismáticos y otras profesiones que utilizan sobre otras habilidades como la de comunicarse.

La inteligencia lingüística se reconoce como una aptitud humana de largo estudio. La psicología evolutiva ha demostrado cómo el ser humano adquiere habilidades para

comunicarse en forma efectiva de una manera rápida. Dado esto, la inteligencia lingüística se desarrolla con facilidad en personas con capacidades cognitivas eminentemente normales. Asimismo, los mecanismos de procesamiento de información asociados con esta inteligencia se ven afectados con facilidad cuando el cerebro sufre algún daño.

La comunicación con las demás personas es importante, y esta inteligencia es necesaria si se quiere obtener un buen desempeño en el campo social. Disciplinas como la Oratoria, la Retórica y la Literatura ayudan a desarrollarla, perfeccionarla y enriquecerla.

### **1.3.11 Inteligencia lingüística o verbal**

Es la capacidad para usar el lenguaje de manera efectiva, sea en forma oral o de manera escrita. Esta inteligencia incluye la capacidad para modificar la sintaxis o semántica, significados del lenguaje. Nuestro lenguaje nos permite comunicarnos y es una de las características más importante que nos diferencia de los animales.

El lenguaje nos ha ayudado en la supervivencia y en evolucionar, al poder comunicar los peligros, aconsejar, explicar cómo alimentarse, trasladar conocimiento de unas personas a otras. La inteligencia lingüística no se limita únicamente al lenguaje verbal, sino a la capacidad de comunicarse, saber reconocer sonidos o símbolos y asociarlos a un significado. Como sonidos nos referimos a fonemas de distintos idiomas, o símbolos a distintos tipos de caracteres que combinados forman una palabra que se asocia a un significado: letras chinas, rusas, occidentales, etc.

Además el traslado del lenguaje verbal a lo escrito, mediante caracteres, nos ha permitido conservar la historia, los avances, las reflexiones en el paso del tiempo, evitando así tener que volver a empezar de cero, como les ocurre al resto de animales.

### **1.3.12.- Cualidades de las personas con una inteligencia lingüística desarrollada**


Las cualidades de las personas con la inteligencia lingüística desarrollada son:

- Habilidad para convencer a otros (líderes políticos)
- Identificar patrones en el lenguaje y falacias
- Usar el lenguaje para informar (locutores)
- Facilidad para recordar vocabulario y crear estructuras oracionales complejas, uso conectores, lenguaje descriptivo (escritores)
- Facilidad para aprender nuevos idiomas (traductores)

### **1.3.13. Pasos para desarrollar la inteligencia lingüística**

- Anímele a hablar más y a escuchar con atención.
- Dele razones para lo que usted le dice, y pídale a él sus razones.
- Juegue con él a juegos de palabras; enséñele nuevas palabras e incremente el potencial verbal de su hijo.
- Léale, y anímele a leer libros, revistas, etc.
- Converse con él y que le cuente lo que piensa de los cuentos, los poemas y otras clases de lecturas.
- Inspírele para que escriba relatos, cartas y listas de cosas para recordar. Todo ello con razones auténticas.

### **1.3.14. Habilidades que Desarrolla la Inteligencia Lingüística**

- 
- Describir.
  - Narrar.
  - Observar.
  - Comparar.
  - Relatar.
  - Valorar.
  - Sacar conclusiones.
  - Resumir.

### **1.3.15. Estrategias para Estimular la Inteligencia Lingüística**

- Dialogar con ellos a la hora de comer o del baño.
- Propiciar juegos con diálogo.
- Observar una película y hacer comentarios.
- Cantarles.
- Leerles cuentos.
- Realizar juegos para aumentar el vocabulario.

### **1.3.16. Juguetes o Materiales que Estimulan la Inteligencia Lingüística**

- Títeres.
- CD's de canciones.
- DVD's temáticos.
- Cuentos.
- Cubos con imágenes (animales, expresiones, etc.)
- Bits de lectura.
- Tarjetas para construir frases.
- Casita de juguete.

### **1.3.17 Recomendaciones para Desarrollar la Inteligencia Lingüística**

- Conversar con el bebé aunque pensemos que no entiende.
- Emitir sonidos para que el niño los imite (sílabas que el bebé produce en su balbuceo).
- Narrarle cuentos realizando sonidos y gestos.

- Mantenga la comunicación con el bebé en todo momento, ya sea hablándole, cantándole, relatando una historia o haciendo sonidos y gestos.
- Formular preguntas para que el niño responda “Sí” o “No”.
- Introducir el uso de los artículos singulares y progresivamente los plurales.
- Al hablar con el niño usar palabras y expresiones faciales y motoras.
- Leer en voz alta los anuncios o carteles que observamos.
- Utilizar frases en distintos tiempos: presente, pasado y futuro.
- Motivar al niño para que cuente lo que hizo durante el día.
- Propiciar situaciones que creen en el niño experiencias que pueda comentar.
- Realizar frases absurdas para que el niño diga si es posible o no.
- Invitar a sus amiguitos para que el niño dialogue con niños de su edad.
- Jugar a completar oraciones como “el conejo comió su...”
- Enseñar trabalenguas.
- Realizar preguntas de suposición como “¿Qué harías con una moneda?”.



## **CAPÍTULO II**

### **2. METODOLOGÍA**

#### **2.1.- DISEÑO DE LA INVESTIGACIÓN:**

La Investigación tiene un diseño No experimental, no se manipularon deliberadamente las variables

#### **2.2.- TIPO DE INVESTIGACIÓN:**

La Investigación es:

- Por los Objetivos la investigación es Aplicada, ya que demostramos a través del Software la solución al problema de los niños, de su reducida participación en el lenguaje al incremento de su la expresión lingüística
- Por el Lugar: De laboratorio se realizó en el aula de clase, el proceso investigativo se fue desarrollando canción tras canción, cuento tras cuento
- Por el Nivel: Descriptiva, Se fue detallando como cada canción aportó en el incremento de la expresión verbal al igual que de cada cuento, como las canciones sienten el deseo de participar
- Correlacional; Se evidenció como se interactúan las variables
- Por el Método: Cualitativa de Acción ya que es un proyecto determinado en una institución educativa, específicamente en un grado de educación básica
- Participativa.-Existió la total participación de todos los niños demostrando gusto porque las clases se desarrollen con este tipo de incentivos didácticos

### 2.3.- POBLACIÓN Y MUESTRA:

La población se encuentra representada por los niños del cuarto año básico

CUADRO 1

<b>Año Básico</b>	<b>Hombres</b>	<b>Mujeres</b>	<b>Total</b>
4to	39	2	41

Fuente: Listado de alumnos

### 2.4 MUESTRA

No se aplicó muestra, se trabajó con todos los niños, debido a que la población fue manejable

### 2.5. MÉTODOS:

El método que se utilizó en el desarrollo de la investigación es el dialéctico científico; puesto que el método científico implica un proceso ordenado y lógico que se sigue para establecer hechos y fenómenos, posibilitando así el conocimiento objetivo de la realidad, que contempla el planteamiento de hipótesis, que comprueba las mismas y que explica la realidad de los fenómenos.

Permitió construir y desarrollar la teoría científica que sirvió de respaldo para la interpretación de los resultados de nuestra investigación:

**Método Inductivo:** Utilizamos para analizar las actuaciones investigativas de la inteligencia lingüística, con los siguientes pasos.

- Observación
- Planteamiento del Problema
- Hipótesis
- Comprobación de la hipótesis
- Generalización

**Método Deductivo:** Empleamos para identificar la incidencia del software específicamente en el desarrollo de la inteligencia lingüística.

**Fases:**

- Elaboración del Software
- Aplicación de cada canción, de cada cuento
- Comprensión, e interpretación
- Demostración que se dio luego de cada evaluación

**2.6.- Técnicas e Instrumentos de Recolección de datos:**

Durante las clases planificadas para el área de lenguaje se trabajó con el software, es decir primeramente con las canciones y luego con los cuentos.

Se aplicó la técnica de la observación directa, es decir entre la maestra y los niños

**2.7.- Técnicas de procedimientos para el análisis de resultados:**

De los promedios alcanzados por todos los niños, se tabularon, se graficaron y se interpretaron para con la ayuda del estadístico chi cuadrado se comprobaron las hipótesis específicas

**2.8 HIPÓTESIS**

**2.8.1 Hipótesis General**

El diseño y aplicación del Software Educativo Nicolás desarrolla la inteligencia lingüística en los niños de Cuarto Año Básico A de la escuela Nicanor Larrea, Riobamba, período octubre 2012-marzo 2013, despertando el gusto por cantar y contar cuentos

**2.8.2- Hipótesis Específicas:**

- Las canciones del software educativo Nicolás si desarrollan la inteligencia lingüística. en los niños de Cuarto Año Básico A de la escuela Nicanor Larrea, Riobamba, período octubre 2012-marzo 2013, despertando el gusto por cantar
- Los cuentos del Software Educativo Nicolás, si desarrolla la inteligencia lingüística. en los niños de Cuarto Año Básico A de la escuela Nicanor Larrea, Riobamba, período octubre 2012-marzo 2013, despertando el gusto por contar cuentos

### 2.8.3. Operacionalización de la Hipótesis Específica.- 1

Las canciones del software educativo Nicolás si desarrollan la inteligencia lingüística en los niños de cuarto año de la escuela Nicanor Larrea, Riobamba, período octubre 2012-marzo 2013, despertando el gusto por cantar

<b>Categoría</b>	<b>Concepto</b>	<b>Variable</b>	<b>Indicador</b>	<b>Técnica</b>
Cultura infantil	Composición literaria donde se expresa sentimientos vivos de la realidad	Canciones infantiles	<ul style="list-style-type: none"> <li>• A mi lindo Ecuador</li> <li>• Riobambeñita</li> <li>• Chulla Riobambeño</li> <li>• Los colores</li> <li>• Los números</li> <li>• Los medios de comunicación</li> <li>• Al Policía</li> <li>• La abeja y la flor</li> <li>• Los sapos en la laguna</li> <li>• Las profesiones</li> </ul>	Aplicación del Stfware
<b>Inteligencia Lingüística</b>	Expresión oral	Dialogo  Lecciones orales  Canciones  Narraciones orales  Síntesis	Pronunciación  Expresión  Dominio del contenido	Evaluación de cada canción

#### 2.8.4. Operacionalización de la Hipótesis Específica.- 2

Los cuentos del Software Educativo Nicolás, si desarrolla la inteligencia lingüística. en los niños de cuarto año de la escuela Nicanor Larrea, Riobamba, período octubre 2012-marzo 2013, despertando el gusto por contar cuentos

<b>Categoría</b>	<b>Concepto</b>	<b>Variable</b>	<b>Indicador</b>	<b>Técnica</b>
Cuentos del software educativo Nicolás	Expresiones narrativas imaginarias de fácil comprensión para el lector	Infantiles Populares Creativas Basadas en el contexto	<ul style="list-style-type: none"> <li>• El labrador y sus hijos</li> <li>• El viejo perro cazador</li> <li>• El Jardinero</li> <li>• La lechera</li> <li>• La zorra</li> <li>• El burrito</li> <li>• El caballo</li> <li>• El león</li> <li>• El león y los tres bueyes</li> </ul>	Observación del Software
<b>Inteligencia Lingüística</b>	Expresión oral	Dialogo Lecciones orales Canciones Narraciones orales Síntesis	Pronunciación Expresión del contenido	Evaluación de cada cuento

## **CAPÍTULO III**

### **3.-LINEAMIENTOS ALTERNATIVOS**

#### **3.1. TEMA**

Software Educativo *Nicolás* para desarrollar la Inteligencia Lingüística en los niños del cuarto año básico de la escuela Dr. Nicanor Larrea de la ciudad de Riobamba

#### **3.2. PRESENTACIÓN**

En la actualidad todos somos testigos de los cambios cuanti- cualitativos que se vienen ejecutando en todos los ámbitos de la vida del ser humano, a diario escuchamos y observamos vía televisión, diarios escritos, revistas, las innovaciones a nivel de comunicación, educación, deporte, medicina, agricultura etc. Por lo que es necesario de que nosotros nos preocupemos por conocer de alguna manera estos cambios e innovaciones a fin de no quedarnos en las cosas, formas del pasado, sino en la realidad en la que nos corresponde vivir.

En referencia a educación, se debe hacer un ligero análisis de las décadas últimas y diríamos que existían escuelas unidocentes, pluridocentes, y muy pocos instituciones graduadas completas, estas últimas solo existían en los centros poblados como cabeceras cantonales, provinciales, poco después poco a poco se han ido eliminando estas escuelas unidocentes, pluridocentes y hoy conocemos que se están creando escuelas del milenio en donde se educan niños y jóvenes con docentes de tercero y cuarto nivel, con recursos audiovisuales de punta y una infraestructura que cumplen con las exigencias actuales de la didáctica y pedagogías contemporáneas.

Con este análisis en este trabajo investigativo se he querido demostrar que en nuestras instituciones educativas como es el caso de la Escuela Dr. Nicanor Larrea de la ciudad de Riobamba pese a no tener una infraestructura de punta, recursos didácticos acorde a los últimos alcances, que los maestros estamos preocupados por actualizarnos en los campos pedagógicos para así cumplir con la verdadera misión

del educador cual es el de contribuir en una verdadera formación a los niños a fin de que sepan desenvolverse positivamente en esta dura y conflictiva sociedad.

Se ha creado un software educativo con canciones que a nuestro entender son interesantes e educativas ya que cantar al Ecuador, a Riobamba a sus mujeres y jóvenes se les motivan a un cambio de actitud, de comportamiento, son letras que no solo desarrollan la pronunciación sino despiertan el interés por su contenido, su composición.

En relación a los cuentos se ha seleccionado los mismos tomando como referencia nuestra realidad, a la realidad en donde viven los niños y los hemos adoptado a fin de que los protagonistas sean ellos en cada escena en cada acción y hagan de ellos su propia vivencia y puedan relacionar con su vida diaria

Con estos antecedentes ponemos a consideración la presente propuesta que estamos segura aportara al cumplimiento de los objetivos trazados.

### **3.3. OBJETIVOS**

#### **3.3.1.-Objetivo General**

Desarrollar una mayor expresión y comunicación entre niños y la comunidad en general, mediante la aplicación del Software Nicolás

#### **3.3.2.-Objetivos Específicos**

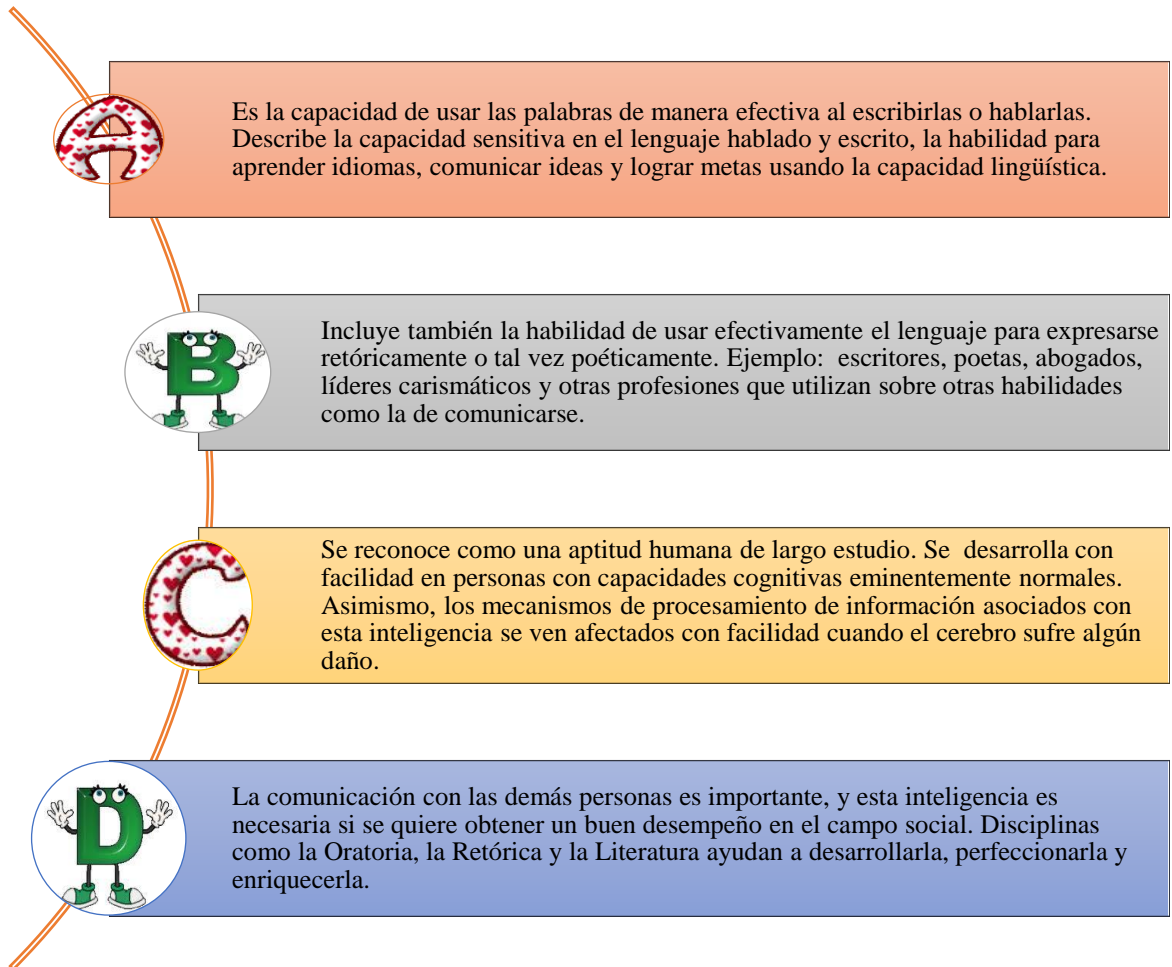
- Desarrollar,la Inteligencia Lingüística, mediante canciones del medio e infantiles, con la aplicación Software Educativo *Nicolás en los niños del Cuarto Año Básico* de la escuela Dr. Nicanor Larrea de la ciudad de Riobamba
- Desarrollar,la Inteligencia Lingüística, mediante la lectura de cuentos vinculados al medio e infantiles, con la aplicación Software Educativo *Nicolás en los niños del Cuarto Año Básico* de la escuela Dr. Nicanor Larrea de la ciudad de Riobamba



### 3.4.-FUNDAMENTACIÓN

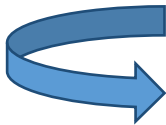
La inteligencia lingüística corresponde a una de las inteligencias del modelo propuesto por Howard Gardner en la teoría de las inteligencias múltiples.

#### 3.4.1.- Características



<b>Expresión oral</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Es el conjunto de técnicas que determinan las pautas generales que deben seguirse para comunicarse oralmente con efectividad, es decir, es la forma de expresar sin barreras lo que se piensa.</li> </ul>
La expresión oral	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sirve como instrumento para comunicar sobre procesos u objetos externos a él.</li> <li>• Se debe tener en cuenta que la expresión oral en determinadas circunstancias es más amplia que el habla, ya que requiere de elementos paralingüísticos para completar su significado final.</li> </ul>
Voz:	<ul style="list-style-type: none"> <li>• La imagen auditiva tiene un gran impacto para el auditorio. A través de la voz se pueden transmitir sentimientos y actitudes.</li> </ul>
Postura:	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Es necesario que el orador establezca una cercanía con su auditorio. Por eso, debe evitarse la rigidez y reflejar serenidad y dinamismo.</li> </ul>
Mirada:	<ul style="list-style-type: none"> <li>• De todos los componentes no verbales, la mirada es la más importante. El contacto ocular y la dirección de la mirada son esenciales para que la audiencia se sienta acogida.</li> </ul>
Dicción:	<ul style="list-style-type: none"> <li>• El hablante debe tener un buen dominio del idioma. Tal conocimiento involucra un adecuado dominio de la pronunciación de las palabras, la cual es necesaria para la comprensión del mensaje.</li> </ul>
Estructura del mensaje:	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Es forzoso planear con anterioridad lo que se va a decir. Un buen orador no puede llegar a improvisar</li> </ul>
Fluidez:	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Utilizar las palabras en forma continua</li> </ul>
Volumen :	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Intensidad de voz.</li> </ul>
Ritmo:	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Armonía y acentuación</li> </ul>
Claridad :	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Expresarse en forma precisa</li> </ul>
Coherencia:	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Expresarse de manera lógica</li> </ul>
Emotividad:	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Proyectar sentimientos acordes al tema</li> </ul>
(Movimientos corporales) y gesticulación :	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ademanos</li> </ul>
Vocabulario :	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Palabras fáciles de entender</li> </ul>

<p>La expresión verbal es el acto realizado por los seres humanos para comunicar su edad, su estado de salud, su origen geográfico y social, su estado psicológico momentáneo, su opinión acerca de un tema o crítica.</p>	<p>Para hablar correctamente es necesario comunicarnos con dicción, fluidez, volumen, ritmo, claridad y coherencia.</p>
<p><b>Técnicas de Expresión Verbal</b></p>	<p>La palabra es la imagen del alma. Es un espejo que presenta ingenuamente los secretos más profundos de la personalidad”.</p>



Moliere Jean

Definición de expresión verbal. Es el acto realizado por los seres humanos para comunicar sobre su edad, su estado de salud, su origen geográfico y social, su estado psicológico momentáneo, su opinión acerca de un tema, crítica.

Lenguaje verbal es una de las principales formas de expresión humana. Una de las primeras actividades que el ser humano desarrolla desde que nace es la de aprender hablar.

### Elementos de la comunicación:

- Emisor
- Canal Mensaje
- Retroalimentacion
- Receptor

Elementos para tener una buena comunicación verbal

- Dicción
- Fluidez
- Volumen
- Ritmo
- Claridad
- Coherencia
- Emotividad
- Movimientos corporales y gesticulación
- Vocabulario
- Requisitos para una buena comunicación oral
- Mensaje ordenado y conciso
- Transmitir credibilidad y fiabilidad
- Tener gran riqueza de vocabulario
- Elegir el momento oportuno para la comunicación
- Adaptación del mensaje al contenido del receptor
- Formas de expresión oral
- El modo más sencillo y espontáneo de la Expresión Oral..

#### 4. CONTENIDO

El presente trabajo investigativo cuenta con los siguientes parámetros:

Canciones relacionadas con el contexto y la realidad de los niños con su correspondiente objetivo, proceso de aprendizaje y la estrategia de evaluación

Cuentos infantiles seleccionados tomando como referencia la edad y el entorno natural y social en el que se desenvuelve el niño.

#### 5. OPERATIVIDAD

El trabajo para la aplicación del lineamiento alternativo se realizó con el siguiente cronograma:

<b>Actividad</b>		<b>Enero</b>	<b>Febrero</b>	<b>Marzo</b>	<b>Responsable</b>
Actividad	<b>1.</b>	<b>4 -01-2013</b>			Catalina Álvarez
Actividad	<b>2.</b>	<b>7 -01-2013</b>			Catalina Álvarez
Actividad	<b>3.</b>	<b>11 -01-2013</b>			Catalina Álvarez
Actividad	<b>4.</b>	<b>14-01-2013</b>			Catalina Álvarez
Actividad	<b>5.</b>	<b>18-01-2013</b>			Catalina Álvarez
Actividad	<b>6.</b>	<b>21-01-2013</b>			Catalina Álvarez
Actividad	<b>7.</b>	<b>25-01-2013</b>			Catalina Álvarez
Actividad	<b>8.</b>	<b>28-01-2013</b>			Catalina Álvarez
Actividad	<b>9.</b>		<b>1-02-2013</b>		Catalina Álvarez
Actividad	<b>10.</b>		<b>4-02-2013</b>		Catalina Álvarez

Actividad	<b>11.</b>		<b>8-02-2013</b>		Catalina Álvarez
Actividad	<b>12.</b>		<b>11-02-2013</b>		Catalina Álvarez
Actividad	<b>13.</b>		<b>15-02-2013</b>		Catalina Álvarez
Actividad	<b>14.</b>		<b>18-02-2013</b>		Catalina Álvarez
Actividad	<b>15.</b>		<b>22-02-2013</b>		Catalina Álvarez
Actividad	<b>16.</b>		<b>25-02-2013</b>		Catalina Álvarez
Actividad	<b>17.</b>			<b>1-03-2013</b>	Catalina Álvarez
Actividad	<b>18.</b>			<b>4-03-2013</b>	Catalina Álvarez
Actividad	<b>19.</b>			<b>8-03-2013</b>	Catalina Álvarez
Actividad	<b>20.</b>			<b>11-03-2013</b>	Catalina Álvarez
Actividad	<b>21.</b>			<b>15-03-2013</b>	Catalina Álvarez
Actividad	<b>22.</b>			<b>18-03-2013</b>	Catalina Álvarez
Actividad	<b>23.</b>			<b>22-03-2013</b>	Catalina Álvarez
Actividad	<b>24.</b>			<b>25-03-2013</b>	Catalina Álvarez
Actividad	<b>25.</b>			<b>29-03-2013</b>	Catalina Álvarez

**Fuente: Cronograma de actividades**

## CAPÍTULO IV

### 4. EXPOSICIÓN Y DISCUSIÓN DE RESULTADOS

#### 4.1. Resultados de la aplicación del módulo

Software *Nicolás* para desarrollar la inteligencia lingüística a través de canciones

CuadroN.1

Cantemos taller 1

No.	PRONUNCIACIÓN	EXPRESIÓN	DOMINIO DEL CONTENIDO
	SI	si	SI
1	10	10	10
2	10	10	10
3	10	10	10
4	9	9	9
5	10	10	10
6	10	10	10
7	10	10	10
8	10	10	10
9	10	10	10
10	10	10	10
11	7	7	7
12	10	10	10
13	10	10	10
14	10	10	10
15	10	10	10
16	10	10	10
17	6	6	6
18	9	9	9

19	10	10	10
20	10	10	10
21	9	9	9
22	9	9	9
23	10	10	10
24	10	10	10
25	10	10	10
26	9	9	9
27	9	9	9
28	9	9	9
29	9	9	9
30	9	9	9
31	9	9	9
32	9	9	9
33	9	9	9
34	10	10	10
35	8	8	8
36	10	10	10
37	8	8	8
38	8	8	8
39	8	8	8
40	8	8	8
41	8	8	8
Promedio	9,24	9,243	9,243

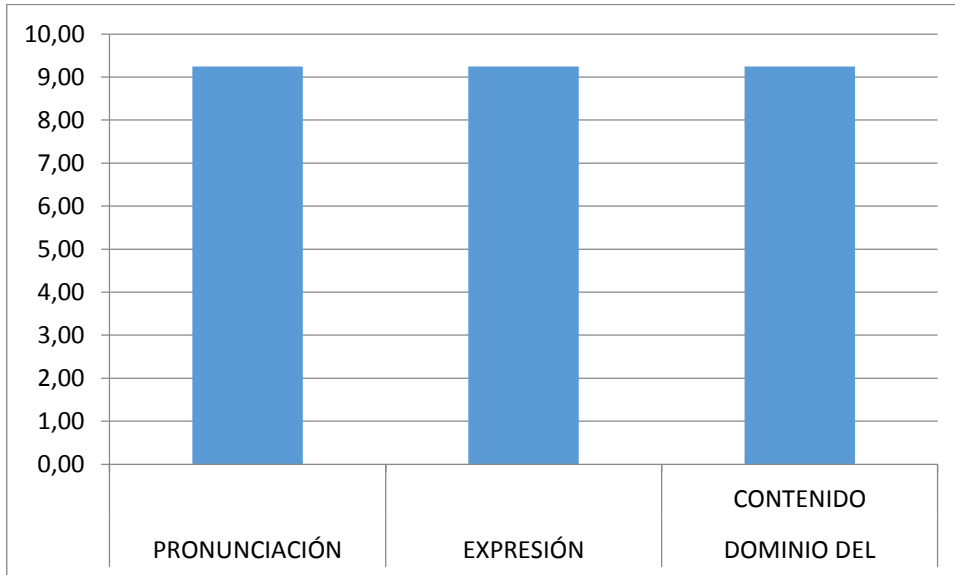
Fuente: Evaluación – módulo 1

Elaborado: Catalina Álvarez



Gráfico N.1

Canción A mi Lindo Ecuador



Fuente: Evaluación – módulo 1

Elaborado: Catalina Álvarez

**a).-Análisis**

De los cuarenta y un niños del cuarto año básico de la escuela Dr Nicanor Larrea el 100% pronuncian, expresan y dominan el contenido de la canción A mi lindo Ecuador, reflejado en un promedio de 9,24.

**b).-Interpretación**

Se puede observar con claridad que siendo una canción nacional, inspira alegría, gusto por interpretarla además se da el valor real a nuestra patria el Ecuador.

## CuadroN.2

## Cantemos taller 2

No.	PRONUNCIACIÓN	EXPRESIÓN	DOMINIO DEL CONTENIDO
	SI	si	SI
1	10	10	10
2	5	10	10
3	10	10	10
4	9	9	9
5	10	10	6
6	10	10	10
7	7	7	10
8	8	8	8
9	10	10	10
10	8	8	8
11	7	7	7
12	10	10	10
13	10	10	10
14	10	10	10
15	6	7	6
16	10	10	10
17	6	6	6
18	9	9	9
19	10	10	10
20	10	10	10
21	9	9	9
22	9	9	9
23	10	10	10
24	10	10	10
25	10	10	10
26	9	9	9
27	9	9	9
28	9	9	9
29	8	8	8
30	9	9	9
31	7	7	7

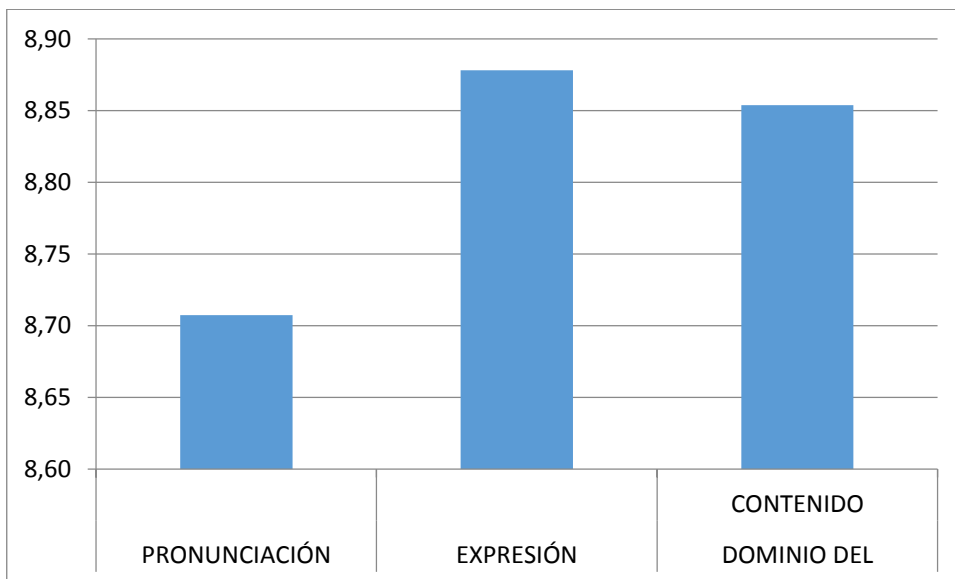
32	9	9	9
33	9	9	9
34	10	10	10
35	8	8	8
36	9	9	9
37	8	8	8
38	8	7	8
39	6	8	8
40	8	8	8
41	8	8	8
Promedio	8,71	8,88	8,85

Fuente: Evaluación – módulo 2

Elaborado: Catalina Álvarez

### Gráfico N. 2

Resultados actividad 2



Fuente: Evaluación – módulo 2

Elaborado: Catalina Álvarez

### a).-Análisis

Lo cuarenta y un niños del cuarto año básico de la escuela Dr . Nicanor Larrea el pronuncian, expresan y dominan el contenido de la canción Riobambeñita, y obtienen un promedio de 8,75

### b).-Interpretación

Se puede observar con claridad que siendo una canción nuestra, inspira alegría, gusto por interpretarla además se da el valor real a nuestra ciudad, a nuestras mujeres.

Es necesario resaltar que se tuvo un éxito total con las canciones con sentido de identidad

CuadroN.3

Cantemos taller 3

No.	PRONUNCIACIÓN	EXPRESIÓN	DOMINIO DEL CONTENIDO
	SI	si	SI
1	10	10	10
2	8	8	9
3	10	10	10
4	9	9	9
5	9	9	9
6	10	10	10
7	9	9	9
8	8	8	8
9	9	9	9
10	8	8	8
11	7	7	7
12	10	10	10
13	10	10	10
14	10	10	10

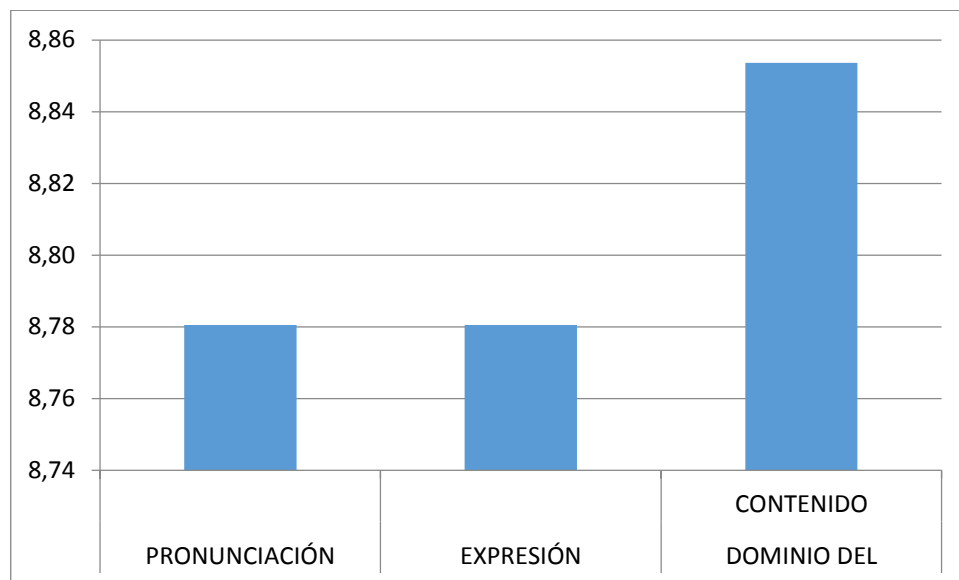
15	6	6	6
16	10	10	10
17	6	6	6
18	9	9	9
19	10	10	10
20	10	10	10
21	9	9	9
22	9	9	9
23	10	10	10
24	10	10	10
25	10	10	10
26	9	9	9
27	9	9	9
28	9	9	9
29	8	8	8
30	9	9	9
31	7	7	7
32	9	9	9
33	9	9	9
34	10	10	10
35	8	8	8
36	9	9	9
37	8	8	8
38	8	8	8
39	6	6	8
40	8	8	8
41	8	8	8
Promedio	8,78	8,78	8,85

**Fuente: Aplicación Actividad -3**

**Elaborado por :Catalina Alvarez**

GráficoN.3

Cantemos taller 3



**a).-Análisis**

De los cuarenta y un niños del cuarto año básico de la escuela Dr Nicanor Larrea el 100% pronuncian, expresan y dominan el contenido de la canción El chulla Riobambeño, y obtienen un promedio de 8.80

**b).-Interpretación**

Se puede observar con claridad que siendo una canción nuestra que se identifican los niños, ellos tienen gusto, alegría y genera una participación total, cantan con tonalidad alta, e inclusive despierta el deseo por bailar al tono de la canción.

CuadroN.4

Cantemos taller 4

No.	PRONUNCIACIÓN	EXPRESIÓN	DOMINIO DEL CONTENIDO
1	9	10	8
2	8	8	8
3	9	10	8
4	9	9	8
5	9	9	8
6	9	10	8
7	9	9	8
8	9	8	8
9	9	9	8
10	9	8	8
11	9	7	8
12	9	10	8
13	9	10	8
14	9	10	8
15	9	6	8
16	9	10	8
17	9	6	8
18	9	9	8
19	9	10	8
20	9	10	8
21	9	9	8
22	9	9	8
23	9	10	8
24	9	10	8
25	9	10	8
26	9	9	8
27	9	9	8
28	9	9	8
29	9	8	8
30	9	9	8
31	9	7	8

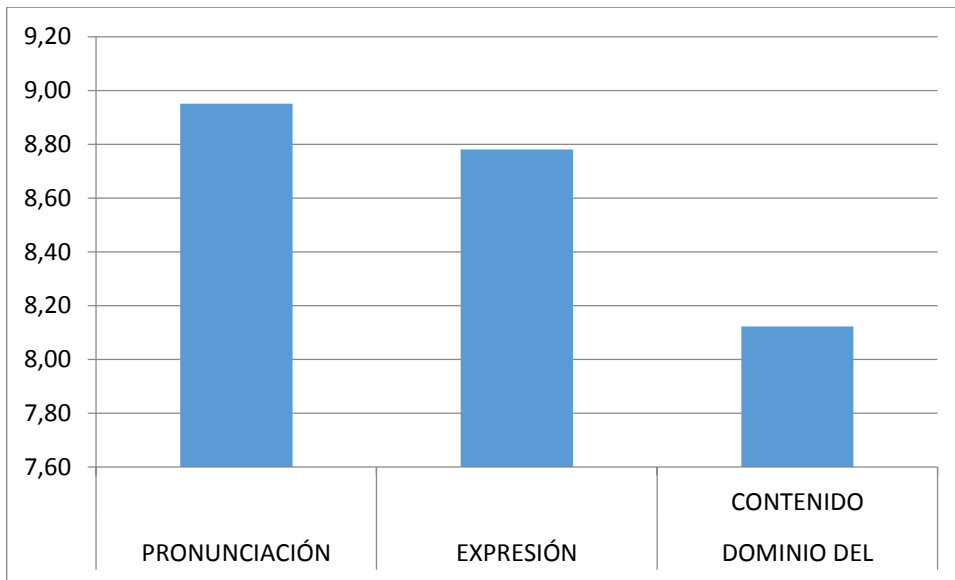
32	9	9	9
33	9	9	9
34	10	10	10
35	9	8	8
36	9	9	9
37	9	8	8
38	9	8	8
39	9	6	8
40	8	8	8
41	8	8	8
Promedio	8,95	8,78	8,12

**Fuente: Aplicación Actividad -4**

**Elaborado por :Catalina Alvarez**

GráficoN.4

Cantemos taller 4



**Elaborado por :Catalina Alvarez**



### a).-Análisis

De los cuarenta y un niños del cuarto año básico de la escuela Dr Nicanor Larrea el 90,24% pronuncian, el 87,87 %expresan y el 87,87% dominan el contenido de la canción Los números

### b).-Interpretación

Se puede observar con claridad que a diferencia de las canciones con identificación propia en esta canción pese a tener un porcentaje alto ya no siguen con el mismo deseo y gusto por cantarlo.

Es una canción que si bien no es popular es educativa no se sienten motivados de manera total por cantarla.

### CuadroN. 5

#### Aplicación Actividad -5

No.	PRONUNCIACIÓN	EXPRESIÓN	DOMINIO DEL CONTENIDO
1	9	10	8
2	8	8	8
3	9	10	8
4	9	9	8
5	9	9	8
6	9	10	8
7	9	9	8
8	9	8	8
9	9	9	8
10	9	8	8
11	9	7	8
12	9	10	8
13	9	10	8
14	9	10	8

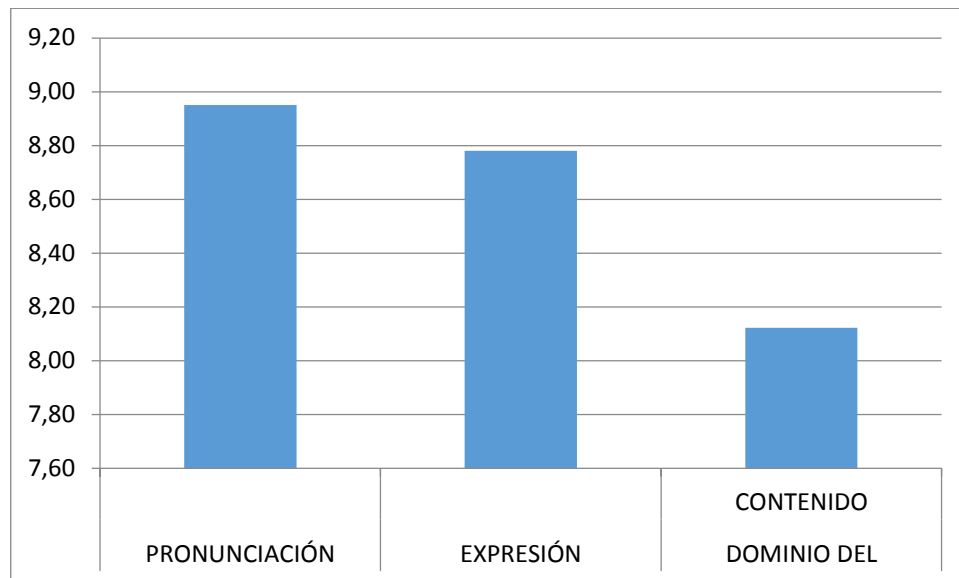
15	9	6	8
16	9	10	8
17	9	6	8
18	9	9	8
19	9	10	8
20	9	10	8
21	9	9	8
22	9	9	8
23	9	10	8
24	9	10	8
25	9	10	8
26	9	9	8
27	9	9	8
28	9	9	8
29	9	8	8
30	9	9	8
31	9	7	8
32	9	9	9
33	9	9	9
34	10	10	10
35	9	8	8
36	9	9	9
37	9	8	8
38	9	8	8
39	9	6	8
40	8	8	8
41	8	8	8
Promedio	8,95	8,78	8,12

**Fuente: Aplicación Actividad -5**

**Elaborado por :Catalina Alvarez**

GráficoN.5

Cantemos taller 5



Elaborado por :Catalina Alvarez

**a).-Análisis**

De los cuarenta y un niños del cuarto año básico de la escuela Dr Nicanor Larrea el 90,24% pronuncian, el 87,87 %expresan y el 87,87% dominan el contenido de la canción Los números

**b).-Interpretación**

Se puede observar con claridad que a diferencia de las canciones con identificación propia en esta canción pese a tener un porcentaje alto ya no siguen con el mismo deseo y gusto por cantarlo.

Es una canción que si bien no es popular es educativa no se sienten motivados de manera total por cantarla.

Cuadro 6

## CANCIONES: Medios de Comunicación

No.	PRONUNCIACIÓN	EXPRESIÓN	DOMINIO DEL CONTENIDO
1	9	9	9
2	8	8	8
3	9	9	9
4	9	9	9
5	9	9	9
6	9	9	9
7	9	9	9
8	9	9	9
9	9	9	9
10	9	9	9
11	9	9	9
12	9	9	9
13	9	9	9
14	9	9	9
15	9	9	9
16	9	9	9
17	9	9	9
18	9	9	9
19	9	9	9
20	9	9	9
21	9	9	9
22	9	9	9
23	9	9	9
24	9	9	9
25	9	9	9
26	9	9	9
27	9	9	9
28	9	9	9
29	9	9	9
30	9	9	9
31	9	9	9
32	9	9	9

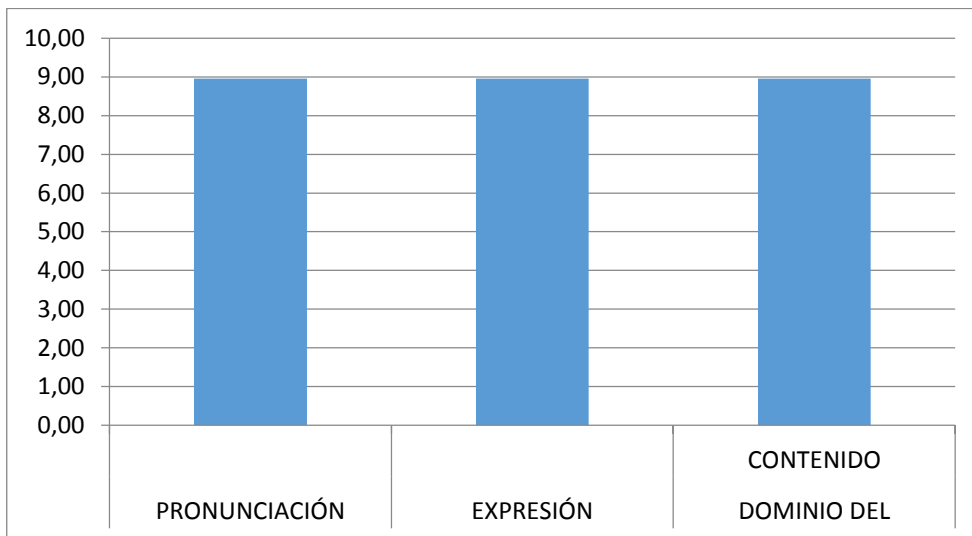
33	9	9	9
34	10	10	10
35	9	9	9
36	9	9	9
37	9	9	9
38	9	9	9
39	9	9	9
40	8	8	8
41	8	8	8
Promedio	8,95	8,95	8,95

**Fuente: Aplicación Actividad -6**

**Elaborado por :Catalina Alvarez**

GráficoN.6

Cantemos taller 6



**a).-Análisis**

De los cuarenta y un niños del cuarto año básico de la escuela Dr Nicanor Larrea el 85,36 % pronuncian, el 87,8 % expresan y el 85,36 % dominan el contenido de la canción Los Medios de Comunicación

### b).-Interpretación

Se puede observar con claridad que a diferencia de las canciones con identificación propia en esta canción pese a tener un porcentaje alto ya no siguen con el mismo deseo y gusto por cantarlo.

Es una canción selección debido a que tiene relación con el tema motivo de la investigación relacionado con la expresión escrita y hablada.

Cuadro 7

CANCIONES: El Policía

No.	PRONUNCIACIÓN	EXPRESIÓN	DOMINIO DEL CONTENIDO
1	8	8	8
2	8	8	8
3	8	8	8
4	8	8	8
5	8	8	8
6	8	8	8
7	8	8	8
8	8	8	8
9	8	8	8
10	8	8	8
11	8	8	8
12	9	8	8
13	8	8	8
14	8	8	8
15	9	8	8
16	8	8	8
17	8	8	8
18	8	8	8
19	8	8	8
20	8	8	8
21	8	8	8

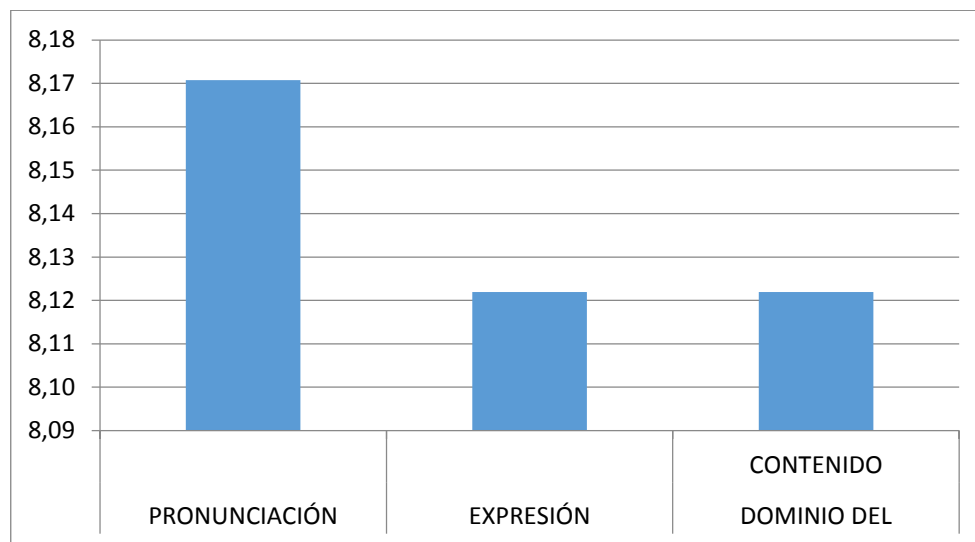
22	8	8	8
23	8	8	8
24	8	8	8
25	8	8	8
26	8	8	8
27	8	8	8
28	8	8	8
29	8	8	8
30	8	8	8
31	8	8	8
32	9	9	9
33	9	9	9
34	10	10	10
35	8	8	8
36	9	9	9
37	8	8	8
38	8	8	8
39	8	8	8
40	8	8	8
41	8	8	8
Promedio	8,17	8,12	8,12

**Fuente: Aplicación Actividad -7**

**Elaborado por :Catalina Alvarez**

GráficoN.7

Cantemos taller 7



**Elaborado por :Catalina Alvarez**

**a).-Análisis**

De los cuarenta y un niños del cuarto año básico de la escuela Dr Nicanor Larrea el 90,24 % pronuncian, el 87,36% expresan y el 87,87% dominan el contenido de la canción El Policía

**b).-Interpretación**

Se puede observar con claridad que siendo una canción con identificación de un personaje que es de servicio a la social no les , inspira alegría, gusto por interpretarla además se pretende vincular contenido con las profesiones inclusive de los papas de los mismos niños.



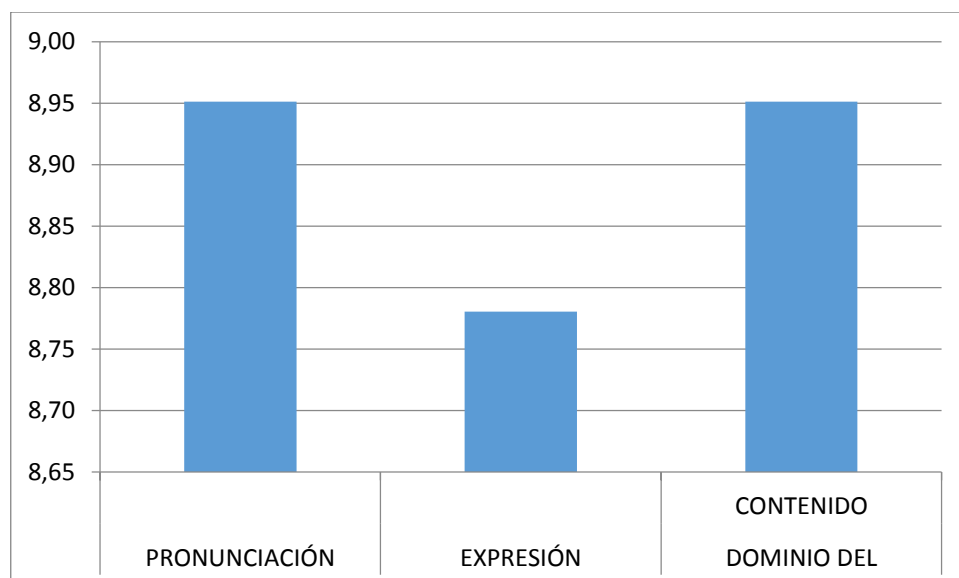
Cuadro 8

CANCIONES: La aveja y la Flor

No.	PRONUNCIACIÓN	EXPRESIÓN	DOMINIO DEL CONTENIDO
1	9	10	9
2	8	8	8
3	9	10	9
4	9	9	9
5	9	9	9
6	9	10	9
7	9	9	9
8	9	8	9
9	9	9	9
10	9	8	9
11	9	7	9
12	9	10	9
13	9	10	9
14	9	10	9
15	9	6	9
16	9	10	9
17	9	6	9
18	9	9	9
19	9	10	9
20	9	10	9
21	9	9	9
22	9	9	9
23	9	10	9
24	9	10	9
25	9	10	9
26	9	9	9
27	9	9	9
28	9	9	9
29	9	8	9
30	9	9	9
31	9	7	9
32	9	9	9

33	9	9	9
34	10	10	10
35	9	8	9
36	9	9	9
37	9	8	9
38	9	8	9
39	9	6	9
40	8	8	8
41	8	8	8
Promedio	8,95	8,78	8,95

**Gráfico N.8**



**a).-Análisis**

De los cuarenta y un niños del cuarto año básico de la escuela Dr Nicanor Larrea el 85,36% pronuncian, el 87,87% expresan y el 87,87% dominan el contenido de la canción La abeja y la flor

**b).-Interpretación**

Se puede observar con claridad que siendo una canción infantil vinculada con nuestro medio o contexto cantan, lo relacionan y tienen un porcentaje significativo.

Cuadro 9

CANCIONES: Los sapos en la Laguna

No.	PRONUNCIACIÓN	EXPRESIÓN	DOMINIO DEL CONTENIDO
1	9	10	10
2	8	8	8
3	9	10	10
4	9	9	9
5	9	9	9
6	9	10	10
7	9	9	9
8	9	8	8
9	9	9	9
10	9	8	8
11	9	7	7
12	9	10	10
13	9	10	10
14	9	10	10
15	9	6	6
16	9	10	10
17	9	6	6
18	9	9	9
19	9	10	10
20	9	10	10
21	9	9	9
22	9	9	9
23	9	10	10
24	9	10	10
25	9	10	10
26	9	9	9
27	9	9	9
28	9	9	9
29	9	8	8
30	9	9	9
31	9	7	7
32	9	9	9

33	9	9	9
34	10	10	10
35	9	8	8
36	9	9	9
37	9	8	8
38	9	8	8
39	9	6	6
40	8	8	8
41	8	8	8
Promedio	8,95	8,78	8,78

### a).-Análisis

De los cuarenta y un niños del cuarto año básico de la escuela Dr Nicanor Larrea el 90,24% pronuncian, el 80,48% expresan y el 87,87% dominan el contenido de la canción Los sapos en la laguna

### b).-Interpretación

Se puede observar con claridad que siendo una canción infantil se sienten identificados y a más de cantar da lugar a comentarios vivenciales de los niños.

Cuadro 10

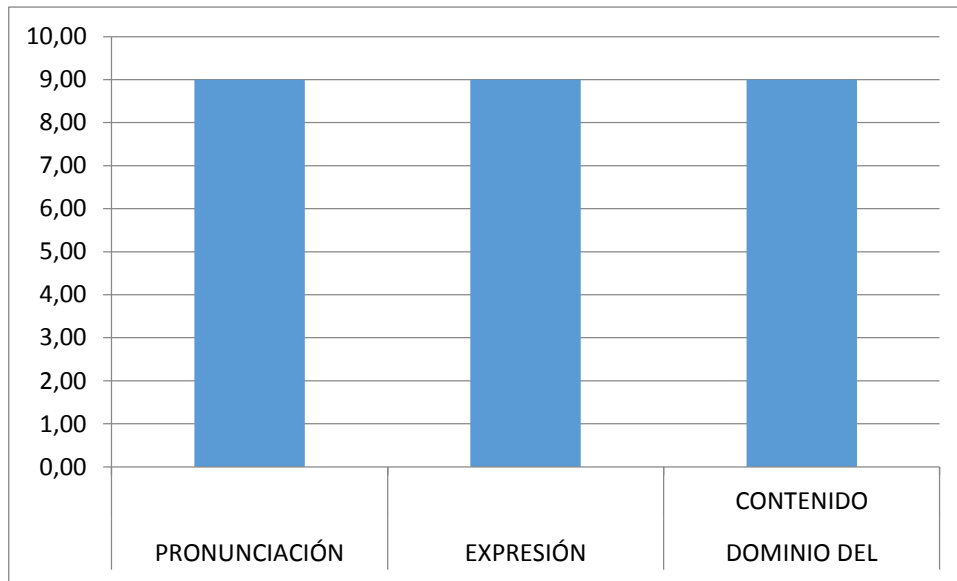
CANCIONES: Las Profesiones

No.	PRONUNCIACIÓN	EXPRESIÓN	DOMINIO DEL CONTENIDO
1	9	9	9
2	9	9	9
3	9	9	9
4	9	9	9
5	9	9	9
6	9	9	9
7	9	9	9
8	9	9	9
9	9	9	9

10	9	9	9
11	9	9	9
12	9	9	9
13	9	9	9
14	9	9	9
15	9	9	9
16	9	9	9
17	9	9	9
18	9	9	9
19	9	9	9
20	9	9	9
21	9	9	9
22	9	9	9
23	9	9	9
24	9	9	9
25	9	9	9
26	9	9	9
27	9	9	9
28	9	9	9
29	9	9	9
30	9	9	9
31	9	9	9
32	9	9	9
33	9	9	9
34	9	9	9
35	9	9	9
36	9	9	9
37	9	9	9
38	9	9	9
39	9	9	9
40	9	9	9
41	9	9	9
Promedio	9,00	9,00	9,00

Fuente: Aplicación

Gráfico N.10



**a).-Análisis**

De los cuarenta y un niños del cuarto año básico de la escuela Dr Nicanor Larrea el 87,87% pronuncian, el 82,92% expresan y el 87,80% dominan el contenido de la canción Las profesiones

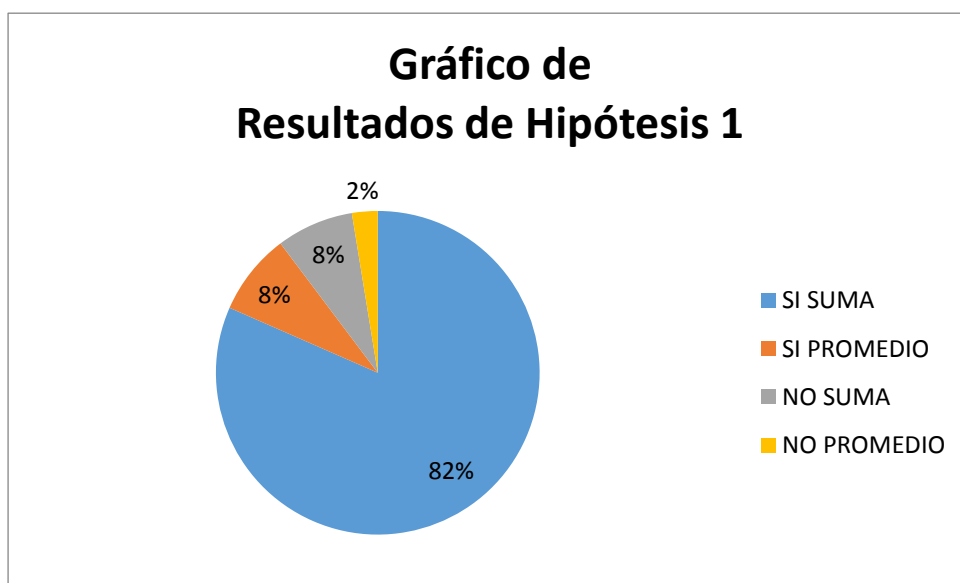
**b).-Interpretación**

Se puede observar con claridad que siendo una canción seleccionada debido a que se sienten identificados con las preferencias de ellos despierta el deseo, gusto y también generan conversación con sus compañeros sobre las profesiones que ellos desean seguir.

**Cuadro DE RESULTADOS HIPÓTESIS 1**

Cuadros	SI		NO	
	SUMA	%	SUMA	%
1	300	100	0	0
2	300	100	0	0
3	300	100	0	0
4	267	89	30	10
5	264	88	33	11
6	257	85,7	40	13,3
7	262	87,3	35	11,7
8	259	86,3	38	12,7
9	257	85,7	40	13,3
10	256	85,3	41	13,7

SI                   SUMA           907,3  
                           PROMEDIO 90,7  
                           SUMA           85,7  
 NO                   PROMEDIO 8,6



**Autoría:**

**Lic  
Catalina  
Álvarez  
Luna  
Fuente:  
Evaluación  
niños**

### **COMPROBACION DE LA HIPOTESIS ESPECÍFICA 1**

Para comprobar la hipótesis específica 1 en donde se determina a las canciones infantiles con identidad propia para desarrollar la inteligencia lingüística, se colige que las mismas despiertan el interés, el gusto por cantar con entusiasmo por lo que luego de utilizar el software para cada canción y utilizando los parámetros pronunciación, expresión y dominio del contenido con el estadístico porcentajes se obtien una media del 90,7% de significación por lo que se comprueba la hipótesis.



RESULTADOS D LA APLICACIÓN DEL SOFTWARE "NICOLAS" ALOS NIÑOS DE CUARTO AÑO BASICO DE LA ESCUELA NICANOR LARREAPARA DESARROLLAR LA INTELIGENCIA LINGÜÍSTICA

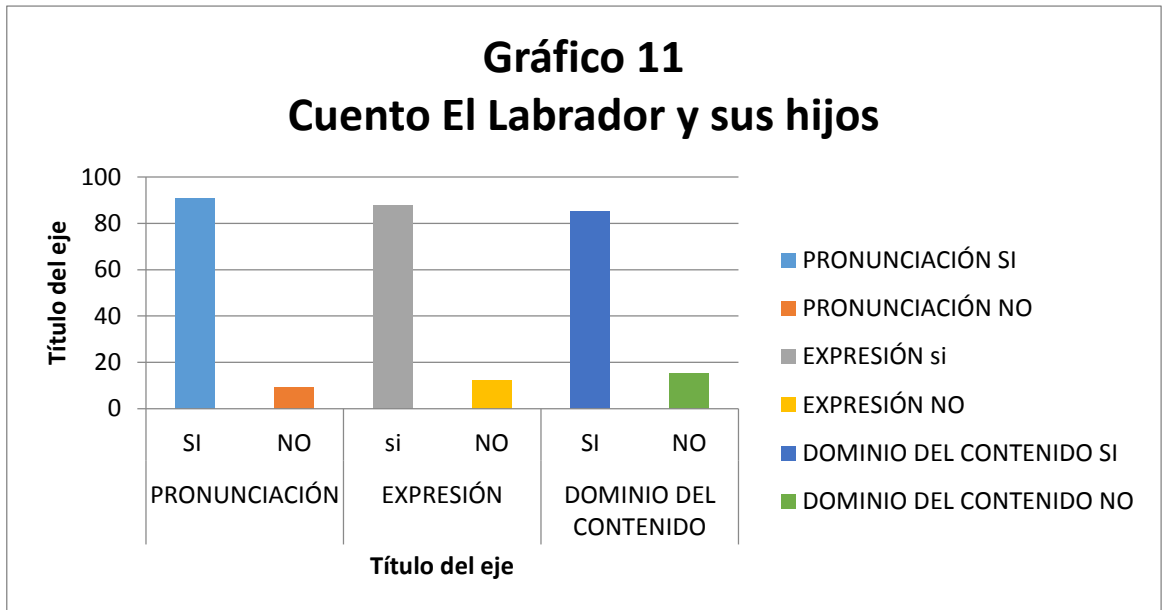
Cuadro 11

CUENTOS: El Labrador y sus Hijos

No	NOMINA DE ESTUDIANTES	PRONUNCIACIÓN		EXPRESIÓN ESCRITA		DOMINIO DEL CONTENIDO Y COMENTAN	
		SI	NO	si	NO	SI	NO
1		x		x		x	
2		x		x		x	
3		x		x		x	
4		x			x	x	
5		x		x		x	
6		x		x		x	
7		x		x			x
8		x		x		x	
9		x		x		x	
10		x			x	x	
11			x	x		x	
12		x		x			x
13		x		x		x	
14		x		x		x	
15		x		x		x	
16		x		x		x	
17		x			x		x
18			x	x		x	
19		x		x		x	
20		x		x		x	

21		x		x		x	
22		x		x		x	
23		x		x		x	
24		x		x			x
25		x		x		x	
26			x		x	x	
27		x					
28		x					
29		x					
30		x					
31		x					
32		x					
33		x					
34		x					
35		x		x		x	
36		x		x		x	
37		x		x			x
38		x		x		x	
39		x		x		x	
40		x		x		x	
41		x		x		x	
34	Suma	30	3	29	4	28	5
35	Promedio	90,90 %	9,09 %	87,87 %	12,12 %	84,84%	15,15%

	SI	91
PRONUNCIACIÓN	NO	9,09
	si	88
		12,1
EXPRESIÓN	NO	2
DOMINIO DEL	SI	85
CONTENIDO	NO	15,1



**Autoría:** Lic Catalina  
Álvarez Luna  
**Fuente:** Evaluación niños

**a).-Análisis**

De los cuarenta y un niños del cuarto año básico de la escuela Dr Nicanor Larrea el 87,87% pronuncian, el 82,92% expresan y el 87,80% dominan el contenido del cuento el labrador y sus hijos

**b).-Interpretación**

Dentro de las estrategias se utilizó a los cuentos infantiles para ayudar a desarrollar la inteligencia lingüística, se seleccionaron de acuerdo a la edad de los niños y con el medio a donde corresponden, se determinan que a los niños si se interesan i de acuerdo a la guía escriben y luego comentan en casa con sus familiares

RESULTADOS D LA APLICACIÓN DEL SOFTWARE "NICOLAS" ALOS NIÑOS DE CUARTO AÑO BASICO DE LA ESCUELA NICANOR LARREAPARA DESARROLLAR LA INTELIGENCIA LINGÜÍSTICA

Cuadro 12

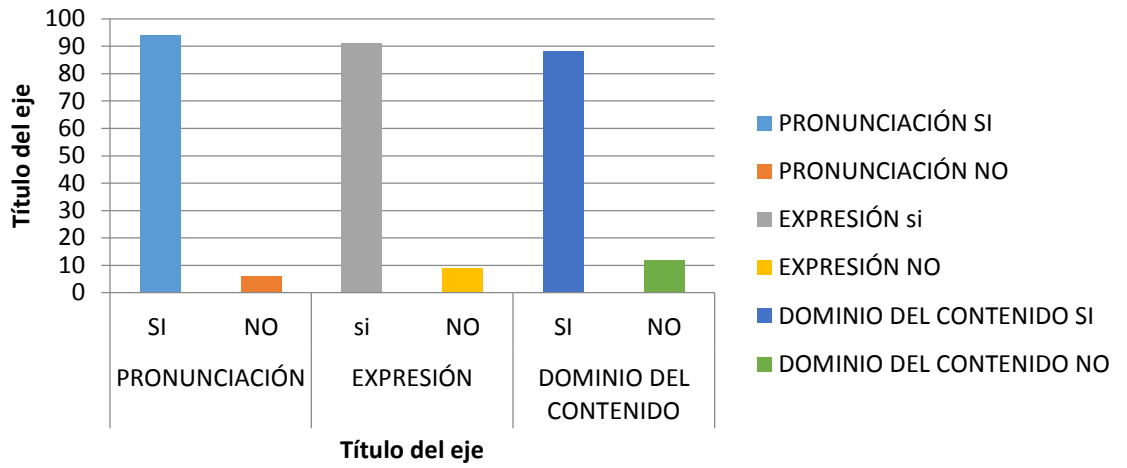
CUENTOS: El viejo perro cazador

No	NOMINA DE ESTUDIANTES	PRONUNCIACIÓN		EXPRESIO N ESCRITA		DOMINIO DEL CONTENIDO Y COMENTAN	
		SI	NO	si	NO	SI	NO
1		x		x		x	
2		x		x		x	
3		x		x		x	
4		x		x		x	
5		x		x			x
6		x			x	x	
7		x		x		x	
8		x		x		x	
9		x		x		x	
10		x		x		x	
11			x	x		x	
12		x		x		x	
13		x		x		x	
14		x		x		x	
15		x			x		x
16		x		x		x	
17		x		x		x	
18		x		x		x	
19		x		x		x	
20		x		x		x	

21		x		x		x	
22		x		x			x
23		X					
24		X					
25		X					
26		X					
27		X					
28		X					
29		X					
30		X					
31			x	x		x	
32		x		x		x	
33		x			x	x	
34		x		x		x	
35		x		x		x	
36		x		x		x	
37		x		x			x
38		x		x		x	
39		x		x		x	
40		x		x		x	
41		x		x		x	
34	Suma	31	2	30	3	29	4
35	Promedio	93,93 %	6,06 %	90,90 %	9,09 %	87,87%	12,12%

SI 94  
 PRONUNCIACIÓN NO 6,06  
 si 91  
 EXPRESIÓN NO 9,09  
 SI 88  
 DOMINIO DEL 12,1  
 CONTENIDO NO 2

**Gráfico 12**  
**Cuento El Viejo Perro Cazador**



**Autoría:** Lic  
**Catalina** Alvarez  
**Luna**  
**Fuente:** Evaluación  
**niños**





**a).-Análisis**

De los cuarenta y un niños del cuarto año básico de la escuela Dr Nicanor Larrea el 93,93% pronuncian, el 90,80% expresan y el 87,87% dominan el contenido del cuento el viejo perro cazador

**b).-Interpretación**

Dentro de las estrategias se utilizó a los cuentos infantiles para ayudar a desarrollar la inteligencia lingüística, se seleccionaron de acuerdo a la edad de los niños y con el medio a donde corresponden, se determinan que a los niños si se interesa , de acuerdo a la guía escriben y luego comentan en casa con sus familiares y luego de este proceso se determina la calificación

RESULTADOS D LA APLICACIÓN DEL SOFTWARE "NICOLAS" ALOS NIÑOS DE CUARTO AÑO BASICO DE LA ESCUELA NICANOR LARREAPARA DESARROLLAR LA INTELIGENCIA LINGÜÍSTICA

Cuadro 13

CUENTOS .-El Jardinero

N o.	NOMINA DE ESTUDIANTES	PRONUNCIACIÓN		EXPRESIÓN		DOMINIO DEL CONTENIDO	
		SI	NO	si	NO	SI	NO
1		x			x	x	
2		x		x		x	
3		x		x		x	
4		x		x		x	
5		x		x		x	
6		x		x			x
7		x		x		x	
8			x	x		x	
9		x		x		x	
10		x		x		x	
11		x			x	x	
12		x		x			x
13		x		x		x	
14		x		x		x	
15			x	x		x	
16		x		x		x	
17		x					
18		X					
19		X					
20		X					

21		X					
22		X					
23		X					
24		X					
25		X		x		x	
26		X			x	x	
27		X		x		x	
28		X		x		x	
29		X		x			x
30		X		x		x	
31			x	x		x	
32		X		x		x	
33		X			x	x	
34		X		x		x	
35		X		x		x	
36		X		x		x	
37		x		x			x
38		x		x		x	
39		x		x		x	
40		x		x		x	
41		x		x		x	
34	Suma	30	3	29	4	29	4
35	Promedio	90,90 %	9,09 %	87,87 %	12,12 %	87,87%	12,12%

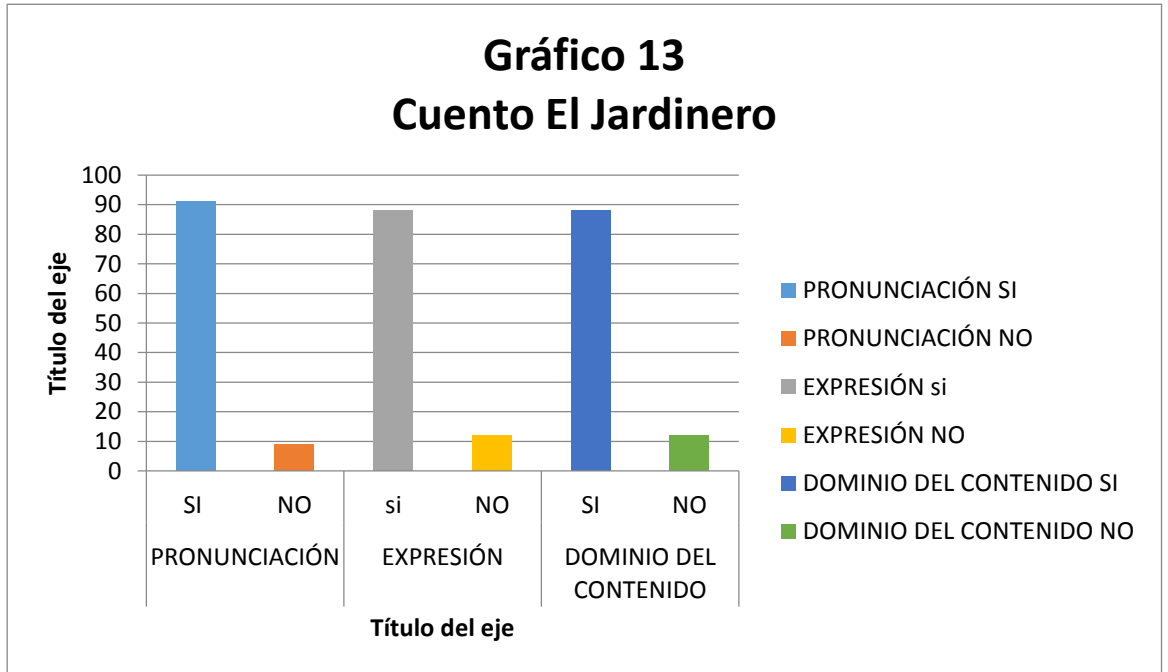
	SI	91
PRONUNCIACIÓN	NO	9,09
		87,8
	si	7
		12,1
EXPRESIÓN	NO	2
DOMINIO	DEL SI	88

CONTENIDO

12,1

NO

2



**Autoría: Lic Catalina**

**Alvarez Luna**

**Fuente: Evaluación niños**

**a).-Análisis**

De los cuarenta y un niños del cuarto año básico de la escuela Dr Nicanor Larrea el 90,90% pronuncian, el 87,878% expresan de manera escrita y el 87,87% dominan el contenido y comentan con sus familiares encasa

**b).-Interpretación**

Dentro de las estrategias se utilizó a los cuentos infantiles para ayudar a desarrollar la inteligencia lingüística, se seleccionaron de acuerdo a la edad de los niños y con el medio a donde corresponden, se determinan que a los niños si se interesa y de acuerdo a la guía escriben y luego comentan en casa con sus familiares este tema es motivante debido a que unos más y otros menos tienen un jardín en casa .

RESULTADOS D LA APLICACIÓN DEL SOFTWARE "NICOLAS" ALOS NIÑOS DE CUARTO AÑO BASICO DE LA ESCUELA NICANOR LARREAPARA DESARROLLAR LA INTELIGENCIA LINGÜÍSTICA

Cuadro 14

CUENTOS.- La lechera

No.	NOMINA DE ESTUDIANTES	PRONUNCIACIÓN		EXPRESIÓN		DOMINIO DEL CONTENIDO	
		SI	NO	si	NO	SI	NO
1		x		x		x	
2		x		x		x	
3		x		x		x	
4		x		x		x	
5		x		x		x	
6		x		x		x	
7		x			x	x	
8		x			x		x
9		x		x			x
10		x		x		x	
11			x	x		x	
12			x	x		x	
13			x	x			
14			x	x			
15		x		x		x	
16		x			x	x	
17		x			x	x	
18		x			x	x	
19		x			x	x	
20			x		x	x	

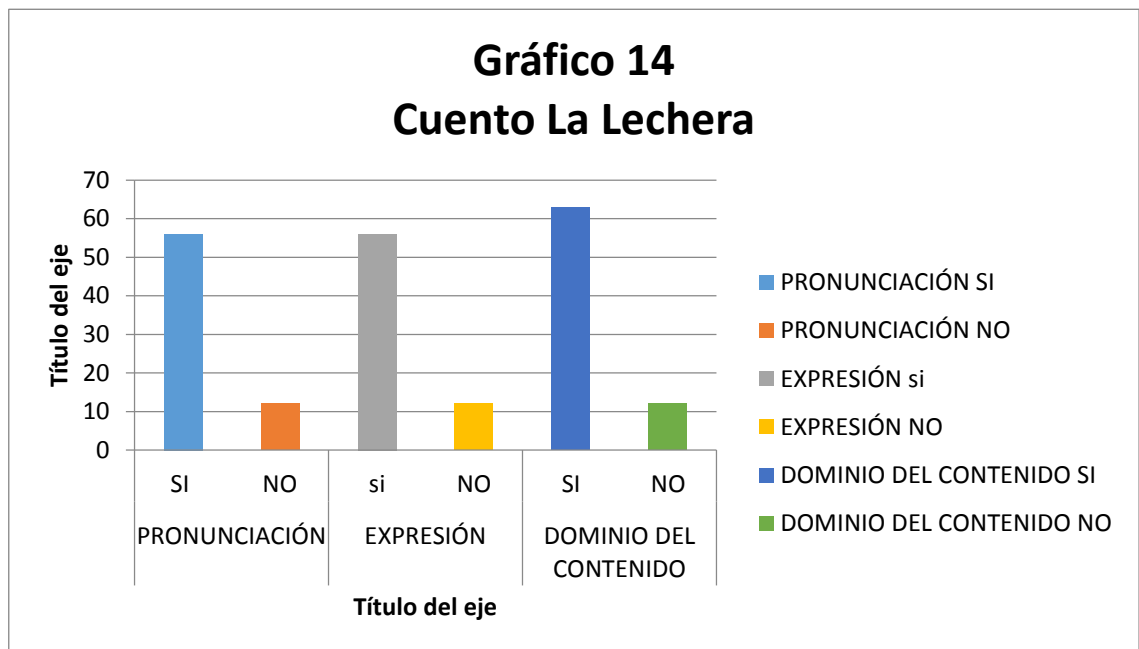
21			x	x		x	
22		x			x	x	
23		x		x		x	
24		x		x		x	
25		x		x			x
26		x		x			x
27			x	x			x
28			x	x		x	
29			x	x		x	
30		x		x		x	
31			x	x		x	
32		x		x		x	
33			x		x		x
34			x		x		x
35			x		x		x
36			x		x		x
37			x		x		x
38			x		x		x
39			x		x		x
40			x		x		x
41		x		x		x	
34	Suma	23	18	23	18	26	15
35	Promedio	56,09 %	43,9 0	56,09 %	43,90 %	63,41%	36,58%

	SI	56
		12,1
PRONUNCIACIÓN	NO	2
	si	56
		12,1
EXPRESIÓN	NO	2
DOMINIO	DEL SI	63

CONTENIDO

12,1

NO 2



**Autoría: Lic Catalina**

**Alvarez Luna**

**Fuente: Evaluación**

**niños**



**a).-Análisis**

De los cuarenta y un niños del cuarto año básico de la escuela Dr Nicanor Larrea el 56,09% pronuncian, el 56,09% expresan y el 63,1% dominan el contenido del cuento la lechera

**b).-Interpretación**

Este cuento es el que más bajo porcentaje se obtuvo, pese a ello luego de comentar en su casa de alguna manera supero el porcentaje, a mi entender al comentar en casa superaron entiendo con la ayude de sus familiares.

RESULTADOS D LA APLICACIÓN DEL SOFTWARE "NICOLAS" ALOS NIÑOS DE CUARTO AÑO BASICO DE LA ESCUELA NICANOR LARREAPARA DESARROLLAR LA INTELIGENCIA LINGÜÍSTICA

Cuadro 15

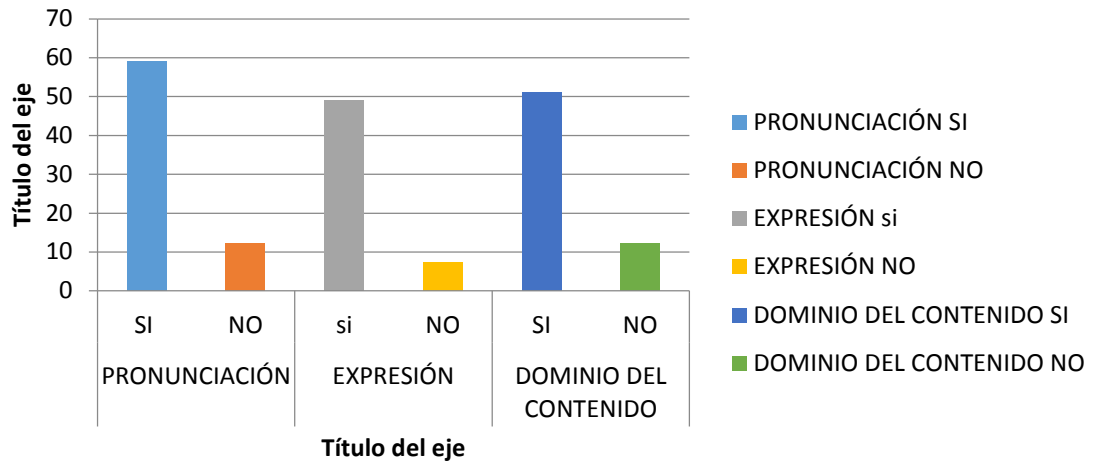
CUENTOS: La zorra

No.	NOMINA DE ESTUDIANTES	PRONUNCIACIÓN		EXPRESIÓN		DOMINIO DEL CONTENIDO	
		SI	NO	si	NO	SI	NO
1		x			x		
2		x			x	x	
3		x			x		
4		x			x		
5		x		x			
6		x		x			
7		x		x			
8		x		x		x	
9		x		x		x	
10		x			x	x	
11		x		x		x	
12		x			x	x	
13			x	x			
14			x		x	x	
15		x			x	x	
16		x		x		x	
17		x		x		x	
18		x		x			
19		x			x		x
20		x		x			x

21		x			x		x
22		x		x		x	
23			x		x	x	
24			x	x			
25			x		x	x	
26			x	x		x	
27			x	x		x	
28			x	x		x	
29		x		x		x	
30			x	x			x
31		x			x	x	
32		x		x		x	
33			x		x		x
34			x		x		x
35			x		x		x
36			x		x		x
37			x		x		x
38			x		x		x
39			x		x		x
40			x		x		x
41		x		x		x	
34	Suma	24	17	20	21	21	4
35	Promedio	58,53 %	41,46 %	48,78 %	51,21 %	51,21%	48,78%

PRONUNCIACIÓN      SI      59  
                                  NO      12,12  
                                  si      49  
 EXPRESIÓN            NO      7,31  
                                  SI      51  
 DOMINIO              DEL  
 CONTENIDO            NO      12,12

**Gráfico 15**  
**Cuento La Zorra**



**Autoría: Lic Catalina**

**Alvarez Luna**

**Fuente: Evaluación**

**niños**

**a).-Análisis**

De los cuarenta y un niños del cuarto año básico de la escuela Dr Nicanor Larrea el 58,53% pronuncian, el 48,78% expresan de manera escrita y el 51,21% dominan el contenido del cuento La zorra

**b).-Interpretación**

Este cuento está entre los más bajo porcentajes se obtuvo, pese a ello luego de comentar en su casa de alguna manera supero el porcentaje, a mi entender al comentar en casa superaron entiendo con la ayuda de sus familiares, es necesario comentar que a los niños no les gusta de igual manera cantar y solo ello a diferencia que con los cuentos hay que escribir.

RESULTADOS DE LA APLICACIÓN DEL SOFTWARE "NICOLAS" A LOS NIÑOS DE CUARTO AÑO BASICO DE LA ESCUELA NICANOR LARREAPARA DESARROLLAR LA INTELIGENCIA LINGÜÍSTICA

Cuadro 16

CUENTO : El burrito

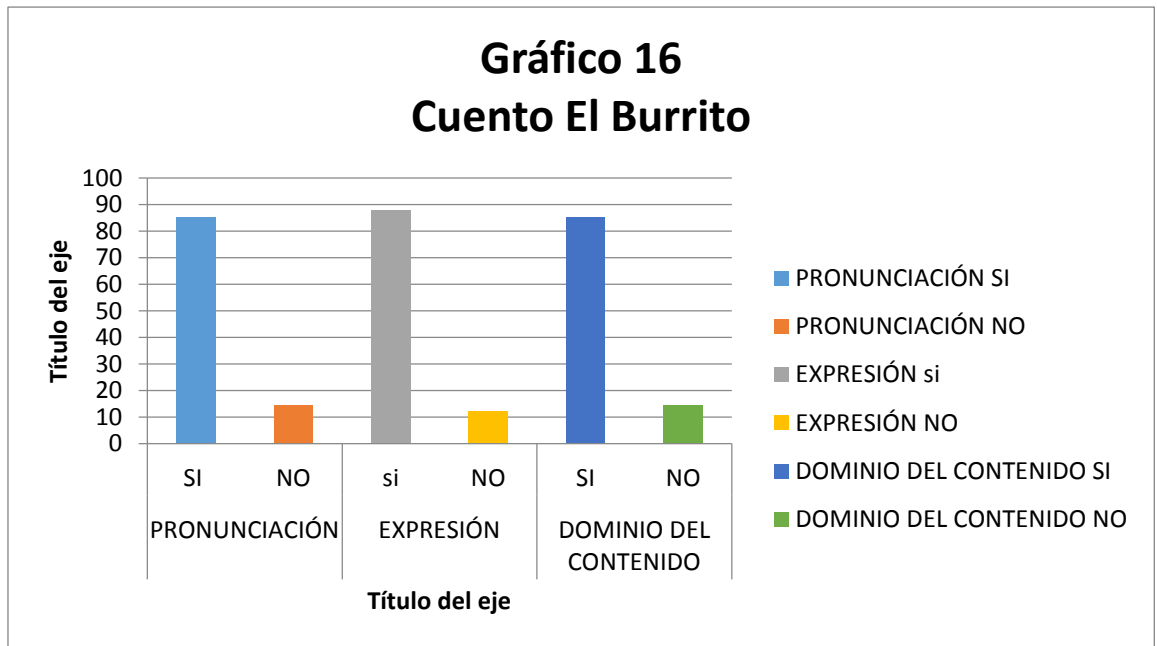
N o.	NOMINA DE ESTUDIANTES	PRONUNCIACIÓN		EXPRESIÓN		DOMINIO DEL CONTENIDO	
		SI	NO	si	NO	SI	NO
1			x	x		x	
2		x		x		x	
3		x			x	x	
4		x		x		x	
5		x		x		x	
6		x		x		x	
7		x		x		x	
8		x			x	x	
9		x		x			x
10		x		x		x	
11			x	x		x	
12		x		x		x	
13		x		x			x
14		x		x		x	
15		x			x	x	
16		x		x		x	
17			x	x			x
18		x		x		x	
19		x		x		x	
20		x		x		x	

21		x		x			x
22		x		x		x	
23		x		x		x	
24		x			x	x	
25		x		x		x	
26		x		x			x
27		x		x		x	
28			x	x		x	
29		x		x		x	
30		x		x			x
31		x			x	x	
32		x		x		x	
33			x	x		x	
34		x		x		x	
35		x		x		x	
36		x		x		x	
37		x		x		x	
38		x		x		x	
39		x		x		x	
40		x		x		x	
41			x	x		x	
		x		x		x	
	Suma	35	6	29	5	35	6
	Promedio	85,36 %	14,63 %	87,87 %	12,1 2	85,36%	14,63%

	SI	85,36
PRONUNCIACIÓN	NO	14,63
	si	87,87
EXPRESIÓN	NO	12,12
DOMINIO	DEL SI	85,36

CONTENIDO

NO 14,63



**Autoría:** Lic Catalina

**Alvarez Luna**

**Fuente:** Evaluación niños



**a).-Análisis**

De los cuarenta y un niños del cuarto año básico de la escuela Dr Nicanor Larrea el 85,36% pronuncian, el 87,87% expresan de manera escrita y el 85,36% dominan el contenido el burrito

**b).-Interpretación**

Este cuento se recupera el deseo por captar, por comentar entre sus compañeros, en su casa, quiero decir que no todos los días que trabajamos con el software se encuentran con el deseo a trabajar con el mismo deseo. Hay la necesidad de manifestar que se sienten tan motivados por el software ya que se utilizó con el retroproyector.

RESULTADOS DE LA APLICACIÓN DEL SOFTWARE "NICOLAS" A LOS NIÑOS DE CUARTO AÑO BASICO DE LA ESCUELA NICANOR LARREAPARA DESARROLLAR LA INTELIGENCIA LINGÜÍSTICA

Cuadro 17

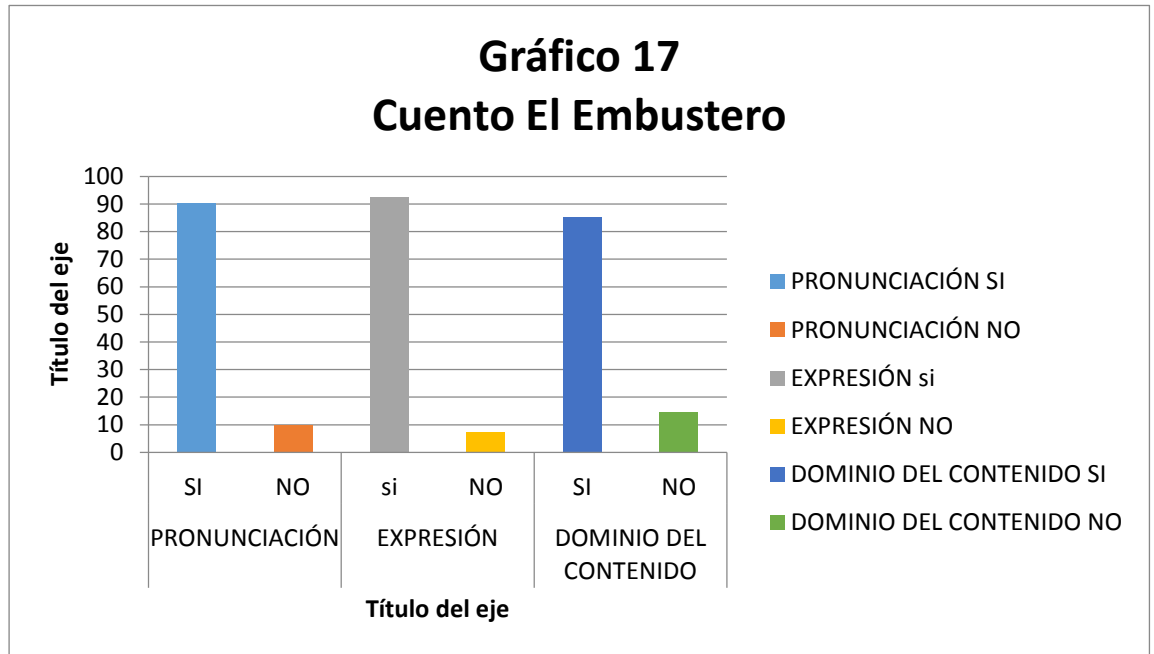
CUENTOS: El embustero

N o.	NOMINA DE ESTUDIANTES	PRONUNCIACIÓN		EXPRESIÓN		DOMINIO DEL CONTENIDO	
		SI	NO	si	NO	SI	NO
1		x		x		x	
2			x	x		x	
3		x		x		x	
4		x		x		x	
5		x		x		x	
6		x		x		x	
7		x		x		x	
8		x		x		x	
9		x		x			x
10		x		x			x
11		x		x		x	
12			x	x		x	
13		x		x		x	
14		x		x		x	
15		x			x	x	
16		x		x		x	
17		x		x		x	
18		x		x		x	
19		x		x		x	
20		x		x			x

21		x			x		x
22			x	x		x	
23		x		x		x	
24		x		x		x	
25		x		x		x	
26		x		x		x	
27		x		x		x	
28		x		x			x
29		x		x		x	
30			x	x		x	
31		x		x		x	
32		x		x		x	
33		x		x			x
34		x			x	x	
35		x		x		x	
36		x		x		x	
37		x		x		x	
38		x		x		x	
39				x		x	
40		x		x		x	
41		x		x		x	
	Suma	37	4	38	3	35	6
	Promedio	90,24 %	9,75 %	92,68 %	7,31 %	85,36%	14,63%

		90,2
	SI	4
PRONUNCIACIÓN	NO	9,75
		92,6
	si	8
EXPRESIÓN	NO	7,31
DOMINIO	DEL SI	85,3

CONTENIDO	6
	14,6
NO	3



**Autoría: Lic Catalina**

**Alvarez Luna**

**Fuente: Evaluación niños**

**a).-Análisis**

De los cuarenta y un niños del cuarto año básico de la escuela Dr Nicanor Larrea el 90,24% pronuncian, el 92,68% expresan de manera escrita y el 85,36% dominan el contenido del cuento El embustero.

**b).-Interpretación**

Este cuento tiene una particularidad que a más de generar contenido relacione con algunos actos que hemos realizado y nos invita a cambiar de actitud y a ser generoso, solidario.

RESULTADOS DE LA APLICACIÓN DEL SOFTWARE "NICOLAS" A LOS NIÑOS DE CUARTO AÑO BASICO DE LA ESCUELA NICANOR LARREAPARA DESARROLLAR LA INTELIGENCIA LINGÜÍSTICA

Cuadro 18

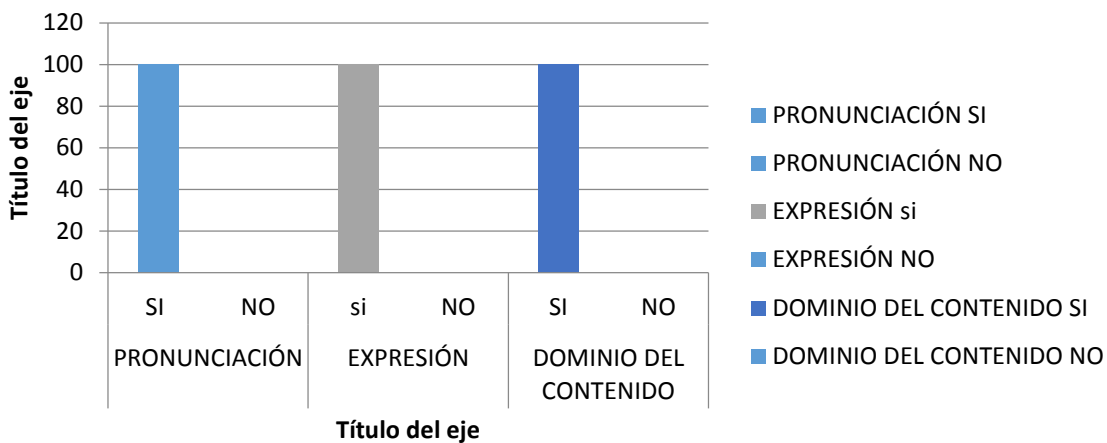
CUENTOS: El León y los tres Bueyes

No.	NOMINA DE ESTUDIANTES	PRONUNCIACIÓN		EXPRESIÓN		DOMINIO DEL CONTENIDO	
		SI	NO	si	N O	SI	NO
1		x		x		x	
2		x		x		x	
3		x		x		x	
4		x		x		x	
5		x		x		x	
6		x		x		x	
7		x		x		x	
8		x		x		x	
9		x		x		x	
10		x		x		x	
11		x		x		x	
12		x		x		x	
13		x		x		x	
14		x		x		x	
15		x		x		x	
16		x		x		x	
17		x		x		x	
18		x		x		x	
19		x		x		x	
20		x		x		x	

21		x		x		x	
22		x		x		x	
23		x		x		x	
24		x		x		x	
25		x		x		x	
26		x		x		x	
27		x		x		x	
28		x		x		x	
29		x		x		x	
30		x		x		x	
31		x		x		x	
32		x		x		x	
33		x		x		x	
34		x		x		x	
35		x		x		x	
36		x		x		x	
37		x		x		x	
38		x		x		x	
39		x		x		x	
40		x		x		x	
41		x		x		x	
34	Suma	41		41		41	
35	Promedio	100%		100%		100%	

	SI	100
PRONUNCIACIÓN	NO	0
	si	100
EXPRESIÓN	NO	0
DOMINIO	DEL SI	100
CONTENIDO	NO	0

**Gráfico 18**  
**Cuento El León y los Tres Bueyes**



**Autoría: Lic Catalina**

**Alvarez Luna**

**Fuente: Evaluación niños**



**a).-Análisis**

De los cuarenta y un niños del cuarto año básico de la escuela Dr Nicanor Larrea el 100% pronuncian, el 100% expresan de manera escrita y el 100% dominan el contenido del cuento El león y los tres bueyes.

**b).-Interpretación**

Este cuento como se puede evidenciar un dominio total, es una de las veces que los niños tienen predisposición de trabajar

RESULTADOS DE LA APLICACIÓN DEL SOFTWARE "NICOLAS" A LOS NIÑOS DE CUARTO AÑO BASICO DE LA ESCUELA NICANOR LARREAPARA DESARROLLAR LA INTELIGENCIA LINGÜÍSTICA

Cuadro 19

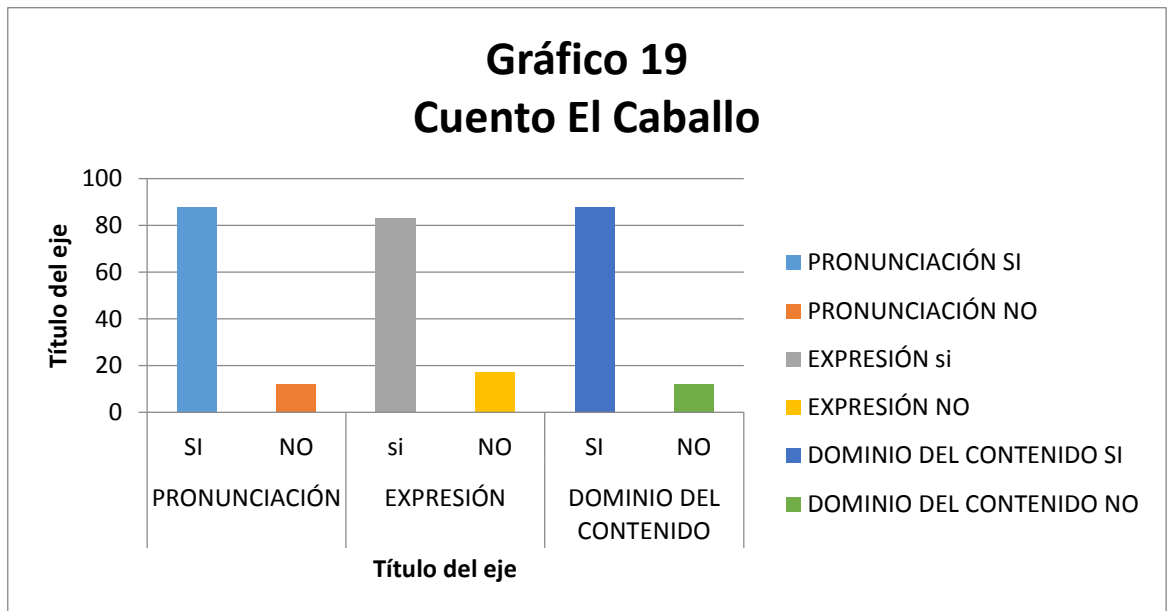
CUENTOS: El Caballo

No.	NOMINA DE ESTUDIANTES	PRONUNCIACIÓN		EXPRESIÓN		DOMINIO DEL CONTENIDO	
		SI	NO	si	NO	SI	NO
1		x		x			x
2		x		x		x	
3		x			x	x	
4		x		x		x	
5			x	x		x	
6		x		x			x
7		x		x		x	
8		x		x		x	
9		x		x		x	
10		x			x	x	
11			x	x		x	
12		x		x		x	
13		x		x			x
14		x		x		x	
15		x			x	x	
16		x		x		x	
17		x		x		x	
18		x		x		x	
19		x			x	x	
20		x		x			x

21			x	x		x	
22		x		x		x	
23		x		x		x	
24		x		x		x	
25		x		x		x	
26		x			x	x	
27			x	x		x	
28		x		x		x	
29		x		x			x
30		x		x		x	
31		x		x		x	
32		x		x		x	
33		x		x		x	
34		x		x		x	
35		x		x		x	
36		x		x		x	
37		x			x	x	
38		x			x	x	
39			x	x		x	
40		x		x		x	
41		x		x		x	
	Suma	29	5	34	7	36	5
	Promedio	87,87 %	12,1 2	82,92 %	17,07 %	87,80%	12,12%

		87,8
	SI	7
		12,1
PRONUNCIACIÓN	NO	2
		82,9
	si	2
EXPRESIÓN	NO	17,0

		7
	SI	87,8
DOMINIO	DEL	12,1
CONTENIDO	NO	2



**Autoría: Lic Catalina**

**Alvarez Luna**

**Fuente: Evaluación**

**niños**

**a).-Análisis**

De los cuarenta y un niños del cuarto año básico de la escuela Dr Nicanor Larrea el 87,87% pronuncian, el 82,92% expresan de manera escrita y el 87,89% dominan el contenido del cuento El Caballo

**b).-Interpretación**

El Caballo es uno de los animales que les gusta a los niños, se sintieron alegres contentos inclusive ellos pidieron dibujar y fue otro de los momentos y estrategias a ser utilizado.

RESULTADOS DE LA APLICACIÓN DEL SOFTWARE "NICOLAS" A LOS NIÑOS DE CUARTO AÑO BASICO DE LA ESCUELA NICANOR LARREAPARA DESARROLLAR LA INTELIGENCIA LINGÜÍSTICA

Cuadro 20

CUENTOS: El León

N o.	NOMINA DE ESTUDIANTES	PRONUNCIACIÓN		EXPRESIÓN ESCRITA		DOMINIO DEL CONTENIDO Y COMENTAN	
		SI	NO	si	NO	SI	NO
1		x		x			x
2		x		x		x	
3		x			x	x	
4		x		x		x	
5			x	x		x	
6		x		x			x
7		x		x		x	
8		x		x		x	
9		x		x		x	
10		x			x	x	
11			x	x		x	
12		x		x		x	
13		x		x			x
14		x		x		x	
15		x			x	x	

1						
6		x		x		x
1						
7		x		x		x
1						
8		x		x		x
1						
9		x			x	x
2						
0		x		x		x
2						
1		x		x		x
2						
2		x		x		x
2						
3		x		x		x
2						
4		x		x		x
2						
5		x		x		x
2						
6		x			x	x
2						
7			x	x		x
2						
8		x		x		x
2						
9		x		x		x
3						
0		x		x		x
3						
1		x		x		x

3							
2		x		x		x	
3							
3		x		x		x	
3							
4		x		x		x	
3							
5		x		x		x	
3							
6		x		x		x	
3							
7		x			x	x	
3							
8		x			x	x	
3							
9		x		x		x	
4							
0		x		x		x	
4							
1		x		x		x	
	Suma	38	3	34	7	37	4
	Promedio	92,12 %	7,31 %	82,92 %	17,07%	90,24%	9,75%

95,1

SI 2

PRONUNCIACIÓN NO 7,31

82,9

si 2

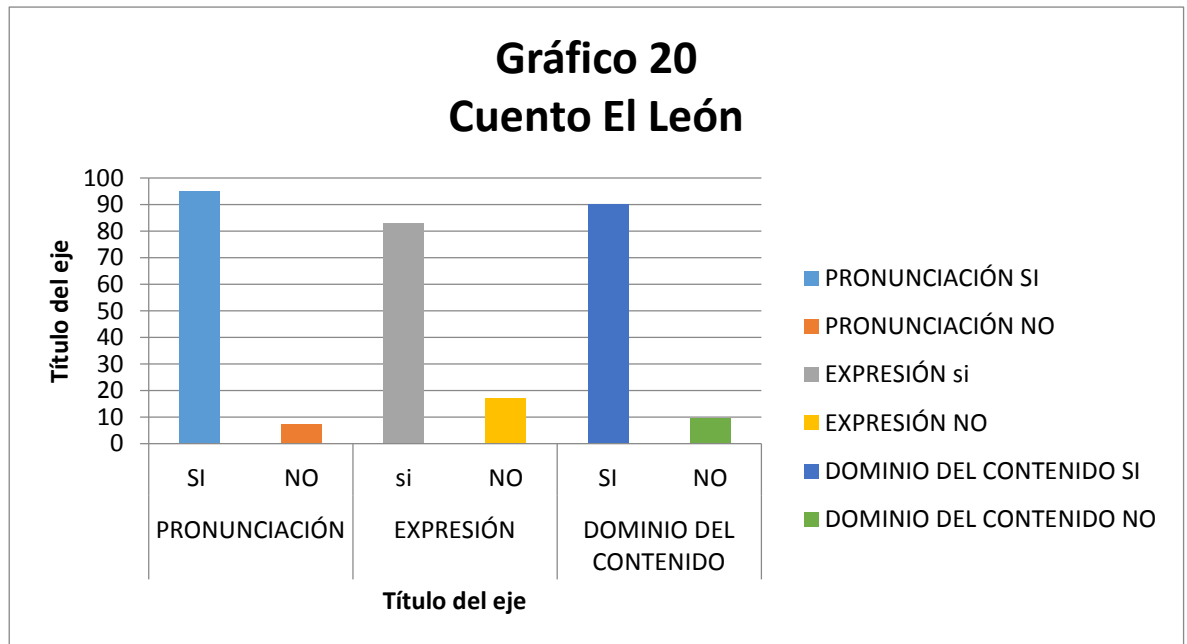
17,0

EXPRESIÓN NO 7

DOMINIO DEL SI 90

CONTENIDO

NO 9,75



**Autoría: Lic Catalina**

**Alvarez Luna**

**Fuente: Evaluación**

**niños**

**a).-Análisis**

De los cuarenta y un niños del cuarto año básico de la escuela Dr Nicanor Larrea el 92,92% pronuncian, el 82,92% expresan de manera escrita y el 90,24% dominan el contenido del cuento El León

**b).-Interpretación**

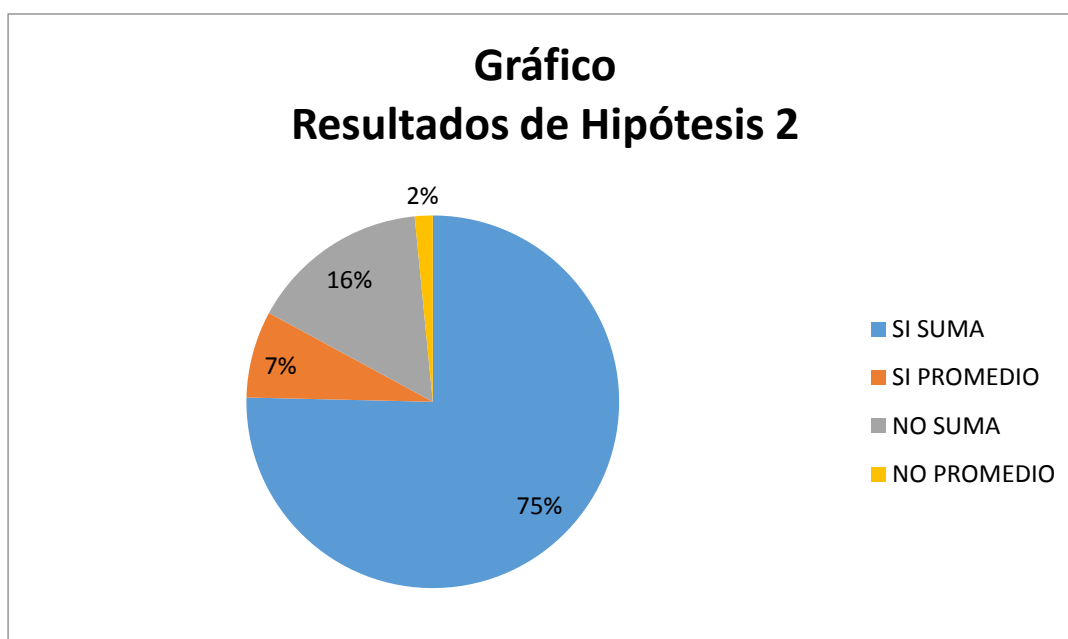
Al ser el último cuento, debo señalar que el aula es demasiado pequeño lo que no garantiza no solo el aprendizaje de los diferentes contenidos sino de todas las actividades que realizo en clases.



Cuadro DE RESULTADOS  
HIPÓTESIS 2

CuadroS	SI		NO	
	SUMA	%	SUMA	%
1	262	87,3	37	12,3
2	272	90,7	28	9,3
3	265	88,3	34	11,3
4	176	58,7	123	41,0
5	158	52,7	141	47,0
6	257	85,7	41	13,7
7	268	89,3	31	10,3
8	300	100,0	0	0,0
9	256	85,3	42	14,0
10	264	88,0	34	11,3

	SUMA	826,0
SI	PROMEDIO	82,6
	SUMA	170,3
NO	PROMEDIO	17,0





## **COMPROBACION DE LA HIPOTESIS ESPECÍFICA 2**

Para comprobar la hipótesis específica en donde se determina a los cuentos infantiles con identidad propia para desarrollar la inteligencia lingüística, se colige que las mismas despiertan el interés, el gusto por conocer con entusiasmo por lo que luego de utilizar el software para cada cuento y utilizando los parámetros pronunciación, expresión escrita y dominio del contenido y haber comentado con sus familiares en casas, con el estadístico porcentajes se obtiene una media del 82,6% de significación por lo que se comprueba la hipótesis.

Es necesario resaltar además que es un promedio menor con las canciones, pero que estamos convencidos de que utilizar una nueva forma de ayudar a prender inspira un cambio de actitud es necesario de ir incrementando esta manera pero que no resulta fácil ya que la institución no dispone de este recurso como es el retro proyector y lo software

## **CAPÍTULO V**

### **5.- CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES**

#### **5.1.-CONCLUSIONES**

- El recurso didáctico audiovisual software es motivador potencial para utilizar en las clases para los niños.
- Las canciones utilizadas en el software fue esencial para que los niños desarrollen sus potencialidades lingüísticas
- Las canciones desarrollaron los indicadores de pronunciación, expresión y dominio del contenido.
- Los cuentos son motivos de mucha atención ya que generan curiosidad y se desarrolla la destreza de escuchar y la expresión escrita ya sea verbal y escrita
- Es necesario resaltar que hay la necesidad de seleccionar las canciones y los cuentos a fin de que se vinculen con los niños ya que ello determina su comportamiento.

#### **5.2.- RECOMENDACIONES**

- Socializar los resultados obtenidos en la investigación, en la institución y dar a conocer a los compañeros maestros esta estrategia de trabajo en el aula para producir conocimientos con una participación, activa y dinámica de los niños.
- Presentar el software para el reconocimiento ISBN para el reconocimiento a fin de poder difundir en el ámbito educativo

## BIBLIOGRAFIA

- Ainsa, F. (1997) El desafío de la identidad múltiple en la sociedad globalizada. Cuadernos americanos 63, Nueva Epoca, vol. 3, pag. 61-78.
- Arias, G., María de Los Ángeles; Ana Castro y José Sánchez: En torno al concepto de identidad nacional. Revista Perspectivas. # 9, Abril. Cúcuta, 1998.
- Bueno, G.: El Mito de la Cultura, Prensa Ibérica, 5. Vol, 1992-96;
- Córdova, Martínez, Carlos: Proyecto del Centro de estudios sobre identidad y educación. ISPH "José de la Luz y Caballero". Holguín, 1999.
- Cuche, D.: La noción de cultura en las ciencias sociales, Nueva Visión, 1996.
- DE LA TORRES C. (2001) Identidades. Una mirada desde la Psicología. Centro de Investigación y Desarrollo de la Cultura cubana Juan Marinello.
- El proceso del aprendizaje Pág. 165 - 166
- García, M. y Baeza C. (1996). Modelo teórico para la identidad culatural. Centro de Investigación y Desarrollo de la Cultura cubana Juan Marinello.
- González, Alfonso, Georgina y otros: La polémica sobre la identidad. Editorial Ciencias sociales. La Habana, 1997.
- Ibarra, L. (2002). Educar en la Escuela, Educar en la Familia: Realidad o Utopía. Departamento de Publicaciones, Fac. de Ciencias Psicológicas, Univ. Guayaquil Ecuador.
- Jameson, F., S. Zizek: Estudios Culturales. Reflexiones sobre el multiculturalismo, Paidós, 1998
- Jara, Montes Oliver (2008) Modulo de investigación Educativa
- Sánchez, J. (1999), "Construyendo y Aprendiendo con el Computador", Página 56
- Urquizo, Angel. Cómo Realizar la tesis o una investigación, Riobamba 2005.
- Wallerstein, I: Impensando las ciencias sociales, S.XXI, 1998

- UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA, Centro de Estudios de Posgrado, Teorías del Aprendizaje, 2004
- Weinreich-Haste.- "Inteligencia" .- Año 1985, Página -48.
- Universidad Nacional de Loja.- Centro de Estudios de Posgrado.- Teorías del Aprendizaje
- [www.teoriasdelasinteligencia.htm](http://www.teoriasdelasinteligencia.htm).

## EVALUACIÓN E INTELIGENCIAS MÚLTIPLES

VALORACION: 1 señala ausencia, el 5 señala una presencia notable de lo que se está afirmando. Es decir, que va de menos a más.

INTELIGENCIA LINGÜÍSTICA	1	2	3	4	5
Escribe mejor que el promedio de niños de su edad,					
Cuenta chistes o inventa cuentos increíbles					
Tiene buena memoria para los nombres, lugares, fechas y chistes					
Le gusta jugar con palabras					
Le gusta leer libros o cuentos					
Escribe las palabras correctamente.					
Aprecia las rimas absurdas, ocurrencias, trabalenguas, etc.					
Le gusta escuchar la palabra hablada (historias, comentarios en la radio, cuentos, etc.)					
Tiene buen vocabulario para su edad (Se expresa muy bien)					
Se comunica con los demás de una manera mayoritariamente verbal					
PUNTAJE TOTAL=.....					
AHORA MULTIPLICA EL PUNTAJE TOTAL..... POR 2 =.....%					