



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI

UNIDAD ACADÉMICA DE CIENCIAS ADMINISTRATIVAS Y
HUMANÍSTICAS

CARRERA: LICENCIATURA EN PARVULARIA

“GUÍA METODOLÓGICA DE JUEGOS PARA DESARROLLAR LAS INTELIGENCIAS MÚLTIPLES EN LOS NIÑOS/AS DE PRIMER AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA PARALELO “D” DEL JARDÍN DE INFANTES MARÍA MONTESSORI DEL CANTÓN LATACUNGA EN EL AÑO LECTIVO 2009-2010”

Tesis de grado presentada previo a la obtención del Título de Licenciatura en Ciencias de la Educación Carrera de Parvularia.

Postulantes:

Chisag Tapia Gladys Elizabeth
Herrera Proaño Jenny Fabiola

Directora:

Lic. Coello Silvia Mercedes

Latacunga-Ecuador
2010

AUTORÍA DE TESIS

Los criterios emitidos en el presente trabajo de investigación **“GUÍA METODOLÓGICA DE JUEGOS PARA DESARROLLAR LAS INTELIGENCIAS MÚLTIPLES EN LOS NIÑOS/AS DE PRIMER AÑO DE BÁSICA PARALELO “D” DEL JARDÍN DE INFANTES MARÍA MONTESSORI DEL CANTÓN LATACUNGA EN EL AÑO LECTIVO 2009 – 2010”**, son de exclusiva responsabilidad de las autoras.

Latacunga, febrero del 2010

Gladys Elizabeth Chisag Tapia

C.I: 050241951-8

Jenny Fabiola Herrera Proaño

C.I. 050196119-7

AVAL DEL DIRECTOR DE TESIS

En calidad de Directora del trabajo de investigación, sobre el tema:

“GUÍA METODOLÓGICA DE JUEGOS PARA DESARROLLAR LAS INTELIGENCIAS MÚLTIPLES EN LOS NIÑOS/AS DE PRIMER AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA PARALELO “D” DEL JARDÍN DE INFANTES MARÍA MONTESSORI DEL CANTÓN LATACUNGA EN EL AÑO LECTIVO 2009-2010” Chisag Tapia Gladys Elizabeth y Herrera Proaño Jenny Fabiola, egresadas de la Unidad Académica de Ciencias Administrativas y Humanísticas, carrera de Licenciatura en Parvularia, considero que el informe investigativo cumple con los requerimientos metodológicos y aportes científico-técnicos suficientes para ser sometidos a evaluación del Tribunal de Grado, que el Honorable Consejo de la Unidad Académica de Ciencias Administrativas y Humanísticas de la Universidad Técnica de Cotopaxi designe, para su correspondiente estudio y calificación.

Latacunga, Febrero del 2010

Lcda. Coello Silvia Mercedes
DIRECTORA



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI

UNIDAD ACADÉMICA DE CIENCIAS ADMINISTRATIVAS Y HUMANÍSTICAS

Latacunga – Ecuador

APROBACIÓN DEL TRIBUNAL DE GRADO

En calidad de Miembros del Tribunal de Grado aprueban el presente Informe de Investigación de acuerdo a las disposiciones reglamentarias emitidas por la Universidad Técnica de Cotopaxi, y por la Unidad Académica de Ciencias Administrativas y Humanísticas; por cuanto, las postulantes: Gladys Elizabeth Chisag Tapia y Jenny Fabiola Herrera Proaño, con el título de tesis: **“GUÍA METODOLÓGICA DE JUEGOS PARA DESARROLLAR LAS INTELIGENCIAS MÚLTIPLES EN LOS NIÑOS/AS DE PRIMER AÑO DE BÁSICA PARALELO “D” DEL JARDÍN DE INFANTES MARÍA MONTESSORI DEL CANTÓN LATACUNGA EN EL AÑO LECTIVO 2009 – 2010”** han considerado las recomendaciones emitidas oportunamente y reúne los méritos suficientes para ser sometido al acto de Defensa de Tesis.

Por lo antes expuesto, se autoriza realizar los empastados correspondientes, según la normativa institucional.

Latacunga, 17 de Mayo del 2010

Para constancia firman:

.....
Msc. Carlos Peralvo
PRESIDENTE

.....
Msc. Maruja Reinoso
MIEMBRO

.....
Dra. Silvia Villavicencio
OPOSITOR

AGRADECIMIENTO

El trabajo tesonero del Maestro es el más grande y dignificante del ser humano.

Es por esto que rendimos nuestro profundo reconocimiento a la Universidad Técnica de Cotopaxi, que nos dio la oportunidad de realizar nuestros estudios superiores dentro de tan prestigiosa institución.

De la misma manera a nuestra querida maestra, Lic. Silvia Coello, quien con mucho acierto y paciencia supo guiarnos en el desarrollo de esta importante investigación.

Estén seguros que este cúmulo de conocimientos adquiridos sabremos poner al servicio de quienes más lo necesitan, nuestros niños/as.

DEDICATORIA

La constante lucha y perseverancia en nuestra vida estudiantil, la dedicamos a quienes más queremos en la vida:

A nuestros familiares que con su apoyo incondicional estuvieron siempre ahí en los momentos más difíciles con una palabra de aliento acertando con un buen consejo.

A nuestros hijos que supieron comprender la ausencia en momentos importantes de su vida, brindándonos mucho amor, dulzura y comprensión.

A nuestras madres que con su apoyo incondicional y paciencia permitieron que nuestros estudios lleguen a feliz término.

Jenny y Gladys



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI
UNIDAD ACADÉMICA DE CIENCIAS ADMINISTRATIVAS Y HUMANÍSTICAS
Latacunga – Ecuador

TEMA: “GUÍA METODOLÓGICA DE JUEGOS PARA DESARROLLAR LAS INTELIGENCIAS MÚLTIPLES EN LOS NIÑOS/AS DE PRIMER AÑO DE BÁSICA PARALELO “D” DEL JARDÍN DE INFANTES MARÍA MONTESSORI DEL CANTÓN LATACUNGA EN EL AÑO LECTIVO 2009 – 2010”

Autoras:

Chisag Tapia Gladys Elizabeth

Herrera Proaño Jenny Fabiola

RESUMEN

El trabajo de investigación elaborado contiene aspectos muy importantes para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje con el fortalecimiento de las inteligencias múltiples de los niños/as de Primer Año de Educación Básica; aprovechado una de las actividades de más aceptación de los infantes como es el juego.

La investigación se realizó en el Primer Año de Educación Básica Paralelo “D” del Jardín de Infantes María Montessori del cantón Latacunga; Luego de detectar el problema que se presentaba en los párvulos, como la adquisición de nuevos conocimientos, formulando los objetivos claros, medibles y alcanzables.

Está sustentado de forma teórica-práctica, a través aspectos importantes que permitieron la elaboración de una guía metodológica de juegos para el desarrollo de las inteligencias múltiples de los niño/as.

El hombre puede conocer el mundo de ocho modos diferentes explotando las inteligencias existentes: a través del lenguaje, del análisis lógico-matemático, de la representación espacial, del pensamiento musical, del uso del cuerpo para resolver problemas, de una comprensión de los demás individuos y de una comprensión de su yo interior, siendo integrada la última inteligencia que es la natural. Donde los individuos se diferencian es en la intensidad de estas y en la forma de combinarlas para llevar a cabo diferentes labores, para solucionar problemas diversos y progresar en distintos ámbitos.



TECHNICAL UNIVERSITY OF COTOPAXI
ADMINISTRATIVE, HUMANISTIC AND HUMAN SCIENCE CARRER
Latacunga – Ecuador

TOPIC: “METHODOLOGICAL GUIDE OF GAMES TO DEVELOP MULTIPLE INTELLIGENCES IN CHILDREN OF YEAR ONE OF BASIC EDUCATION CLASSROOM “D” OF MARIA MONTESSORI NURSERY SCHOOL IN LATACUNGA CITY OF ACADEMIC YEAR 2009-2010”

Authors:

Chisag Tapia Gladys Elizabeth

Herrera Proaño Jenny Fabiola

SUMMARY

The elaborated research project contains very important aspects to improve the teaching and learning process by focusing on multiple intelligences in children of Year One of Basic Education, taking advantage in one of the most important activities that children enjoy more such as the game.

This research was carried through in the Year One of the Basic Education Classroom “D” of Maria Montessori Nursery School in Latacunga city, after the problem was identified in the children, like the acquisition of new knowledge so clear, measurable and real objectives were formulated.

It’s supported in a theoretical and practical way through information which was got from specialized bibliography, important aspects that allow elaborating a methodological guide of games to develop multiple intelligences in children.

Human being can explore the world in eight different ways by using the already known intelligences; through language, logical – mathematical analysis, space representation, musical thinking, use of the body to solve problems, an understanding of other people and myself which means me interior and the last intelligence which is the natural, where all people are unlike the intensity an the ways to mix them in order to achieve distinct activities to solve several problems and improve in different fields.

ÍNDICE

CONTENIDOS	PÁG.
Portada	i
Autoría	ii
Aval	iii
Aprobación de tribunal	iv
Agradecimiento	v
Dedicatoria	vi
Resumen	vii
Summary	viii
Índice	ix
Introducción	xi

CAPÍTULO I

1 FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA DEL OBJETO DE ESTUDIO	1
1.1 Antecedentes Investigativos	
1.2 Marco Teórico	3
1.2.1 Educación – juego	
1.2.1.1 Educación	
1.2.1.2 Juego	5
1.2.2 Proceso Enseñanza-aprendizaje.	13
1.2.2.1. Enseñanza	
1.2.2.2. Aprendizaje	15
1.2.3 La Inteligencia	17
1.2.4 Inteligencias Múltiples	19
1.2.4.1 Tipos de Inteligencias	22
1.2.4.1.1 La Inteligencia Intrapersonal	
1.2.4.1. 2 La Inteligencia Musical	23
1.2.4.1. 3 La Inteligencia Espacial	25
1.2.4.1.4 La Inteligencia Lógico Matemática	26

1.2.4.1.5 La Inteligencia Corporal-cinética	28
1.2.4.1.6 La Inteligencia Lingüística	29
1.2.4.1.7 La Inteligencia Interpersonal	30
1.2.4.1.8 Inteligencia Naturalista	32

CAPITULO II

2. DISEÑO DE LA PROPUESTA	33
2.1 Caracterización de la Institución	
2.2. Análisis e Interpretación de resultados	38
2.3. Conclusiones	46
2.4 Recomendaciones	
2.5. Propuesta	47
2.6 Justificación de la Propuesta	48
2.7 Objetivos	49
2.8. Importancia Pedagógica	
2.9. Descripción de la Propuesta	50

CAPITULO III

3. VALIDACIÓN DE LA PROPUESTA	106
3.1 Plan Operativo de la Propuesta	
3.2 Resultados de la Propuesta	108
3.3. Análisis de los Resultados de la Propuesta	110
3.4 Conclusiones	112
3.5 Recomendaciones	113
BIBLIOGRAFÍA	114
ANEXOS	

INTRODUCCIÓN

La tarea de los educadores es presentar la enseñanza desde diversos ángulos, estimulando todas o la mayoría de las inteligencias múltiples existentes entre los pequeños y tratar de usar ese conocimiento para personalizar la instrucción y sus logros. La concepción implica cambios en la forma de planificar la clase diaria y un tratamiento personalizado e inclusivo y a la vez motivador, desarrollando nuevas herramientas para conocer a los estudiantes, dándoles la oportunidad para lograr con éxito su experiencia de aprendizaje.

El problema detectado en la institución educativa al plantear nuevos conocimientos en los niños/as de primer año de educación básica, es enfrentada con una nueva metodología como es el juego, transmitiendo un nuevo conocimiento de una forma más divertida y alegre mientras que el niño/a está haciendo lo que más le gusta que es jugar, y así concientizar a los adultos sobre la necesidad de utilizar de una manera técnica para lograr lo esperado, que es la formación de niños/as autónomos, libres y con la capacidad de resolver los problemas que se plantean en la sociedad de manera efectiva.

En atención a lo planteado, el propósito del presente trabajo fue diseñar una guía metodológica de juegos para desarrollar las inteligencias múltiples en los niños/as.

La investigación centra su importancia, en contribuir con el mejoramiento de la calidad de la educación, especialmente con los niños/as de Primero Año de Educación Básica paralelo "D". Que requiere de actividades lúdicas para su desarrollo integral.

Las técnicas de investigación que nos ayudaron a recopilar datos durante la investigación de nuestra propuesta son: encuesta, entrevista y ficha de observación.

Aplicadas a una población estudiantil de 25 niños/as, la señora directora de la institución, la maestra de grado y 25 padres y madres de familia.

Los contenidos de la presente investigación constan de tres capítulos:

Capítulo I, Se describe los antecedentes investigativos, el marco teórico acerca de la inteligencia múltiple, señalando aspectos científicos y sustentables de cada una de las actividades tratadas en la práctica de la elaboración de la guía metodológica de juegos para desarrollar las inteligencias múltiples en los niños/as.

Capítulo II, Señala el diseño de la propuesta, la caracterización de la institución, análisis e interpretación de resultados y conclusiones del presente trabajo, y la descripción de la propuesta.

Capítulo III, esta la validación de la presente propuesta, el plan operativo, los resultados de la propuesta, análisis de los resultados de la propuesta, conclusiones, recomendaciones del presente trabajo

Finalmente se presentan referencias bibliográficas y anexos.

CAPÍTULO I

1. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA DEL OBJETO DE ESTUDIO

1.3 Antecedentes Investigativos.

La utilización del juego para el desarrollo de las inteligencias múltiples ha sido tema de estudio de diferentes pedagogos en el mundo, los mismos que han analizado las distintas formas de adquirir el conocimiento. Personajes como Rousseau, Pestalossi, Freobel, Montessori, Dewey, Gardner, con distintas metodologías han explorado la mecánica del aprendizaje de las personas, a través de las experiencias, las relaciones y la integración de ambas en la práctica .

El hombre puede conocer el mundo de ocho modos diferentes explotando las inteligencias existentes: a través del lenguaje, del análisis lógico-matemático, de la representación espacial, del pensamiento musical, del uso del cuerpo para resolver problemas o hacer cosas, de una comprensión de los demás individuos y de una comprensión de su yo interior, siendo integrada la última inteligencia que es la natural. Donde los individuos se diferencian es en la intensidad de estas y en las formas en que recurre a esas mismas inteligencias y se las combina para llevar a cabo diferentes labores y en lo posible solucionar problemas diversos y progresar en distintos ámbitos.

En América, el psicólogo Howard Gardner propone la teoría de las inteligencias múltiples en el año 1987; y sostiene que existe un conjunto de habilidades distintas o formas de asimilar el conocimiento, que conforman la estructura intelectual del hombre y que pueden ser modeladas y combinadas de variadas maneras.

Considerando que la inteligencia tiene más que ver con la capacidad para resolver problemas y crear productos en un ambiente que represente un rico contexto y actividad natural; a través de las inteligencias múltiples que se refiere a la capacidad humana de aprender y aplicar ese conocimiento de diferentes maneras.

Estas diferencias desafían al sistema educativo ecuatoriano, afirmando que todos los niños/as pueden aprender las mismas materias del mismo modo y que basta con una medida uniforme y universal para poner a prueba el aprendizaje. Criterio que está fuera de la realidad educativa de los individuos, siendo necesaria la innovación de nuevos métodos didácticos como son los juegos inteligentes que no solo se encuentran en el ámbito de la estimulación precoz, la lectura, los números o el software de computadora, sino en la interacción continua de los niños con su entorno.

Todos los niño/as de edad preescolar tienen un gusto especial por el movimiento que se expresa en un gran derroche de energía: correr, saltar, trepar, reptar, golpear objetos, que debería ser aprovechado por la maestra para plantear el juego inspirada en el reconocimiento de las inteligencias múltiples y educar la actitud de los infantes respetando sus diferencias individuales, la aceptación de las mismas significa un reto que garantice la sensación de éxito.

La institución educativa donde se realiza el presente trabajo de investigación, Jardín de Infantes María Montessori, se caracterizó por utilizar las actividades lúdicas dentro de su proceso de enseñanza, haciendo énfasis en el material de Montessori, con lo que se trabajó durante largo tiempo en la búsqueda de mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje, siendo triste reconocer que en la actualidad a quedado rezagado dentro de la práctica cotidiana, por lo que es necesario la actualización de nuevos métodos didácticos que mejoren el proceso educativo fortaleciendo la variedad de las inteligencias múltiples existentes.

Por esta razón las investigadoras quieren brindar su contingente a la maestra del Primer Año de Básica Paralelo “D”, a través de la elaboración de una guía

metodológica de juegos para desarrollar las inteligencias múltiples; de una forma divertida y diferente como es jugando con los niños/as de educación preescolar, y el movimiento corporal sea una constante y no un mero complemento logrando transformar sus experiencias cotidianas en conocimientos significativos para su vida.

1.4 Marco Teórico

1.2.1 Educación – Juego

1.2.1.1 Educación

La educación es el mejor medio para desarrollar la inteligencia, permite la apropiación de la tecnología, la comprensión y el redescubrimiento de la ciencia, la valoración de la cultura, la toma de conciencia de las capacidades personales y el desarrollo de la creatividad.

La escuela ha sido y continúa siendo reacia al cambio. No es viable que se conforme con ser un ente que se limita a la mera transmisión, al simple paso de conocimientos de los que saben a los que ignoran. Es por ello que resulta imperioso que se adentre en la vía de la "democracia cultural" algo diferente a la realidad actual. La democracia cultural se puede concebir como la posibilidad de que cada cual viva y realice la cultura mediante la actividad personal, la creatividad y la participación en su contexto social.

Así lo indican Rosenar y Garden (2001: Pág. 221) “La educación, es un proceso preparatorio para una vida digna, ha sido ligada a la evolución social. Las necesidades sociales siempre antecedieron a la preparación adecuada de su solución”.

Siendo consecuentes con lo expuesto hay que dotar a los educandos de un currículum que esté en concordancia con la realidad, que deje cauces abiertos al

desarrollo de la creatividad, a lo nuevo y a lo desconocido. No existe otra alternativa razonable que apostar por una educación diferente, que abarque a todos en todas y cada una de sus dimensiones, para ser verdaderamente educativa la enseñanza, debe convertir a los niños en actores sociales para solucionar problemas existentes a medida de su gran imaginación.

GONZALEZ, Martín (1967: Pág. 121) señala: “La educación no es una serie de aprendizajes definitivos, sino una búsqueda permanente sobre temas que se encadenan espontáneamente unos a otros, una escuela que continúa formando un pensamiento estático, basado en la memorización de conocimientos definitivos, de un saber otorgado respecto a cualquier error es sancionado, resulta un anacronismo en el mundo de hoy”.

Se cree que la educación es un proceso preparatorio a una vida digna y está ligada a la evolución y desarrollo de la sociedad, sus necesidades siempre antecedieron a la preparación adecuada de su solución. En los tiempos actuales el niño/a debe responder íntegramente a todas y cada una de las situaciones con una actitud creativa personal, única, no repetitiva de lo aprendido, de modo que pueda promover el desarrollo de todas las potencialidades cognitiva, sociales, afectivas y físicas.

Dotando a los individuos de capacidades y no de conocimientos estereotipados y puntuales, cuando se enseña se hace por placer, porque es importante responder a las necesidades de pasarla bien, sin ningún tipo de presión, pues la educación es un acto de libertad.

El considerar al juego dentro de las tareas educativas es la mejor y más acertada forma de llegar al aprendizaje, respetando siempre el ritmo y estilo de trabajo de cada uno, logrando que el proceso de enseñanza–aprendizaje sea una tarea placentera para formar niños/as felices.

1.2.1.2 Juego

El juego es un medio de expresión, de conocimiento y de socialización considerado como un regulador y compensador de la afectividad y un instrumento de desarrollo de las estructuras del pensamiento; en una palabra, resulta un medio esencial de organización, desarrollo y afirmación de la personalidad.

Las personas cuando juegan lo hacen por placer; precisamente el poder responder a la necesidad de pasarla bien, sin otra motivación, supone un acto de libertad y fundamentalmente una expresión de vida.

Esta actividad esencial de los niños/as, desarrolla en buena parte sus facultades. Jugando los niños toman conciencia de lo real, se implican en la acción, elaboran razonamientos y juicios.

Es utilizado como medio para conseguir otros fines: educativos, instructivos, en la adaptación que utilizan las asignaturas cuando se quiere que el aprendizaje sea divertido; pero también está el juego como valor educativo en sí mismo, éste es formativo y se convierte en objetivo dentro de una óptica de cooperación. Cuando el "Me aburro" no tenga cabida en el mundo es que se habrá aprendido a jugar utilizando cualquier elemento que esté al alcance.

El juego puede ser considerado de varias formas:

- como instrumento
- como fin en sí mismo.

1.2.1.2.1 La Importancia del Juego

Los niños/as no necesitan trabajar para vivir, pero si jugar, el juego es su trabajo profesional del que depende su desarrollo total, por medio del estímulo de sus sentidos, que es de importancia vital para su futura vida física y espiritual. Se

juega de acuerdo a las posibilidades y en forma limitada, balbuceando, haciendo burbujas con la saliva, moviendo manos y pies. Con el tiempo va perfeccionando hasta llegar a hablar o a coger y tirar cosas con las manos.

El tacto, la vista y el oído son partes del cuerpo humano que precisan de una paciente y sabia labor de educación. Los juegos sensoriales son muy recomendables porque ayudan notablemente al temprano desarrollo general del pequeño.

De esta manera, la infancia, el juego y el juguete surgen simultáneamente en el devenir evolutivo del hombre y van a caracterizar la primera fase de preparación para la acción productiva que los niños han de tener cuando alcancen la edad adulta.

1.2.1.2.2 El Juego como Aprendizaje y Enseñanza

Educar a los niños/as a través del juego se ha de considerar profundamente en las instituciones educativas. El juego bien orientado es una fuente de grandes provechos y una experiencia placentera para el maestro y su alumno.

Al estudiar la historia del juego se demuestra la fusión de la actividad lúdica de la infancia en los aspectos: biológicos, culturales, educativas. Los juegos marcan las etapas de crecimiento del ser humano: infancia, adolescencia y edad adulta. Los niños no necesitan que nadie les explique la importancia y la necesidad de jugar, lo llevan en su interior.

Se observa que el niño/a, aunque tengan compañeros de juegos reales, puede albergar también uno o varios compañeros imaginarios. No será raro verlos hablar en tonos distintos de voz y tener una larga y curiosa conversación consigo mismo, está jugando.

Como lo menciona FRANCO Teresa (2006: Pág. 37) “La óptica del niño sobre el juego es totalmente distinta a la del adulto, ninguno de los motivos que mueven a éste a jugar interviene en el juego del niño”.

De acuerdo con el autor el niño/a conoce el mundo que le rodea explorándolo y si quiere llegar a ser un adulto con conocimientos, los padres deben ayudarlo en su insaciable curiosidad y contestar a sus constantes interrogantes.

El infante, al jugar, imita, lo cual es un producto secundario de la curiosidad. El pequeño sólo seleccionará para su realización, al que capte su interés, en lo cual, su imaginación juega un gran papel, y si imita, se debe mostrar cosas buenas delante, empezando por nuestro comportamiento.

La imaginación que se puede desarrollar y educar por medio del juego es la misma que el día de mañana permitirá al adulto proyectar edificios, diseñar piezas industriales o de decoración, es decir su profesión.

Las experiencias logradas con el juego permiten aprende con vivacidad y sencillez las complejidades de causa y efecto. Es muy importante que vaya conociendo una buena gama de juegos y materiales para enriquecer sus experiencias, ya que ellos no tienen las facilidades de aprender que poseen los adultos.

Si los padres y educadores son capaces de observar a su hijo teniendo en cuenta que el juego es su vida, empezarán a ver el juego de una forma bien distinta a su creencia de que éste es pura diversión o una enfermedad del propio hijo/a.

Así lo plantea DECROLY Ovide (2002, Pág. 42) “Un niño que necesita conocer el mundo desde sus posibilidades y un docente que necesita conocer al niño, tienen en el juego un espacio que permite actos conjuntos, integradores”.

La actividad lúdica ocupa, dentro de los medios de expresión de los niños/as, un lugar privilegiado. No se puede considerar sólo como un pasatiempo o diversión. Es, más que nada, un aprendizaje para la vida. El mundo de los juegos tiene una gran amplitud donde los niños aprenden las cualidades de las cosas; ve como el papel se deshace en el agua, como el carbón ensucia, como piedras son más duras que el pan, que el fuego quema.

Es claro que un juego educativo que se utilice, puede no ser divertido y, si no hay diversión, difícilmente habrá aprendizaje. El niño/a sabe bien lo que le gusta y lo que no le gusta. El juego le permite pensar en acciones espontáneas y eficaces para enriquecer las estructuras que posee y hallar nuevos caminos, nuevas respuestas, nuevas preguntas.

1.2.1.2.3 La Motivación dentro del Juego

Se debe tener en cuenta siempre que la motivación es la explicación del porqué de nuestras acciones.

El juego se aleja de lo cotidiano, ocupa parámetros especiales y temporales diferentes de los impuestos por la rutina diaria. Se realiza según una norma o regla, siguiendo una determinada estructura y, por consiguiente, crea orden. El juego se puede considerar como la actividad fundamental de la infancia, actividad que se prolonga en la vida adulta. Es seguros que se convertirá en el gran instrumento socializador.

Entender el juego como contenido es la consecuencia lógica de considerar que éste es un elemento cultural de gran trascendencia. Es propio de todas las culturas y de todos los tiempos.

La exigencia de los juegos de adoptar puntos de vista externos a uno mismo constituye otra de sus características. Esta exigencia viene determinada sin duda, por los conflictos y las reglas impuestas desde afuera. Tanto su resolución como la comprensión y su aceptación requieren de un avance considerable en la construcción del pensamiento infantil. En todo esto no podemos dejar a un lado la motivación consecuencia del propio placer por el juego y paralelamente a ésta, también está la necesidad de descubrir, de experimentar que están ligadas al juego infantil.

El autor DECROLY Ovide (Pág. 31, 2002) señala: “el juego cobra sólida estructura como forma cultural. Una vez que se ha jugado permanece en el

recuerdo como creación o como tesoro espiritual, es transmitido por tradición y puede ser repetido en cualquier momento.”

La mayoría de los juegos y los juguetes han sido heredados de nuestros antepasados permaneciendo hasta la actualidad en las horas de esparcimiento de los infantes. Gracias a la lucha constante de los adultos por mantener los llamados juegos tradicionales de generación a generación y evitar que sean remplazados por juegos tecnológicos que en la actualidad invaden a los niños/as.

Es pertinente que esta actividad lúdica permita establecer nuevos conocimientos en los niños/as, quienes deben encontrar la oportunidad de desarrollar sus capacidades para ser originales y creativos.

1.2.1.3 Tipo de Juego

1.2.1.3.1 Juegos Cooperativos

Los juegos en la sociedad actual han dejado de ser participativos y recreativos para convertirse en ejercicios meramente competitivos y sumamente reglados e institucionalizados. Una sociedad renovada, con hombres y mujeres nuevos, necesita de creatividad y participación; y de enseñar a jugar desde la óptica de la cooperación.

1.2.1.3.2 Juegos Creativos

La creatividad debe estar presente en todo proceso educativo. Ciertamente, los juegos no pueden ser excesivamente rígidos ni determinantes; ya que no ofrecen margen de imaginación en los participantes.

La educación no debe caer en la utilización de métodos repetitivos y se debe tener en cuenta que por encima del juego está la persona, el individuo, el ser integral.

No se puede olvidar que, como educadores se debe fomentar la alegría, la espontaneidad, adecuar las clases a los intereses y necesidades de los alumnos promoviendo la participación activa y creadora; de ahí que los contenidos deben ser variados y amplios que ofrezcan la mayor riqueza de posibilidades sin repeticiones mecánicas.

Se ha definido el juego como un proceso sugestivo y sustitutivo de adaptación y dominio y de ahí su valor como instrumento de aprendizaje.

Marginar el juego de la educación equivaldría a privarla de uno de sus instrumentos más eficaces, por ello el educador debe asegurar que la actividad del niño/a sea una de las fuentes principales de su aprendizaje y desarrollo, pues a través de la acción y la experimentación, ellos expresan sus intereses y descubren las propiedades de los objetos y sus relaciones.

1.2.1.4 Características del Juego

Es un recurso creador, tanto en el sentido físico, desarrollo sensorial, motor, muscular, coordinación psicomotriz como mental, porque el niño durante su desarrollo pone todo el ingenio que posee, la originalidad, la capacidad intelectual e imaginación.

- Tiene un claro valor social, puesto que contribuye a la formación de hábitos de cooperación y ayuda, de enfrentamiento con situaciones vitales y, por tanto, a un conocimiento más realista del mundo.
- Es un medio de expresión afectivo-evolutiva, lo que hace de él una técnica proyectiva de gran utilidad al psicólogo y educador, sobre todo a la hora de conocer los problemas que afectan al niño/a.
- El juego tiene además un valor sustitutivo, pues durante la primera y segunda infancia es tránsito de situaciones adultas: por ejemplo, al jugar a las muñecas, a las tiendas.

- El juego proporciona el contexto apropiado en el que se puede satisfacer las necesidades educativas básicas del aprendizaje infantil. Puede y debe considerarse como instrumento mediador dada una serie de condiciones que facilitan el aprendizaje.
- Su carácter motivador estimula al niño/a y facilita su participación en las actividades que pueden resultarle poco atractivas, convirtiéndose en la alternativa para aquellas actividades poco estimulantes o rutinarias.
- A través del juego el niño/a descubre el valor del "otro" por oposición a sí mismo e interioriza actitudes, valores y normas que contribuyen a su desarrollo afectivo-social y a la consecución del proceso socializador que inicia.

Como así lo indica MONTES Mónica (2008: Pág. 126) “El juego reduce el estrés infantil y los problemas de comportamiento, a la vez amplía la cantidad de vocabulario que va a manejar el niño/a a los 5 años de edad, se lo considera como un ente motivador para ir al colegio”

De acuerdo con el autor el educador infantil es un facilitador para la realización de actividades y experiencias que conectando al máximo con las necesidades, intereses y motivaciones de los infantes, les ayuden a aprender y a desarrollarse de una manera más integral y humana, logros que se verán reflejados en la buena convivencia del niño/a con sus pares.

No sólo es importante reflexionar sobre qué enseñar sino también sobre cómo hacerlo ya que, los niños/as aprenden mejor en ambientes lúdicos, a través de juegos guiados con contenidos apropiados.

1.2.1.5 Beneficios del Juego

Se sabe que el juego del niño/a crea una base para el aprendizaje y el éxito académico. A través de este, el pequeño aprende a interactuar con los demás,

desarrolla las aptitudes del lenguaje, reconoce y resuelve problemas y descubre su potencial humano. En resumen, el juego ayuda al niño a encontrar un lugar en el mundo.

1.2.1.5.1 Desarrollo Físico

Otro de los factores por los que algunos padres prefieren apartar o limitar el juego de sus hijos es el afán por protegerlos de todo; sin embargo el juego activo, con su rudeza y caídas facilita el desarrollo sensomotor del niño/a. Según investigaciones los recreos contribuyen a lograr un mejor rendimiento académico de los párvulos.

1.2.1.5.2 Aspecto Académico

Existe un estrecho vínculo entre el juego y un correcto aprendizaje ya que se sientan las bases para el éxito académico posterior en la lectura, escritura; provee las experiencias reales con materiales de la vida diaria que ayudan a los niños/as al desarrollo de conceptos científicos y matemáticos, el juego es crucial para el desarrollo de la imaginación, la creatividad y la solución problemas.

1.2.1.5.3 Vivir en Sociedad

Las investigaciones sugieren que el juego imaginativo está relacionado con el aumento de la cooperación, la empatía y el autocontrol, reduciendo la agresividad y sobretodo, obteniendo un mejor desarrollo social y emocional.

Kathy Hirsh-Pasek, Profesora del Departamento de Psicología de la Universidad de Temple, en su presentación en el teatro de la Universidad de Chile (10 de enero del 2008) señaló que: “las diversas estrategias que combinan el juego y el esfuerzo estructurados son efectivas para el aprendizaje de los niños/as en el colegio y su desarrollo a largo plazo”

Con este criterio se afirma la importancia de la educación temprana para el desarrollo cognitivo de los niños/as, y en particular, del juego como herramienta educativa. Apoyándose en evidencia científica que corroboran los grandes logros alcanzados a través de esta importante actividad.

Para que una actividad pueda ser catalogada como juego, debe causar placer espontáneamente, incitando a una participación activa con algún elemento de imaginación. Por añadidura el juego tiene un efecto positivo, flexible, que deja contentas a las personas no solamente es deseable que los niños salgan a jugar, que tengan tiempo no estructurado, sino que igualmente importante es estimularlos a través del juego guiado.

Existiendo en otros países una política respecto al juego como estrategia educativa. En Japón, por ejemplo, el ministerio de educación recomienda expresamente jugar con los niños en el área preescolar. Los profesores son instruidos para actuar simplemente observándolos y guiándolos hacia ciertos objetivos.

1.2.2 Proceso enseñanza-aprendizaje.

Para empezar con el análisis de lo que es el proceso de Enseñanza-aprendizaje necesitamos conocer lo referente a la enseñanza y aprendizaje.

1.2.2.1. Enseñanza

La enseñanza es hablar del conocimiento del mundo, de los primeros pasos para la introducción del niño/a a los complicados símbolos, gráficos y su uso o habilidad para interpretar, utilizar y manejar el conocimiento; por lo tanto, las metas de la educación deben ser coherentes y permitir un cuadro mental que pueda reproducir el conocimiento adquirido.

Así lo señala HERNÁNDEZ Roberto (1995: Pág. 18) “La enseñanza ha sido, es y será siempre una apelación permanente a la comprensión, a la inteligencia, a la razón”.

La lógica, lo verdadero y racional es parte de la enseñanza. Quien enseña debe ser un profesional capacitado y actualizado de acuerdo a las exigencias y necesidades del párvulo.

Considerando que la enseñanza es una actividad mental en la cual se adquiere conocimientos a través de las experiencias vividas por el alumno en la clase, queda como resultado un cambio notable de comportamiento, estableciendo una íntima relación entre la lógica y la ciencia.

Los contenidos que impartirá un maestro serán verdades para que el alumno pueda estar en contacto con el mundo real; además, estos deberán estar acorde al desarrollo científico y deben ser contextualizados, permitiendo al niño comprender, sentir y desear.

El autor KUETHE James (1971: Pág. 23) define “El Proceso de Aprendizaje se considera comúnmente como una interacción directa entre un maestro y un alumno”.

Este proceso tiene un punto de partida y una gran premisa pedagógica general en los objetivos de la misma. Desempeñan la importante función de determinar los contenidos, los métodos y las formas organizativas de su desarrollo; en consecuencia, con las transformaciones planificadas que se desean alcanzar en el individuo al cual se enseña. Tales objetivos sirven además para orientar el trabajo tanto de los maestros como de los educandos en el proceso de enseñanza, constituyendo al mismo tiempo, un indicador valorativo de su eficacia.

Se conoce que el enseñar está estrechamente vinculado a la educación y a la formación de una concepción determinada del mundo y también de la vida. No

debe olvidarse que los contenidos de la propia enseñanza determinan en gran medida su efecto educativo, que está sujeta a los cambios condicionados por el desarrollo histórico-social de las necesidades materiales y espirituales de la colectividad y que su objetivo supremo ha de ser siempre tratar de alcanzar el dominio de todos los conocimientos acumulados con la experiencia vivida.

1.2.2.2. Aprendizaje

Proceso de interiorización de normas, destrezas y competencias aceptadas socialmente y de conocimiento general, a través de una continua evolución que requiere el entorno.

El autor HERNÁNDEZ Roberto (1995: Pág. 29) indica: “El aprendizaje es el correlativo lógico de la enseñanza, tarea que corresponde al discente y que supone un cambio en la disposición o capacidad humana, con carácter de relativa permanencia y que no es atribuible simplemente al proceso de desarrollo”.

Coincidiendo con el autor el aprendizaje es complementario a la enseñanza, el mismo que es considerado como un proceso complejo, caracterizado por la adquisición de un nuevo conocimiento, el cual se produce mediante la interacción entre el alumno y los contenidos, quien como formador de su propio conocimiento no se restringe solo con los conocimientos que le brinda el maestro también los compara con las experiencias vividas en el día.

El aprendizaje por su esencia y naturaleza, no puede ser reducido y mucho menos explicarse en base de lo planteado por las llamadas corrientes conductistas o asociacionistas y las cognitivas. No puede ser concebido como un proceso de simple asociación mecánica entre los estímulos aplicados y las respuestas provocadas , determinadas tan solo por las condiciones externas imperantes, ignorándose todas aquellas intervenciones mediadoras y moduladoras de las numerosas variables inherentes a la estructura interna, principalmente del subsistema nervioso central del sujeto cognoscente que aprende.

Así lo menciona Gimeno Sacristán, L. Pérez, Gómez A. (1999: Pág.122) “La cognición es una condición y consecuencia del aprendizaje: no se conoce la realidad objetiva ni se puede influir sobre ella sin antes haberla aprendido, sobre todo las leyes y principios que mueven su transformación evolutiva espacio-temporal”.

Afirmando que las características perceptivas del problema enfrentado devienen condiciones necesarias para su aprendizaje, recreación y solución en la adquisición de cualquier conocimiento. La estructura del sistema informativo resulta igualmente de particular trascendencia para alcanzar tal propósito a sabiendas de que todo aprendizaje que está relacionado con una consciente y consecuente comprensión sobre aquello que se aprende es más duradero, si en el proceso cognitivo también aparece con su función reguladora y facilitadora una retroalimentación correcta que en definitiva va a influir en la determinación de un aprendizaje, también correcto en un tiempo menor, sobre todo si se articula debidamente con los propósitos, objetivos y motivaciones propuestos por el individuo que aprende.

El Proceso Enseñanza- Aprendizaje

Constituye un verdadero par dialéctico en el cual se debe organizar y desarrollar de manera tal que resulte como lo que debe ser: un elemento facilitador de la apropiación del conocimiento de la realidad objetiva que en su interacción con un sustrato material neuronal asentado en el subsistema nervioso central del individuo, hará posible en el menor tiempo y con el mayor grado de eficiencia y eficacia alcanzable, el establecimiento de los necesarios engramas sensoriales, aspectos intelectivos y motores para que el referido reflejo se materialice .

Para ANTÚNES Celso (2007: Pág. 78) “Se capta la eficacia de la enseñanza a partir de la comprensión y de cómo se procesa lo aprendido, determinando que sin aprendizaje no se consuma la enseñanza”.

La responsabilidad es enorme y se debe tomar conciencia actuando en beneficio del alumno. Los padres en casa con estímulo, comprensión, aliento y los docentes cambiando el enfoque del proceso de enseñanza - aprendizaje, aplicando el concepto de las inteligencias múltiples como estrategias didácticas que consideran las diferentes posibilidades de adquisición de conocimiento que tiene el individuo.

Si el alumno no comprende a través de la inteligencia elegida para informarlo, existen por lo menos ocho diferentes caminos más para intentarlo. También enriquecer los entornos del aula, promoviendo amplitud y posibilidades de interactuar de diversas formas con compañeros y objetos a elección del alumno, permitirá alcanzar el éxito en este proceso educativo.

Consideraciones para un Nuevo Modelo de escuela y de enseñanza-aprendizaje.

- No todos tienen los mismos intereses y capacidades.
- No todos aprenden de la misma manera
- Nadie puede aprender todo lo que debe aprender

Nuevo Rol del maestro(a):

- Evaluar intereses y capacidades
- Gestor estudiante-curriculum
- Gestor escuela-comunidad
- Coordinador de procesos
- Supervisor del equilibrio estudiante-evaluación-curricular- comunidad

1.2.3 La Inteligencia

La palabra inteligencia procede del latín (inter-entre y eligere-elegir) y se puede definir como la capacidad del cerebro de elegir la mejor opción para resolver problemas y dificultades.

En sentido amplio la inteligencia es la capacidad de asimilar, guardar, elaborar información y utilizarla para resolver problemas y emitir juicios; no es una capacidad neurológica aislada porque no puede desarrollarse fuera de un contexto o ambiente.

Permite:

- Resolver problemas cotidianos
- Generar nuevos problemas
- Crear productos o para ofrecer servicios dentro del propio ámbito cultural

En su obra: LEVI, Pierre (1993: PÁG.34) afirma “El ser humano no sería inteligente si carecería de lengua, la herencia cultural, las creencias, la escritura, las ideologías, los métodos intelectuales y otros medios que le aporten a su ambiente”.

Sustentadas en lo escrito por el autor la inteligencia es la capacidad que tiene el cerebro para comprender las cosas, elegir entre varias opciones la mejor para resolver un problema o dificultad creando productos valiosos para el contexto cultural y comunitario en el que se desenvuelve.

El autor KUETHE James (1991: Pág. 154) considera que “Los niños y las niñas utiliza su inteligencia para resolver problemas y después se establecen estrategias orientadas, no tanto en los procesos, sino a la forma como opera la mente del pequeño o pequeña con el contenido de su entorno”

Coincidiendo con el autor, las estrategias de enseñanza se concretan en una serie actividades de aprendizaje dirigidas a los estudiantes y adaptadas a sus necesidades y características individuales. Los recursos disponibles que son objeto de estudio, determinan el uso de metodologías idóneas en marcos organizativos concretos que proveen a los alumnos de los oportunos sistemas de información, motivación y orientación para llegar a la solución de los diferentes problemas planteados en la vida diaria.

1.2.4 Inteligencias Múltiples

Las inteligencias múltiples se refieren a la capacidad humana de aprender y aplicar ese conocimiento de múltiples maneras. El tema de las inteligencias múltiples se ha venido estudiando y desarrollando desde siempre, ya que el niño aprende a través de la experiencia, comprensión y adaptación de sus ideas.

La mayoría de los individuos poseen la totalidad de estas inteligencias. Cada una desarrollada de modo y a un nivel particular, producto de la dotación biológica de cada uno de su interacción con el entorno y de la cultura imperante en su momento histórico. Las combinamos y las usamos en diferentes grados de manera personal y única.

Howard Gardner (1983) Afirma “Los seres humanos tienen todas las inteligencias, en distinta proporción y esperan la oportunidad de desarrollarse a lo largo de vida”.

Se cree que en las diversas culturas se ha definido la inteligencia de manera demasiado estrecha, ignorando la existencia de por lo menos ocho inteligencias básicas. De acuerdo a esto, la función del docente innovador y actualizado es conocer como se imparte el aprendizaje para estimular en sus educandos las diferentes inteligencias a partir de los estímulos aportados por el medio ambiente, como son los juegos que posibilitan al niño/a: explorar, inventar, experimentar y ofrecen un abanico lúdico a las Inteligencias Múltiples desde las aulas y dentro del hogar.

Esta visión plural de la mente parte de la base de que las personas disponen de diferentes facultades y estilos cognitivos que son el resultado de la interacción de factores biológicos, circunstancias en la que vive, recursos humanos y materiales, que si tienen una buena estimulación serán efectivas en un futuro; así por buenas que sean sus cualidades naturales un músico, no alcanzará el éxito tan anhelado si

el estímulo no fue el idóneo. Lo mismo se puede decir de los matemáticos, los poetas o de gente emocionalmente inteligente.

Howard Gardner enfatiza el hecho de que todas las inteligencias son igualmente importantes. El problema está en el sistema escolar que no las trata por igual concentrándose solo en dos, (la inteligencia lógico-matemática y la inteligencia lingüística) hasta el punto de negar la existencia de las demás.

Hay que plantear si una educación centrada en sólo dos tipos de inteligencia es la más adecuada para preparar a los alumnos para vivir en un mundo cada vez más complejo.

Ya que se ha comprobado que la misma materia se puede presentar de formas muy diversas que permitan al alumno asimilarla partiendo de su capacidad y aprovechando su punto fuerte. Los alumnos viven pendientes del reconocimiento de los adultos. La expresión valorativa de las figuras parentales es dramáticamente poderosa en la mente en formación del infante.

Existiendo dos tipos de experiencias extremas que son importantes tener en cuenta. Las experiencias cristalizantes y las paralizantes.

Las primeras, son hitos en la historia personal, claves para el desarrollo del talento y de las habilidades en las personas.

Se cuenta que cuando Albert Einstein tenía cuatro años su padre le mostró una brújula magnética; ya en la adultez, para el autor de la Teoría de la Relatividad, ese hecho fue el motivador de su deseo imparable de desentrañar los misterios del universo.

Como experiencia cristalizante, puede ser considerada también la de Yehudi Menuhin, uno de los grandes violinistas de la historia contemporánea que a los tres años fue llevado a un concierto de la Sinfónica de San Francisco. En esa oportunidad fue hechizado por el violín. Pidiendo a sus padres que le regalara uno

por su cumpleaños y que el músico que lo interpreto sea su profesor. Ambos deseos fueron satisfechos.

Por otro lado, como contrapartida, existen las experiencias paralizantes que son aquellas que bloquean el desarrollo de una inteligencia.

Como ejemplo un mal maestro que descalifica un trabajo, humillando con su comentario frente al aula la incipiente creación artística de un alumno o la violenta evaluación de un padre cuando gritó " Deja de hacer ese ruido" en el momento en que la fantasía del niño/a soñaba con ser un gran músico y golpeaba con dos palillos sobre la mesa.

Las experiencias de este tipo están llenas de emociones negativas, capaces de frenar el normal desarrollo de las inteligencias: Sensaciones de miedo, vergüenza, culpa, odio, impiden crecer intelectualmente. Es probable que luego el alumno decida no acercarse más a un instrumento musical o no dibujar más porque ya decidió que "no sabe hacerlo".

Es evidente la responsabilidad existente y que asumirla desde los diferentes roles sociales será imprescindible. Otorgando resultados alentadoras y fácilmente observables elevando la motivación y alegría que se produce en los educandos, a esto hay que agregar que las tareas ya no serán el terror de los infantes y que asistirán a la escuela con agrado y su estancia en ella sea placentera y provechosa.

Países como Australia, Canadá, Estados Unidos, Venezuela, Israel, Italia, entre otros, están trabajando sobre este tema. En nuestro país hay gente capacitándose y algunas escuelas están iniciando la experiencia. Estados Unidos es el país que ha tomado la delantera, existiendo más de cincuenta escuelas estatales de Inteligencias Múltiples en funcionamiento.

Se abre así a partir de esta teoría de las inteligencias múltiples una revolución en la enseñanza, aprender y conocer nuevos conceptos a través de diversas formas.

De los docentes, de los padres y de las autoridades responsables de la educación sólo hace falta tomar el desafío y ponerlo en marcha.

Objetivos de las Inteligencias Múltiples:

- Minimizar los problemas de conducta
- Incrementar la autoestima en los alumnos
- Desarrollar habilidades de cooperación y liderazgo
- Aumentar el interés y la dedicación al aprendizaje
- Incrementar un cuarenta por ciento el conocimiento
- Propiciar un ambiente agradable en el aula.

1.2.4.1 Tipos De Inteligencias

Gardner designa un amplio espectro de habilidades agrupándolas en ocho categorías o inteligencia iniciales:

1.2.4.1.1 La Inteligencia Intrapersonal

Es la capacidad de construir una percepción precisa respecto de sí mismo y de organizar y dirigir su propia vida. Incluye la autodisciplina, la comprensión y la autoestima. Es la inteligencia de las personas que se conocen, que son perseverantes, reconocen sus talentos y toman con naturalidad sus limitaciones. Aprenden de sus errores y son muy disciplinados.

Esta inteligencia se encuentra muy desarrollada en teólogos, filósofos y psicólogos, entre otros. La evidencian los alumnos que son reflexivos, de razonamiento acertado y suelen ser consejeros de sus amigos/as.

Estas personas reconocen sus sentimientos y les pueden poner nombre, entienden como los sentimientos a veces guían sus acciones.

Esta inteligencia se localiza en los lóbulos frontales, los parietales y el sistema límbico son importantes para el conocimiento intrapersonal. Se ha confirmado que

las lesiones ocasionadas en la parte inferior de los lóbulos suele producir irritabilidad o euforia, mientras que los que se localizan en la parte superior, produce indiferencia, apatía y tendencia a la depresión.

Su desarrollo inicia desde el nacimiento, por esta razón los lazos emocionales son importantes durante los tres primeros años de vida y la sensibilidad a estímulos emocionales provocados por otras personas, mantienen un período máximo desarrollo hasta después de la adolescencia.

La Inteligencia Intrapersonal en Preescolares y Escolares

Gardner menciona que un niño con este tipo de inteligencias, se concentra en tareas que se propone. Prefiere trabajar solo a trabajar en grupo. Es independiente, tiene su propia motivación y no depende mucho del exterior. Siempre encuentra recursos por sí mismo, tiene confianza, es capaz de expresar cómo se siente, posee sentido del humor, es capaz de reírse de sí mismo.

Actividades para desarrollar la inteligencia intrapersonal

- Demostración de afecto incondicional
- Respeto a momentos en los que está concentrado
- Espejo de sentimientos con fotos.
- Lectura de historias con manejo de sentimientos.
- Límites claros. Reglas gráficas.
- Evitar saturación o sobre estimulación.
- Ejemplo de altruismo.

1.2.4.1.2 La Inteligencia Musical

Es la capacidad auditiva de percibir, discriminar, transformar y expresa las formas musicales. Esta inteligencia incluye la sensibilidad al ritmo, el tono, la melodía, el timbre o el color tonal de una pieza musical. Es conocido que en las diferentes

demostraciones culturales a lo largo de la historia, se ha considerado a la música como una facultad universal, que está latente en la primera infancia.

Aunque no se ha determinado un área específica, las partes del cerebro que se encarga de la percepción y la producción musical se sitúan principalmente en el lóbulo temporal derecho, que requiere de estimulación para desarrollar su potencial.

La inteligencia musical abarca a un abanico de habilidades como la capacidad de cantar una canción, recordar melodías, tener un buen sentido del ritmo, componer música, tocar instrumentos o simplemente disfrutar de la música. Esta inteligencia se manifiesta de manera muy temprana.

Es una de las inteligencias que se desarrolla más temprano. La percepción y sensibilidad a los sonidos musicales que están presentes desde antes del nacimiento, cuando el bebé percibe la música en el vientre de su madre.

La música es el elemento fundamental en la primera etapa de vida. Entre los tres y diez años se sitúa la etapa de mayor sensibilidad para la evolución de esta inteligencia que, una vez desarrollada en este periodo puede permanecer activa hasta la vejez. Gardner menciona el caso de Yehudi Menuhin como un representante de esta inteligencia.

Inteligencia Musical en Preescolares y Escolares

Los niños/as con inteligencia musical pueden aprender los conceptos básicos a partir de la música, les encanta cantar y suelen hacerlo entonados. Pueden reproducir la música recién escuchada y componen ritmos, patrones o melodías, experimentan con sonido y disfrutan mucho de la música.

Actividades para desarrollar la Inteligencia Musical:

- Rodear de música el ambiente del niño/a.

- Cantar con el niño/a.
- Utilizar ritmos y percusión.
- Ofrecerle instrumentos de percusión.
- Abrir horizontes exponiéndolo la música de todo el mundo.
- Percutir en su cuerpo al ritmo de la música.
- Utilizar contrastes música, movimiento, ausencia de música, ausencia de movimiento.
- Vincular la música en actividades como: Poner espuma en un espejo, dibujar en hojas de portafolio gigantes, jugar con contrastes.

1.2.4.1.3 La Inteligencia Espacial

Es la capacidad de pensar en tres dimensiones. Permite percibir imágenes externas e internas, recrearlas, transformarlas o modificarlas, recorrer el espacio o hacer que los objetos lo recorran, producir o decodificar información gráfica, el color juega un papel muy importante en esta inteligencia. El niño/a con inteligencia espacial generalmente se divierte dibujando, pintando, haciendo escultura.

Esta inteligencia permite al individuo ubicarse en el espacio, representarlo mentalmente y moverse con puntos de referencia internalizados.

Se localiza en la zona cortical posterior del hemisferio derecho del cerebro.

Está presente en navegantes, constructores, dibujantes, jugadores de ajedrez y las artes visuales. La persona con inteligencia espacial tiene una gran habilidad de armar y desarmar, obtener imágenes mentales claras de lo que describimos, de leer e interpretar mapas y diagramas, de imaginarse todo el volumen con sólo ver un ángulo.

El niño es capaz de percibir de manera exacta el mundo visual-espacial y de ejecutar transformaciones sobre esas percepciones. Esta inteligencia incluye la sensibilidad al color, líneas, formas, el espacio y las relaciones que existen entre

estos elementos. Incluye la capacidad de visualizar y representar de manera gráfica ideas visuales o espaciales.

Su desarrollo está en la primera infancia en donde existe un pensamiento topológico, a medida que se regula el sentido de la lateralidad y la direccionalidad, va perfeccionando la coordinación motriz y la situación del cuerpo en el espacio, alcanzando el periodo inicial del desarrollo hasta la pubertad.

La Inteligencia Espacial en Preescolares y Escolares

Los niños con inteligencia espacial disfrutan mucho de armar y desarmar aparatos y rompecabezas, de las construcciones, los gráficos, las ilustraciones, los patrones visuales. Tienen un mapa interno con información visual muy importante.

Actividades para desarrollar la Inteligencia Espacial

- Dados, libertad de construcción.
- Medios para dibujar.
- Uso del lenguaje.
- Cerca de, lejos de, atrás de, delante de, en medio de.
- Uso de mapas muy sencillos.

1.2.4.1.4 La Inteligencia Lógico Matemática

Es la capacidad para usar los números de manera efectiva y de razonar adecuadamente. Incluye la sensibilidad a los esquemas y relaciones lógicas, afirmaciones, proposiciones, funciones y otras abstracciones relacionadas.

Destacan en la resolución de problemas, en la capacidad de realizar cálculos matemáticos complejos y en el razonamiento lógico. Competencias básicas: razonar de forma deductiva e inductiva, relacionar conceptos, operar con conceptos abstractos, como números, que representen objetos concretos.

Tradicionalmente considerada como la inteligencia y es medida por el IQ. Un alto nivel de esta inteligencia se ve en científicos, matemáticos, contadores, ingenieros y analistas de sistemas, entre otros. Los alumnos que la han desarrollado esta inteligencia analizan con facilidad planteos y problemas. Se acercan a los cálculos numéricos, estadísticas y presupuestos con entusiasmo, son capaces de utilizar el pensamiento abstracto a través de la lógica y los números para establecer relaciones entre distintos datos.

El conocimiento lógico matemático se inicia en los primeros meses de la vida, a través de las acciones del bebe sobre los objetos de su entorno, alcanza su cumbre en la adolescencia, la juventud y los primeros años de la edad adulta.

Los procesos lógico matemáticos se desarrolla en los lóbulos parietales del hemisferio izquierdo, lóbulo frontal y parietal izquierdo.

La Inteligencia Lógico Matemática en Preescolares y Escolares

Los pequeños con este tipo de inteligencia son muy observadores, les gusta clasificar en grupos, les gustan las adivinanzas y acertijos, entienden las matemáticas, se interesan en cómo funcionan las cosas, disfrutan de su razonamiento.

Actividades para desarrollar la inteligencia lógico matemática:

- Generar ambientes propicios para la concentración y la observación.
- Ofrecer estímulos sensoriales que sean significativos en la vida cotidiana de los niños.
- Jugar a las adivinanzas.

1.2.4.1.5 La Inteligencia Corporal-cinética

Es la capacidad para usar todo el cuerpo en la expresión de ideas y sentimientos facilitando el uso de las manos para transformar elementos. Incluye habilidades de coordinación, destreza, equilibrio, flexibilidad, fuerza y velocidad , así también la capacidad cinética de percibir medidas y volúmenes.

Los niños/as disfrutan de actividades físicas, tiene gusto por el baile, correr, saltar tocar, jugar hacer gestos desarrollan la sensibilidad para las texturas, sabores y aromas.

El control de esta inteligencia se sitúa en el hemisferio izquierdo y en la corteza motora de todo el cerebro, cada hemisferio domina los movimientos corporales del lado opuesto.

Esta es la inteligencia del cuerpo, del movimiento se manifiesta en atletas, bailarines, cirujanos y artesanos, entre otros. Se aprecia en los alumnos que se destacan en actividades deportivas, danza, expresión corporal y en trabajos de construcciones utilizando diversos materiales concretos. También en aquellos que son hábiles en la ejecución de instrumentos involucrando la destreza muscular, tanto la gruesa como la fina.

La Inteligencia Corporal en Preescolares y Escolares

Los niños que tienen este tipo de inteligencia, aprenden mejor moviéndose, actuando, usando sus sentidos, participando. Ese es su medio de interiorizar la información.

Un pequeño con inteligencia corporal al que se le pide que esté totalmente inmóvil, es como si se le taparan los ojos. Captan y expresan moviendo todo el cuerpo.

Quizá sea el perfil menos comprendido y aceptado en el ámbito educativo, frecuentemente, a los niños con inteligencia corporal o de movimiento, se exponen a sistemas educativos que no corresponden con su modo de aprendizaje. Estos niños terminan siendo calificados por los maestros con síndrome de atención dispersa.

Actividades para desarrollar la Inteligencia Corporal

- El juego del espejo.
- Respirar de diferentes formas.
- Caminar sobre una cuerda.
- Bailar al ritmo de la música.
- Jugar con las manos.

1.2.4.1.6 La Inteligencia Lingüística

Es la capacidad de usar las palabras de manera efectiva, en forma oral o escrita. Incluye la habilidad en el uso de la sintaxis, fonética, semántica y los usos pragmáticos del lenguaje como acción (retórica), para recordar información (mnemónica), para informar (explicación) y para hablar sobre el lenguaje (metalenguaje) sus dimensiones prácticas lo que permiten es una buena comunicación de emociones, sentimientos e ideas.

La inteligencia lingüística o verbal, representa un instrumento esencial para la supervivencia del ser humano. Para trabajar, desplazarse, divertirse o relacionarse con el prójimo el lenguaje constituye el elemento más importante y a veces el único de la comunicación.

La investigación neuronal ha demostrado que, el centro más importante del desarrollo lingüístico se encuentra en el hemisferio izquierdo; sobre todo, en los casos de personas diestras.

Su desarrollo es muy similar en niños/as de diferentes culturas, comienza en la etapa prenatal y neonatal; en muchos de los aspectos el período máximo de desarrollo se extiende hasta la pubertad, y en general permanece solido hasta la vejez.

Esta inteligencia se ve en escritores, poetas, periodistas y oradores, entre otros. Los alumnos que poseen esta inteligencia les encanta redactar historias, leer, jugar con rimas, trabalenguas y en los que aprenden con facilidad otros idiomas.

La Inteligencia Lingüística en Preescolares y Escolares

Un preescolar con inteligencia verbal, canta y habla todo el día. Usa el lenguaje con propiedad, le gusta aprender palabras nuevas. Juega con el idioma. Le fascinan los cuentos y es capaz de narrar eventos. Pregunta ¿qué quiere decir? Le gusta conversar. Le gustan los libros y es capaz de describir un objeto o idea de muchas maneras.

Actividades para desarrollar la Inteligencia Verbal:

- Cantarle, recitarle versos. Darle la bienvenida
- Exponerlo a juegos del lenguaje, canciones de cuna, rimas, poemas, juegos verbales con ritmo de la palabra.
- Acompañar su juego con una charla paralela, sin atropellarlo. Hablar con propiedad.
- Jugar con diferentes sonidos, timbres de voz y ritmos.
- Leer libros adecuados a las diferentes edades.

1.2.4.1.7 La Inteligencia Interpersonal

La inteligencia interpersonal es la capacidad de entender a los demás e interactuar eficazmente con ellos. Incluye la sensibilidad a expresiones faciales, de voz, los gestos, posturas y la habilidad para responder a dichas acciones de manera

práctica; propiciar, negociar, escuchar, ocuparse de la resolución de un conflicto, persuadir, formar equipos.

Los resultados de las investigaciones realizadas demuestran que, los lóbulos frontales del cerebro tienen una función relevante en la interacción social. La inteligencia intrapersonal y la interpersonal conforman la inteligencia emocional y juntas determinan la capacidad de desarrollar el equilibrio y el apego emocional. Presente en actores, políticos, buenos vendedores y docentes exitosos, entre otros. La tienen los alumnos que disfrutan trabajando en grupo, que son convincentes en sus negociaciones con pares y mayores.

Es la inteligencia social. Las personas con este tipo de inteligencia saben comunicarse de manera eficiente, prefieren estar en grupo que solos. Entienden los mensajes verbales y no verbales. Generalmente son líderes.

Inteligencia Interpersonal en Preescolares y Escolares

La inteligencia interpersonal entre los preescolares se manifiesta por la avidez de estar acompañado por chicos de la misma edad y participar en actividades grupales más que individuales. Normalmente los otros niños buscan su compañía por su habilidad en la solución de conflictos y en integrar a diferentes personas en el juego, disfrutan al explicar a los otros niños. Aprenden en sociedad.

Actividades para desarrollar la inteligencia Inter Personal.

- Contacto físico
- Juegos en el cuerpo de mamá o papá.
- Contacto con familia, abuelos, primos, mascotas
- Títeres
- Álbumes de fotos
- Loterías de sonido con mensajes de gente querida.

1.2.4.1.8 *Inteligencia Naturalista*

Es la capacidad de distinguir, clasificar y utilizar elementos del medio ambiente como: objetos, animales o plantas. Incluye las habilidades de observación, experimentación, reflexión y cuestionamiento de su entorno. La poseen en alto nivel la gente de campo, botánicos, cazadores, ecologistas y paisajistas, entre otros. Se da en los alumnos que aman los animales, las plantas les gusta investigar características del mundo natural y creado por el hombre.

La inteligencia naturalista es la última que incluyó Gardner en su clasificación. Es muy similar a la Lógico matemática, en cuanto a la habilidad para observar, clasificar, comparar, ordenar, descubrir secuencias, patrones y regularidades. La inteligencia naturalista se interesa en fenómenos concretos de la naturaleza, el aire libre, los animales, las plantas, la medicina.

La Inteligencia Naturalista en Preescolares y Escolares.

El niño con inteligencia naturalista disfruta del aire libre, es coleccionista de bichos y animales, observa el cielo, descubre patrones de la naturaleza y el entorno social, asumiendo el rol de eficaz colaborador en el proceso de adquisición de conocimientos.

Actividades para desarrollar la inteligencia naturalista

- Juego al aire libre
- Libertad para juego libre con elementos de la naturaleza: Tierra, arena, agua, chisquetes, mecánica de fluidos, etc.
- Juegos para desarrollar la inteligencia de movimiento.

CAPITULO II

2. DISEÑO DE LA PROPUESTA

2.1 Caracterización De La Institución

Jardín De Infantes: “María Montessori”

El Jardín de Infantes María Montessori es una institución legendaria que fue creada el 1 de febrero de 1964, con acuerdo ministerial N° 018, pertenece a la zona U.T.E.N° 1.

Su educación está enfocada en la enseñanza a los niños/as de Primer año de Educación Básica; es fiscal, laica, gratuita, su finalidad es brindar a las familias del Cantón Latacunga, la posibilidad de tener una entidad educativa en la cual sus niño/as puedan tener una iniciación en el aprendizaje de la ciencia, de una manera teórica y práctica.

Realiza grandes esfuerzo por alcanzar cada día metas superiores y competitivas, planteándose como reto, mejorar la problemática social infantil, a través de la actualización y mejoramiento de los conocimientos y el desarrollo normal de la niñez, y de esta manera brindar un trabajo con profesionalismo y responsabilidad.

Busca la verdad, el aprendizaje y el buen desempeño de los niños en la iniciación de la etapa escolar.

Ubicación Geográfica:

Se encuentra ubicado en el Cantón Latacunga, parroquia La Matriz, entre las calles Tarqui N° 47-40 y Antonia Vela.

Infraestructura:

El Jardín de Infantes está dotado de: 10 aulas de estudios, talleres de audiovisual y música, la dirección, bodega, vivienda para auxiliar de servicios, 1 patio para recreación con juegos infantiles, 2 baterías higiénicas.

Puntualización General Del Número De Docentes:

Existen 10 profesores de planta, 3 de área especiales, 1 administrativo, y 2 auxiliares de servicios.

Puntualización General Del Número De Alumnos:

Existen 235 alumnos matriculados en el año lectivo 2009-2010 distribuido en 10 paralelos.

Directoras:

Sra. Kattia Bourgeat Caicedo	1965-1998
Lic. Myriam Elena Toro Tapia	1998-2004
Lic. Lucia Carrión de Orbea	2004-2010

Biografía de María Montessori:

María Montessori (31 de agosto de 1870 - 6 de mayo de 1952) fue una educadora, científica, médica, psiquiatra, filósofa, psicóloga, devota católica, feminista y humanista italiana.

Vida

Nació el 31 de agosto de 1870 en Chiaravalle, provincia de Ancona, Italia, en el seno de una familia burguesa católica y falleció en Holanda en 1952 a los 82 años de edad. Su madre fue Renilde Stoppani. Su padre Alessandro Montessori era

militar de profesión y muy estricto; en esa época, a lo más que aspiraba una mujer era a ser maestra, aunque en su familia se reconocía el derecho a cierta educación de la mujer.

Estudió ingeniería a los 14 años, luego estudió biología y por último fue aceptada en la Facultad de Medicina de la Universidad de Roma. A pesar de que su padre se opuso al principio, se graduó en 1896 como la primera mujer médico en Italia. Fue miembro de la Clínica Psiquiátrica Universitaria de Roma; Más tarde, estudió antropología y obtuvo un doctorado en filosofía, época en la que asistió a uno de los primeros cursos de psicología experimental. Es contemporánea de Freud y desarrolló su propia clasificación de enfermedades mentales.

María Montessori tenía una conciencia social importante, se interesaba por las condiciones de vida, especialmente de las mujeres. Participo en dos congresos internacionales para mujeres: en Berlín en 1896 y en Inglaterra en 1900. Habla de las mujeres y de los niños/as, enfatizando en las repercusiones que las condiciones de vida tienen sobre la sociedad. En 1898, en un congreso en Turín expuso la importancia de la educación y atención a niños/as con deficiencias mentales.

Entre 1898 y 1900 trabajó con niños/as considerados mentalmente perturbados. Se dio cuenta de que estos infantes tenían potencialidades que aunque estaban disminuidas, podían ser desarrolladas y que eran dignos de una vida mejor sin representar una carga para la sociedad. Aquí decide dedicarse a los niños el resto de su vida.

Entre otros puntos, Montessori dice que la educación se basa en un triángulo:

- Ambiente
- Amor
- Niño-Ambiente

1926: se funda la Real Escuela del Método Montessori con el apoyo de Benito Mussolini. Las escuelas y los centros de entrenamiento se multiplican en Italia.

Empiezan a aparecer también en países como Alemania. Más tarde, Montessori renuncia a la ayuda de Mussolini, quien quería adoctrinar a los niños para sus fines bélicos, lo cual es incompatible con la libertad, tan fundamental en su filosofía. El Duque manda cerrar todas las escuelas, así como Hitler cierra todas en Alemania. Abandona Italia y se va hacia Barcelona a los 64 años, donde tiene que empezar desde el principio (1934).

En esta época nace el interés por los niños de 0 a 3 años. Dice que la educación debe iniciarse desde el nacimiento. Desarrolla las Comunidades Infantiles como propuesta para sustituir las guarderías. Al finalizar la guerra regresa a Holanda y reanuda la propagación de sus ideas. Se abren más escuelas Montessori y se inicia el movimiento a nivel mundial. Recibe la Legión de Honor de Francia por su destacada labor en el campo de la educación, así como la condecoración Honoris Causa de la Universidad de Ámsterdam y es propuesta tres veces para el Nobel de la Paz.

Por haber vivido tres guerras se cuestionaba sobre el futuro de la humanidad. Decía que la “salvación se encuentra en el niño”. Vivió y trabajó para y por sus convicciones de que el niño era un ser diferente y que había que ayudarlo a desarrollarse. Toda su vida estudió, trabajó y difundió su filosofía.

Murió en Holanda poco antes de una planeada visita a África, invitada por el presidente de Ghana.

Su Pedagogía

- Instrucción de niños en grupos de 3 años, correspondiente a períodos sensibles de desarrollo (ejemplo: 3-5, 6-9, y 9-12 años con un programa para adolescentes).
- Los niños como seres competentes, alentados a tomar decisiones importantes por sí mismos.
- Observación del niño en el entorno como base para iniciar el desarrollo curricular (presentación de ejercicios subsecuentes para nivel de desarrollo y acumulación de información).

- Muebles de tamaño de los niños y creación de entorno del tamaño del niño (microcosmos) en el cual puede ser competente para producir de modo completo un mundo para niños.
- Participación de los padres para incluir atención propia y básica de salud e higiene como requisito para la escuela.
- Delineación de una escala de períodos sensibles de desarrollo. Períodos Sensibles, los cuales proveen un enfoque para trabajo de clase que sea apropiado para estimular y motivación al niño (incluyendo períodos sensibles para desarrollo de lenguaje, experimentación sensorial y refinamiento, y varios niveles de interacción social).
- La importancia de la "mente absorbente": la motivación sin límite de los niños pequeños para adquirir dominio sobre su entorno y perfeccionar sus experiencias y comprensión ocurren dentro de cada periodo sensible. El fenómeno está caracterizado por la capacidad del niño de repetición de actividades dentro de categorías de periodos sensible (Ejemplo: balbuceos exhaustivos como práctica de lenguaje conducente a un lenguaje competente).
- Materiales didácticos auto-correctivos (algunos basados en trabajos de Itard y Eduardo Seguin).
- Pertenece a la Escuela Nueva

Obra

Escribió el Método Montessori (1912), Antropología pedagógica (1913), Método Avanzado Montessori (2° Vol. 1917), El niño en la Iglesia (1929), La Misa explicada a los niños (1932), Paz y Educación (1934) y El secreto de la infancia (1936).

2.2 Análisis e Interpretación de Resultados

Este capítulo abarca la investigación de campo realizada en el Jardín de Infantes María Montessori, la misma que determina cifras claras y precisas.

Para llegar a esta conclusión se realizó la entrevista a la señora directora del Jardín de Infantes.

Análisis e Interpretación de Resultados de la Entrevista Realizada a la Directora del Jardín de Infantes María Montessori (Ver Anexo I)

Luego de un diálogo ameno con la señora directora de la institución, se estableció que como autoridad de la Institución, siempre se interesa por el mejoramiento que logren sus estudiantes con un desarrollo integral de sus habilidades y competencias, todo lo hacen fundamentados en la utilización de diversas estrategias metodológicas.

Conocedora que el juego es una de las actividades más importantes y un medio por el cual el niño/a aprende a conocer su entorno, considera necesario que su institución cuente con una guía metodológica de juegos y que esté enfocada al desarrollo de las inteligencias múltiples, siendo de gran ayuda para desarrollar de mejor manera la labor educativa de la maestra y que el aprendizaje en los niños/as tenga un significado profundo en su vida.

Análisis e Interpretación de Resultados de la Entrevista planteada a la Maestra de Primero de Educación Básica Paralelo “D” (Ver Anexo II)

Conclusiones llegadas luego de la entrevista planteada a la maestra del Primer Año de Educación Básica paralelo “D”.

La entrevista realizada a la maestra del paralelo “D” del Jardín de Infantes María Montessori, permite apreciar el amplio conocimiento que tiene acerca de la importancia del juego en las actividades diarias, existiendo un gran interés por mejorar su trabajo dentro del aula a través de la utilización de nuevos métodos.

Pone énfasis en el juego y su variedad existente, a través del cual se podrá desarrollar las diferentes inteligencias existentes en los niños/as, permitiendo que el proceso de enseñanza-aprendizaje sea significativo para la vida futuro del niño/a. determinando que el objetivo planteado este en el camino correcto satisfaciendo las necesidades de la maestra y sus alumnos. A través de elaboración de una guía metodológica de juegos para desarrollar las inteligencias múltiples en los niños/as.

Análisis e Interpretación de resultados de la encuesta realizada a los Padres de Familia del Primer Año de Educación Básica Paralelo “D”

Para llegar a esta conclusión se realizó la encuesta a las madres y padres de familia de los niños del Primero de Educación Básica Paralelo “D”.

1. ¿Conoce usted la importancia del juego en el desarrollo de sus niño/as? (Ver ANEXO III)

De los 25 padres de familia encuestados el 92% considera que el juego es importante en el desarrollo físico, intelectual y afectivo de los niños/as; mientras que el 8% ve al juego como una más de sus actividades, por lo tanto los resultados corroboran que el juego es una herramienta básica para el desarrollo de la inteligencia y socialización del niño/a, además estrecha lazos de amistad, descubre normas de convivencia y garantiza hábitos de disciplina valores y formas nuevas de aprendizaje como ayuda en la formación de su personalidad.

2. ¿Participa usted activamente en el juego con sus niños/as? (Ver ANEXO III)

El 80% de los padres de familia por razones de trabajo no está siempre con su hijo/a esos momentos de esparcimiento; mientras que el 16% considera importante compartir con su hijo esta maravillosa actividad; el 4% de los padres considera al juego exclusivo de los niño/as. Los resultados evidencian que las diferentes situaciones económicas y sociales de cada uno de los hogares no permiten a los padres de familia estar junto a sus hijos/as en estos momentos trascendentales de su vida, causando dificultades para su autonomía e independencia, tal vez el desconocimiento de la importancia que tiene el núcleo familiar hace que no se haga un esfuerzo por cambiar esta situación.

3. ¿Selecciona usted los juegos adecuados para sus niños/as? (Ver ANEXO II)

El 52% de los padres de familia por situaciones de trabajo no puede controlar todo el tiempo a que juega su hijo/a; mientras que el 32% considera importante saber elegir los juegos correctos; un 16% cree que el niño/a sabe elegir sus juegos.

Los resultados obtenidos son la consecuencia del desconocimiento por parte de los padres de familia acerca de la importancia de elegir los juguetes y juegos adecuados para su niño/a; por lo que es necesario despertar en las personas adultas que los rodean y están inmerso en su educación los variados juegos existentes en la actualidad instrumentos que favorecen el desarrollo integral de los infantes.

4. ¿Conoce usted si la maestra utiliza el juego para enseñar a su niño/a? (Ver ANEXO III)

El 40% de los padres de familia tienen poca información acerca del trabajo de la maestra de sus hijo/a; mientras el 36% de los padres asiste con frecuencia a informarse conociendo con claridad la metodología que ella utiliza; el 24% se muestra apático y no conoce como es el trabajo de la docente. Los datos porcentuales demuestran que los padres de familia no se interesan en conocer el trabajo que desarrolla la maestra con su hijo/a dentro del aula.

5. ¿Considera usted que todos los juegos ayudan al desarrollo de los niños/as? (Ver ANEXO III)

El 72% de los padres y madres de familia consideran que todos los juegos permiten el buen desarrollo de su hijo/a; mientras el 28% cree que no todos los juegos son adecuados para utilizarlos con los niño/as.

Los resultados dan a conocer que para los padres y madres de familia el jugar es una actividad que implica pensar, razonar, explorar, experimentar, inventar e imaginar; por lo tanto, creen que todos los juegos permiten desarrollar en los niños/as sus diferentes capacidades intelectuales, afectivas, motrices; determinando la necesidad de elaborar una guía de juegos que permita orientar de mejor manera el trabajo de la maestra en el aula de clase.

6. ¿Considera usted necesario que la maestra seleccione juegos para conocer las diferencias individuales de sus niños/as? (Ver ANEXO III)

El 60% de los padres de familia considera que la maestra debe escoger los juegos de acuerdo a las capacidades de cada niño; el 24% de los padres de familia cree que por la cantidad de niños no es factible y se lo haría de vez en cuando; mientras que el 16% no lo cree necesario.

Los resultados permiten establecer que los padres de familia consideran importante que la maestra conozca y respete las diferencias individuales existentes en los niños/as, que le permitan plantear las actividades lúdicas de una manera correcta en la búsqueda del desarrollo de las inteligencias siguiendo una trayectoria evolutiva natural y respetando las posibilidades de cada uno de los niños/as.

7. ¿Cree usted que el juego puede desarrollar la inteligencia de su niño/a? (Ver ANEXO III)

Los datos evidencian que el 92% de los padres de familia considera que el juego es una herramienta fundamental para desarrollar la inteligencia de los niños/as; mientras tanto el 8% de los padres cree que el juego es solo una actividad de esparcimiento.

Es satisfactorio conocer que la mayoría de los padres de familia está consciente de lo importante que es el juego en la vida del niño/a y que son

conocedores de que gracias a esta actividad fundamental se logra mejorar su capacidad de pensamiento y socialización, aspectos primordiales para el desarrollo íntegro de los infantes.

8. ¿Cree usted necesario que la maestra conozca claramente los diferentes juegos existentes para los niños/as? (Ver ANEXO III)

El 96% de los padres de familia consideran necesario que la maestra conozca una variedad de juegos para plantear en el aula de clases; mientras el 4% piensa que no es importante.

Los datos adquiridos demuestran el interés que tienen la mayoría de los padres y madres de familia por el desarrollo integral de su hijo/a, consideran primordial que la maestra esté preparada y cuente con el material metodológico adecuado y necesario, donde pueda investigar y conocer una variedad de actividades lúdicas para plantear a los niños/as en la búsqueda de un desarrollo adecuado e integral. Situación que permite precisar la importancia del trabajo de investigación que se realiza y la guía metodológica de juegos a elaborar.

9. ¿Conoce usted si la maestra dispone de un folleto de juegos para desarrollar la inteligencia de sus niños/as? (Ver ANEXO III)

Los datos dan a conocer que el 72% de los padres de familia no conoce si la maestra cuenta con una guía metodológica de juegos; mientras que el 28% sabe que la maestra cuenta con un folleto de juegos infantiles.

La interpretación de los datos corrobora que la maestra no cuenta con una guía metodológica de juegos que permita variar y utilizar de una manera correcta la actividad lúdica dentro del aula de clases; por lo que se considera urgente la elaboración de una guía metodológica de juegos que facilite la tarea de la maestra parvularia y permita que el proceso de enseñanza-aprendizaje sea efectivo y significativo para la vida del niño/a.

10. ¿Cree usted necesario que la maestra tenga un folleto de juegos para desarrollar la inteligencia de sus niños/as? (Ver ANEXO III)

El 92% de los padres y madres de familia cree que es necesario que la maestra de su hijo guíe las actividades lúdicas con el apoyo de un material didáctico adecuado; mientras que el 8% no lo considera necesario.

Los resultados son claros y permiten establecer que los padres y madres de familia, muy preocupados por la educación de sus hijos/as, consideran necesario que la docente cuente con el material educativo y metodológico correcto para plantear variados temas a través del juego. Estos datos corroboran que el objetivo planteado en esta investigación es de trascendental importancia para el que hacer educativo y exclusivamente para el primer año de educación básica paralelo “D” del Jardín de Infantes María Montessori que será el beneficiario con esta guía metodológica de juegos.

Análisis e Interpretación de Resultados de la ficha de observación aplicada a los niños/as de Primer Año de Educación Básica Paralelo “D” (Ver Anexo IV)

De la observación realizada a los niños/as de Primer Año de Educación Básica Paralelo “D” del Jardín de Infantes María Montessori.

Uno de los requisitos primordiales para evaluar las inteligencias múltiples en los niños/as es la observación, actividad que permitirá detectar en cada uno de los alumnos las inclinaciones hacia alguna actividad preferencial y detectar las habilidades que poseen; situación que determinante en la búsqueda de fortalecer estas capacidades en cada niño/a.

Se ha observado a los párvulos realizando diferentes actividades con la guía de la maestra dentro del aula, y también se logró realizar una observación directa con los niños en el momento de la hora de recreación infantil.

Permitiendo determinar en cada niño/a sus fortalezas y debilidades en el desarrollo de las diferentes inteligencias múltiples, también fue notorio las habilidades en cada uno de ellos, situación que da una pauta de cómo debe ser el trabajo a desarrollarse para el fortalecimiento de sus capacidades individuales, mejorar su autoestima, respetar ritmos y estilos de aprendizaje, para personalizar una educación de calidad.

2.3. Conclusiones

Al realizar este trabajo se ha podido llegar a conocer un poco más acerca de tema del juego y su importancia en el desarrollo de las inteligencias múltiples. Cabe destacar que es un tema de gran trascendencia en relación a la educación preescolar, ya que por medio del juego se pueden desarrollar diversos aspectos en la población infantil, tales como la socialización, el aprendizaje, nuevos conocimientos, madurez, entre otros.

Determinamos que la función de la escuela en la actualidad a cambiado mucho, por todos los avances tecnológicos y sociales que han ido sucediendo con el paso del tiempo, hoy su mayor objetivo es la formación de los niños que asisten a la institución, en un mayor desarrollo de sus capacidades para afrontar, decidir, los distintos aspectos y situaciones que se presenten. Por esto es que se considera importante en la instrucción diaria, el desarrollo de las inteligencias múltiples; ya que abarca la totalidad de capacidades que todo ser humano tiene de manera innata, esperando su perfeccionamiento.

Importante es poder facilitar con nuestro trabajo de investigación, la posibilidad de desarrollo y estimular estas capacidades; debemos combinar y armonizar las inteligencias, los conocimientos, la moralidad y la ética para crecer en un mundo en el que valga la pena vivir.

2.4 Recomendaciones

La maestra parvularia debe tener claro que no consiste sólo en afinar las diversas inteligencias y emplearlas adecuadamente; sino reflexionar sobre las diferentes maneras de adquirir y representar los conocimientos; sobre los factores que promueven el aprendizaje o interfieren con él y buscando métodos y estrategias para facilitar el progreso de sus niños/as.

Tomar en cuenta que todos los niños/as tienen las ocho inteligencias y por tanto, no es correcto encasillar al niño en una sola inteligencia limitando sus capacidades y potencialidades.

2.5. Propuesta

Título De La Propuesta

“GUÍA METODOLÓGICA DE JUEGOS PARA DESARROLLAR LAS INTELIGENCIAS MÚLTIPLES EN LOS NIÑOS/AS DEL PRIMER AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA PARALELO “D” DEL JARDÍN DE INFANTES MARÍA MONTESSORI”

Institución Ejecutora

Universidad Técnica de Cotopaxi a través del grupo de investigadoras.

Beneficiarios

Niños/as del Jardín de Infantes “María Montessori” Paralelo “D”.

Ubicación

Cantón Latacunga, parroquia la Matriz, calle Antonia Vela y Tarqui.

Tiempo Estimado para la Ejecución

Cuatro meses: Desde del 5 de Diciembre de 2009, hasta el 17 de febrero del 2010.

Equipo Técnico Responsable

Tesistas

Herrera Proaño Jenny Fabiola

Chisag Tapia Gladys Elizabeth

2.6 Justificación De La Propuesta

La atención de los niños/as en el inicio de la educación básica está en manos del docente, lo cual significa que para realizar una función que logre atender integralmente al niño en esta etapa fundamental de su desarrollo, se hace indispensable conocer y dominar estrategias basadas en el juego y orientadas en el conocimiento de las inteligencias múltiples.

La Guía Metodológica de Juegos es una recopilación de actividades lúdicas, sugeridas y encaminadas a desarrollar las inteligencias múltiples existentes en los niños/as.

Este valioso documento donde se concentra en forma sistemática variada información, la cual es fácil de manejar, sirve de referencia para la persona que lo usa, es muy útil porque en el contiene una serie de términos técnicos, conocimientos básicos que van enfocados en fortalecer las diferentes inteligencias múltiples, que permitirá mejorar el proceso enseñanza-aprendizaje y facilitar el trabajo de la maestra parvularia.

La educadora, puede hacer uso de su contenido, según sus necesidades. La guía tiene un carácter abierto y puede ser complementada con nuevas actividades, sugerencias metodológicas o instrumentos que vayan surgiendo durante el desarrollo del trabajo dentro del aula.

Estamos de acuerdo que es muy importante valorar las condiciones propias del contexto específico que rodea al niño/a involucrado en el quehacer educativo; por esto la guía propuesta está basada en cada una de las realidades sociales, que viven los niños/as del Jardín de Infantes María Montessori paralelo “D” permitiendo que su aplicación sea sencilla, efectiva y los resultados muy alentadores en la formación de seres humanos integralmente desarrollados.

2.7 Objetivos

Objetivo General

Mejorar el proceso enseñanza-aprendizaje mediante la elaboración de una Guía Metodológica de Juegos para el desarrollo de las Inteligencias Múltiples en los niños/as de Primer Año de Educación Básica Paralelo “D” del Jardín de Infantes María Montessori del Cantón Latacunga en el año lectivo 2009-2010.

Objetivos Específicos

- Estimular el desarrollo de las diferentes inteligencias múltiples de los niños/as a través del juego.
- Ofrecer una recolección de juegos específicos para el desarrollo de cada una de las inteligencias múltiples en los niños/as de Primero de Educación Básica.
- Coadyuvar a la ejecución correcta de los juegos asignados propiciando el respeto a la individualidad de cada niño/a, desarrollando habilidades, destrezas, cambios de actitudes y valores, que contribuyan a su formación integral.

2.8 Importancia Pedagógica

El juego es un proceso lúdico con fines educativos, que utiliza los juguetes como instrumentos con los cuales los pequeños desarrollan sus capacidades e inteligencia de forma natural y espontánea.

La actividad lúdica ofrece esta valiosa posibilidad de fortalecer las habilidades de pensamiento adecuados para resolver problemas bajo un esquema de pensamiento lógico, aspectos que han sido tomados en cuenta para ver a la ludicidad como instrumento pedagógico educativo, por ser variado y ofrecer problemas a resolver progresivamente más difíciles y más interesantes.

Siendo cada niño/a protagonista principales de una acción heroica creada a medida de su maravillosa imaginación. Su desbordante fantasía hará que amplíe lo jugado a puntos por nosotros insospechados.

Con este objetivo pedagógico se elaboró la guía metodológica de juegos, que facilitará el planteamiento de las diferentes actividades dentro del aula de clases con la elección de diferentes juegos para fortificar en los niños/as las diferentes inteligencias múltiples; permitiendo la manipulación, representación simbólica, respetando reglas, estas pueden efectuarse en grupo o ser retos individuales.

La amplia información existente sobre las ocho inteligencias múltiples ofrece a la maestra la posibilidad de investigar y relacionar las habilidades de cada uno de los niños/as, evitando encasillar al infante en una sola inteligencia. Logros que alcanzará la maestra parvularia siendo comprensible y evitando saturar su mente con información considerada supuestamente necesaria, buscando favorecer la utilización de sus potenciales intelectuales de manera gradual, respetuosa y armoniosa a los procesos naturales.

2.9 Descripción de la Propuesta

La guía metodológica que se ha elaborado contiene 40 juegos. Seleccionados y creados para despertar y fortalecer, las inteligencias múltiples existentes en los niños/as de Primero de Educación Básica.

Será la encargada de satisfacer las necesidades pedagógicas de la maestra parvularia como de los niños/as, haciendo más divertida y agradable las actividades de enseñanza-aprendizaje, esta versatilidad es posible porque, para jugar, lo más importante son las ganas de participar y pasarlo bien.

Esta guía es también una invitación a la creatividad y a la concientización de que no es necesario gastar dinero para conseguir un juego divertido. Todos los juegos que se presentan requieren materiales sencillos que se pueden encontrar en la calle

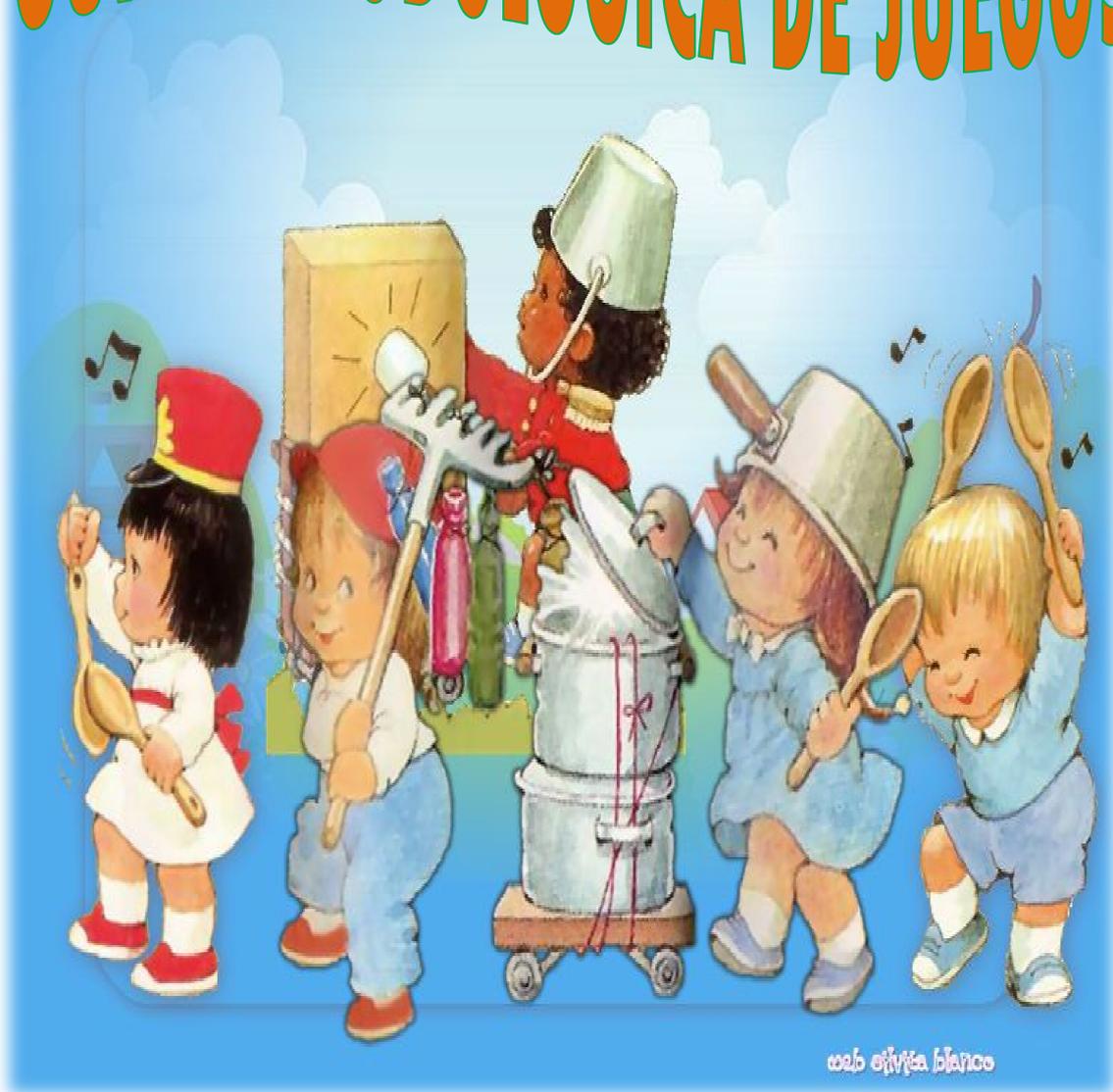
o en casa, de manera que el entretenimiento sea doble: construir su propio juego y jugar.

Los juegos están agrupados, de acuerdo a la inteligencia que está encargado de fortalecer, de tal manera que faciliten a la docente su selección; cada actividad lúdica tiene una descripción clara de los materiales que necesita para elaborar el juguete en muchos casos, como se plantea el juego, que logros alcanzo, además están redactados con un lenguaje sencillo y claro facilitando su comprensión y práctica continua.

Cada actividad lúdica, tiene una duración máxima de diez minutos, considerando que los niños/as se cansan rápidamente, los juegos son grupales favoreciendo las relaciones interpersonales de los infantes

Esperamos que esta guía metodológica de juegos cumpla con las expectativas planteadas en la investigación que son lograr un amplio desarrollo y fortalecimiento de las inteligencias múltiples de los niños/as y sea el complemento de la maestra facilitando su labor educativa.

GUÍA METODOLÓGICA DE JUEGOS



AUTORAS:

GLADYS CHISAG
JENNY HERRERA.

INTRODUCCIÓN

El juego es la principal actividad de las personas durante la infancia y un excelente entretenimiento durante toda la vida. Jugando nos desarrollamos física y emocionalmente, al mismo tiempo que mantenemos nuestra inteligencia y reflejos despiertos; pero, por encima de todo, jugando nos divertimos y disfrutamos en compañía de nuestros allegados, tanto familiares como amigos.

Consideramos que es una herramienta básica para el desarrollo de la inteligencia y la socialización del niño/a, buscamos que los juegos tradicionales no sean sustituidos por videojuegos, juguetes electrónicos, ordenadores; en definitiva, objetos que hacen que el niño juegue solitario y de una forma sedentaria y poco enriquecedora.

A través de la elaboración de sus propios juguetes de acuerdo a sus necesidades permite ampliar el gesto y el movimiento trasladándolo a una dimensión global, que no solo estimula múltiples procesos cognitivos, sino que implica plenamente la afectividad.

Participar en el juego, compartir, divertirse, ganar y perder, conseguir algún triunfo o salir eliminado, son experiencias que el niño/a viven intensamente. El juego es otro de los pilares de la educación, pero no es fácil aprender a jugar.

Todo lo investigado sobre el juego y el aprendizaje facilitaron la elaboración de una guía metodológica que recopila una serie de juegos que favorezcan el desarrollo y estimulación de los distintos tipos de inteligencia. Integrando sus experiencias o situaciones más significativas de la vida diaria, que resultan interesantes y ricas en los distintos momentos evolutivos del niño/a; siendo estas actividades las que despiertan su atención, fantasía, desarrollo de su creatividad y satisfacción de sus necesidades.

¿PARA QUE SIRVEN LOS JUEGOS?

Habitualmente se toman los juegos como una actividad de niños o para pasar el tiempo, Pero los juegos permiten desarrollar una actitud lúdica frente a la propia vida y la relación con los demás. Los juegos constituyen una herramienta de gran utilidad para el trabajo interno y para la dinamización de ámbitos y de actividades. Podemos distinguir entre la actitud “grave” y la actitud “lúdica”, La actitud grave tensiona, desproporciona los hechos externos e internos, fija las imágenes y sus cargas, endurece los roles, fomenta las distancias interpersonales y genera cerrazón de futuro.

La actitud lúdica proporciona los hechos externos e internos, moviliza las imágenes, da soltura a las relaciones, favorece la comunicación directa, flexibiliza el sistema de roles y abre el futuro.

Trabajo Interno: Todos los temas se pueden trabajar a través de juegos: distensión, psicológica, autoconocimiento, atención, comunicación directa, vencimiento de resistencias.

Dinamización de ámbitos y actividades: Los juegos ayudan a la formación y fortalecimiento del espíritu de cuerpo. Ya que facilitan las relaciones. Ayudan a transformar el tono del grupo y a dinamizar el conjunto por la ruptura de hábitos fijos en la distribución de los participantes dentro del ámbito.

LAS GANAS DE JUGAR

El motor fundamental de los juegos es “las ganas de jugar”. Para el jugador las ganas son la motivación y para el coordinador son el indicador de la marcha del juego.

La duración de un juego está determinada por las ganas de jugar.

Conviene terminar el juego o cambiarlo antes de que el entusiasmo decaiga.

La proporción, o sea cuántos juegos se van a jugar y de qué tipo, dependerá de los objetivos que se quieran lograr y de la percepción que el coordinador tenga del conjunto, en ese momento.

ROL DEL COORDINADOR

El rol del coordinador es despertar las ganas de jugar y atender a que se mantengan durante los juegos.

El emplazamiento del coordinador depende del tipo de juego. Hay juegos en los que su rol es explícito; hay otros que no requieren de coordinación, después que han sido explicados. Pero en ambos casos su función es dinamizar y estar atento al desarrollo del juego, atendiendo especialmente a las ganas de jugar.

INSTRUCCIONES DE USO DE LA GUÍA METODOLÓGICA

Esta guía presenta una serie de juegos. Estos están clasificados de acuerdo a la inteligencia a desarrollar.

1. Inteligencia Interpersonal.
2. Inteligencia Lingüística
3. Inteligencia Lógico matemática
4. Inteligencia Intrapersonal
5. Inteligencia Espacial
6. Inteligencia Corporal Cinestésica
7. Inteligencia Musical
8. Inteligencia Natural

Cada juego tiene una ficha donde figura el nombre, el tipo de juego y el o los intereses. Además contiene el número mínimo de participantes, el ámbito físico necesario y los materiales requeridos.

Cómo seleccionar los juegos?

- a) Por el interés buscado.
- b) Por la cantidad de participantes.
- c) Por el ámbito físico disponible.

1. JUEGOS PARA DESARROLLAR LA INTELIGENCIA INTER PERSONAL

Es la inteligencia social. Las personas con este tipo de inteligencia saben comunicarse de manera eficiente, prefieren estar en grupo. Entienden los mensajes verbales y no verbales. Generalmente son líderes.

LOGROS POR ALCANZAR

- Actitud de comprensión, colaboración, solidaridad, empatía.
- Gusto por compartir.
- Interiorización de pautas de convivencia.
- Aceptación, cumplimiento y respeto de normas de grupos sociales.
- Expresión de afectos, sentimientos y emociones.
- Asimilación de formas o modelos sociales de comportamiento positivos.
- Progreso en el dominio de habilidades sociales
- Respeto a la diversidad cultural, diferencias de tipo físico intercultural, sexo, clases sociales.
- Solución de conflictos.
- Desarrollo de hábitos de solidaridad.
- Interiorización de valores humanos.

by silvita blanco

EL IMÁN

NECESITAMOS:

Espacio físico

Cuerpo

Participante: 6 niños

Tiempo: 10 minutos

Espacio: Abierto

¿CÓMO SE JUEGA?

EL IMÁN 1: Se ubican de a dos. frente a frente; entonces la mano de uno se pone a 10 cm. aproximadamente de la cara del otro. e imaginan que la mano tiene cierto tipo de imán. Entonces, donde vaya la mano de uno, va la cara, y como consecuencia todo el cuerpo del otro. Y juegan libremente desplazándose, agachándose, enrollándose... etc.etc. Luego cambian el rol.

El IMÁN 2: Se ubican de a dos. Se ponen frente a frente, e imaginan que existe un imán ubicado en el centro del pecho. Entonces uno guía al otro; a una señal del coordinador del juego, sin parar el juego, cambian de rol. La idea es que el que guía atiende a no chocar con el resto de los que están en el juego. En ambos juegos la idea es no romper el acuerdo imaginario de que los une a un imán, a una cierta distancia.

¿Qué logramos? El gusto por compartir con los demás

Solucionar conflictos



TIN TIN... ADIVINA QUIÉN ES

NECESITAMOS:

Espacio físico

Cuerpo

Participante: 6 niños

Tiempo: 10 minutos

Espacio: Abierto

¿CÓMO SE JUEGA?

Un jugador se sienta (como director del juego) y otro apoya en sus piernas su cabeza tapándose los ojos con las manos, los demás se encuentran detrás de él, luego se acerca un niño/a y le da un beso en la cabeza.

El que recibe el beso en la cabeza cuenta hasta diez se levanta y vuelve a mirar a sus compañeros, adivinando quien era el que lo beso.

Los demás niños alrededor le cantan:

TIN, TIN, ADIVINA QUIÉN ES

TIN, TIN, ADIVINA QUIÉN ES

El que recibió el beso lleva a un niño/a que cree que lo besó donde el director del juego y el diálogo empieza así:

-¿Donde traes ese niño?

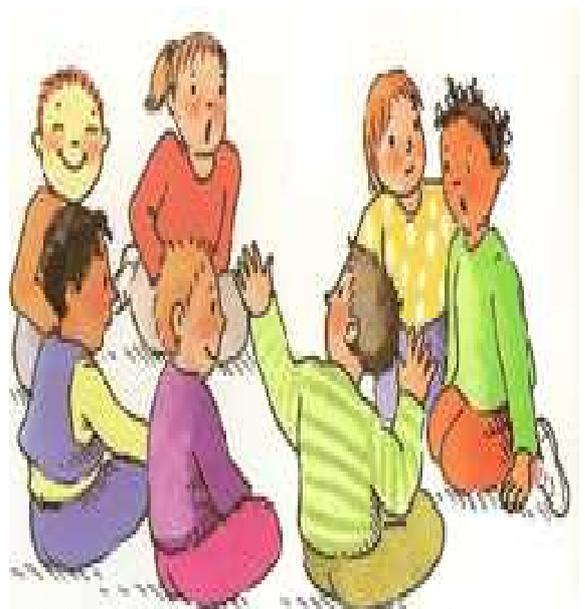
-Lo traigo del cunero

-pues llévatelo que no es mío

(Si no acierta con el niño que le dio el beso)

-Pues trae que es mío (si acierta).

Si no acierta, se vuelve a colocar como al principio para recibir otro beso y si lo descubre, será éste el que ocupe su lugar.



¿Qué logramos? Solucionar los conflictos.

LA MARIQUITA LLEGA

NECESITAMOS

Espacio físico

Cuerpo

Pañuelo

Participante: 7 niños

Tiempo: 8 minutos

¿CÓMO SE JUEGA?

Se elige a la suerte a un niño/a que representara a la mariquita, luego los demás compañeros se colocan alrededor de la mariquita y el juego empieza cuando todos preguntan.

¿DÓNDE ESTÁS?

Y el niño responde sacando el pañuelo

¡AQUÍ ESTOY AMIGUITOS!

Luego todos los niños/as se acercan a él y el primero que llegue es el que ocupa el lugar, le entregan el pañuelo y lo repiten nuevamente.

¿Qué logramos? Disfruta compartiendo con los demás



¿DE QUIÉN ES?

NECESITAMOS

Objetos para esconder

Cuerpo

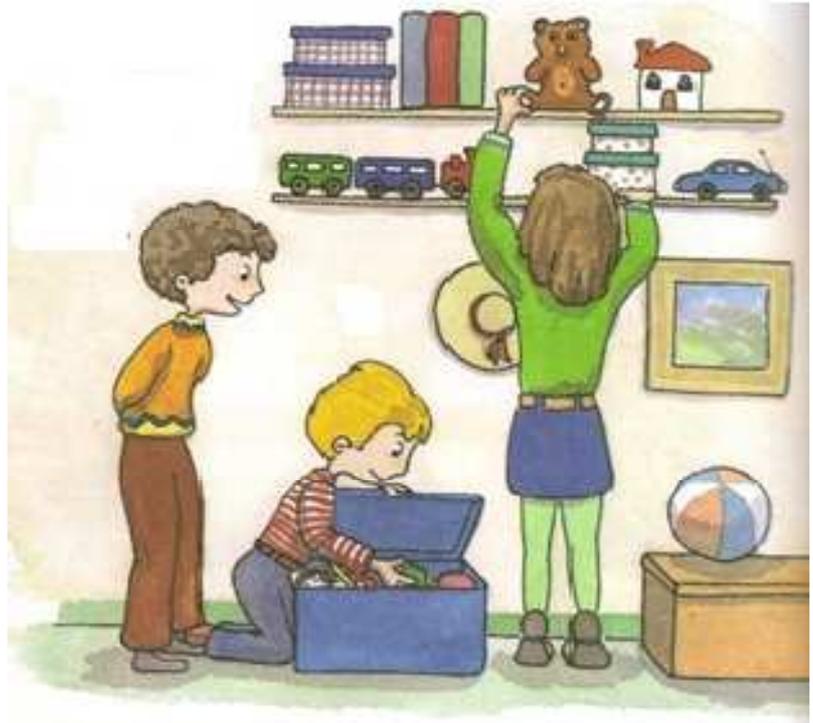
Espacio físico

Participante: 6 niños

Tiempo: 7 minutos

¿CÓMO SE JUEGA?

Uno de los jugadores esconde un objeto delante de todos, menos de uno que deberá encontrarlo.



A medida de que el niño/a se vaya acercando a lugar donde se encuentra el objeto, todos los demás gritan **es mío es mío...**

Cuando el niño lo encuentre nos dirá si el objeto que encontró es de alguno de sus amigos, si acertó el niño/a dueño del objeto dirá que es y quien se lo regalo; el que ganó será el que vuelva a esconder otro objeto para que otro niño lo encuentre.

¿Qué logramos? Interactuar eficazmente con los demás.

¿DÓNDE ESTÁ?

NECESITAMOS

Objeto muy pequeño para esconder

Espacio físico

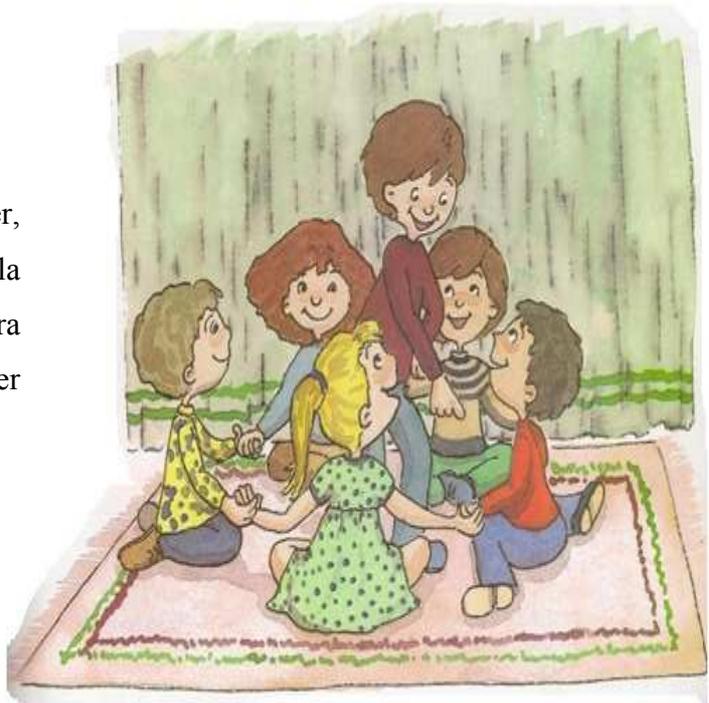
Participante: Todos los niños

Tiempo: 5 minutos

¿CÓMO SE JUEGA?

Se elige un objeto para esconder, por ejemplo una pinza para la ropa, y se elige a un jugador para que él se encargue de esconder donde él crea conveniente.

Todos los participantes se tapan los ojos con las manos mientras el jugador elegido lo esconde.



El objeto no debe quedar del todo oculto de manera que los niños/as lo puedan mirar sin levantarse del sitio.

Una vez escondido los participantes empiezan a buscar el objeto escondido. Los jugadores pueden girar y estirarse todo lo que quieran pero no pueden levantarse del sitio donde están sentados.

Cuando un jugador encuentra el objeto, se lo dice a quien lo escondió en el oído y queda fuera del juego a la espera de que todos lo encuentren.

El juego termina cuando todos lo encuentran.

¿Qué logramos? Interioriza pautas de convivencia

EL DUEÑO DE LA FIESTA

NECESITAMOS

Espacio físico

Cuerpo

Grabadora

CD

Participantes: 10 niños

Tiempo: 6 minutos

¿CÓMO SE JUEGA?

Se elige mediante sorteo a un jugador. La persona finalmente designada abandonará la sala

Los demás jugadores se sientan en el suelo formando un círculo.



Se escoge a uno de los participantes para que desempeñe el papel de dueño de la fiesta. La elección debe hacerse en voz baja con el fin de que el jugador que salió fuera no oiga nada.

El dueño de la fiesta simulará bailar y el resto del grupo lo seguirá.

El niño/a que salió debe entrar y adivinar quién es el dueño de la fiesta, el juego termina cuando el jugador adivina y tiene que salir otro niño/a.

¿Qué logramos? Respeto de normas de grupos sociales.

2. JUEGOS PARA DESARROLLAR LA INTELIGENCIA LINGÜÍSTICA

La INTELIGENCIA LINGÜÍSTICA es la habilidad para usar las palabras de manera eficiente. Hay una inteligencia verbal oral y otra verbal escrita, que pueden o no coincidir. Es una habilidad que encontramos en los grandes literatos, poetas, oradores, traductores.

LOGROS POR ALCANZAR

LENGUAJE ORAL

- Sensibilidad al sonido.
- Percepción, discriminación y memoria auditiva.
- Percepción y discriminación fonética.
- Comprensión y expresión oral.
- Articulación fonética.
- Manejo de la entonación y ritmo.
- Incremento de vocabulario.
- Construcción de significados.

LENGUAJE ESCRITO

- Percepción y discriminación y memoria visual.
- Organización espacio-temporal.
- Práctica grafo-motricidad.
- Control motor grueso.
- Control motor fino.
- Control postural.
- Control tónico.
- Independencia segmentaria.
- Control de movimientos oculares.



JUEGO DE VOCALES

NESECITAMOS

Tarjetas de vocales

Cuerpo

Espacio físico

Participantes: 6 jugadores

Tiempo: 6 minutos

¿CÓMO SE JUEGA?

Están los niños/as sentados en sus puestos con las tarjetas en la mano, la maestra toma en su mano e indica a los jugadores, pide que de sus tarjetas saquen la que es igual a la que tiene en su mano, el primer niño/a que lo logre, será el siguiente en dar la orden.



El niño pasa al frente para pronunciar la vocal que sacó y todos los niños/as lo repiten este juego facilita el reconocimiento de las vocales para en lo posterior formar silabas.

¿Qué logramos? Percepción y discriminación de memoria visual.

DIGA LA FRASE

NESECITAMOS

Tarjeta de imágenes

Espacio físico

Cuerpo

Participantes: 8 jugadores

Tiempo: 7 minutos.

¿CÓMO SE JUEGA?

Todos los niños/as se sientan en un círculo, luego la maestra empieza a contar una historia que a todos llame la atención.

Cuando están muy concentrados la maestra saca una tarjeta con imágenes muy grandes.



En voz alta dice **DIGA LA FRASE** los niños/as se interesaran por conocer y adivinar la frase, empieza a decir uno por uno que es lo que entiende de la imagen.

¿Qué logramos? Construir significado
Comprensión y expresión oral.

FIGURAS DE YESO

NESECITAMOS

Espacio físico

Cuerpo

Participantes: 8 jugadores

Tiempo: 10 minutos

¿CÓMO SE JUEGA?

Se escoge dos jugadores, uno hace de vendedor y otro de comprador. Los demás jugadores saltan y se mueven hasta que el vendedor dice “**quietos**”.



Los jugadores quedan paralizados en la posición en la que se encontraban y el vendedor enseña una de las estatuas al cliente. Ambos intentan hacer reír haciendo muecas para comprobar si es buena.

Cuando el cliente reconoce que es buena, el niño/a abandona el papel de estatua y hace también de cliente junto al otro mientras examina otra figura.

Las figuras que no aguantan la risa o se mueven no las quiere el cliente y tienen que seguir haciendo el papel de estatuas.

¿Qué logramos? Control postural
 Control tónico

TODOS CON LA LETRA

NESECITAMOS

Espacio físico

Cuerpo

Voz

Participantes: Todos

Tiempo: 7 minutos

¿CÓMO SE JUEGA?

Se establece un orden entre los jugadores y uno anuncia en voz alta una letra diciendo “palabras con la letra m” por ejemplo.



Cada jugador, en su turno, dice una

palabra que empiece con la letra elegida sin repetir ninguna de las que ya se dijo.

El juego acaba cuando alguien no es capaz de decir una palabra nueva o se repite una ya mencionada.

¿Qué logramos?

Sensibilidad al sonido

Percepción y discriminación fonética

EL RELATO DE AYER

NECESITAMOS

Espacio físico

Cuerpo

Cuento

Participantes: todos

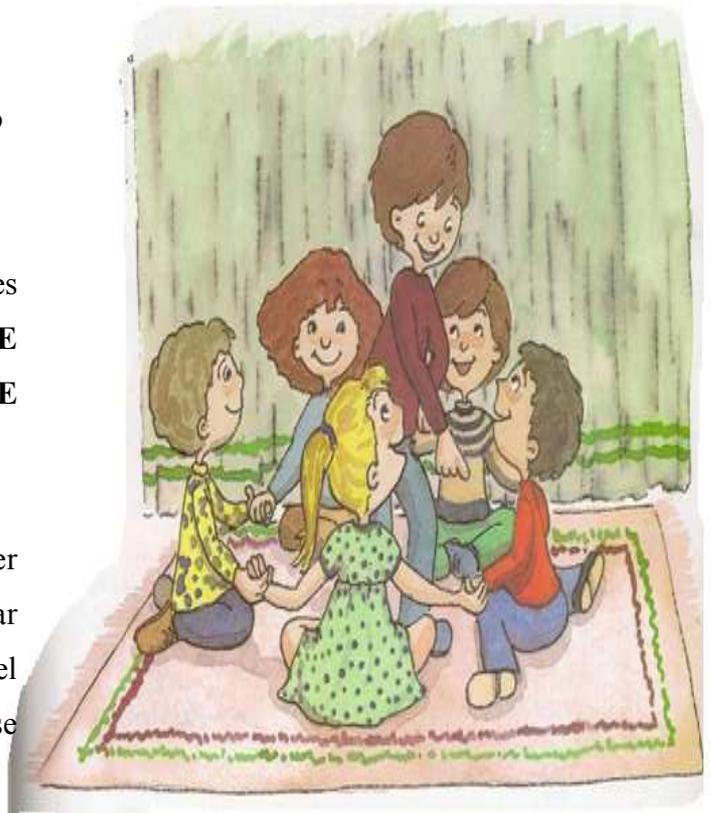
Tiempo: 10 minutos

¿CÓMO SE JUEGA?

La maestra les cuenta una historia a los niños/as puede ser inventada o narrada.

Luego al día siguiente la maestra les pregunta a los niños: **QUIE ME PUEDE DECIR EL RELATO DE HAYER.**

Todos los niños/as lo querrán hacer pero la maestra tiene que escuchar uno por uno y el que se acerque el relato que la maestra conto ese niño/a gana.



¿Qué logramos? Incremento de vocabulario

Percepción, discriminación y memoria auditiva

3. JUEGOS PARA DESARROLLAR LA INTELIGENCIA LÓGICO MATEMÁTICA.

Tradicionalmente considerada como “la” inteligencia y es medida por el IQ. Consiste en la habilidad para representar mentalmente los sentidos, formular hipótesis, llegar a conclusiones desconocidas a partir de ciertos datos experimentales.

Es la inteligencia del matemático, del programador, del científico en general.

LOGROS POR ALCANZAR

- Conservación, asociación, clasificación, seriación, orden, y causalidad.
- Determinación de relaciones, comparaciones, semejanzas, diferencias.
- Composición y descomposición.
- Formulación de hipótesis.
- Resolución de problemas.
- Investigación y exploración.
- Selección, codificación, procesamiento, recuerdo y probabilidad.
- Interpretación de conclusiones.
- Desarrollo de la imaginación.
- Anticipación de consecuencias.

LAS TORRES GRANDES

NESECITAMOS

Espacio físico

Cuerpo

Cubos

Participantes: 6 jugadores

Tiempo: 5 minutos

¿CÓMO SE JUEGA?

Entre los jugadores se elige un niño/a que haga de capitán.

El jugador elegido entra y dice **¡me llegó una orden!** y todos los niños/as contestan y **¿qué orden?**, que armen una torre de 5 cubos.



Así va a variar la cantidad de cubos para armar las torres.

El grupo de niños/as que más rápido lo hagan, serán los ganadores. Gana y pasa a ser el capitán.

¿Qué logramos? Agrupación de objetos
Seriación numérica.

EL MERCADO

NESECITAMOS

Billetes de juguete

Espacio físico

Cuerpo

Disfraz

Participantes: 10 jugadores

Tiempo: 8 minutos

¿CÓMO SE JUEGA?

Todos los niños/as se ponen el nombre de una fruta o de alguna verdura que existe en el mercado.

Entre los jugadores se elige a un comprador y un vendedor. Podemos disfrazar a los jugadores para hacer más llamativo el juego.



La maestra va dice el relato de ir al mercado y va comprando lo que ella dice el niño/a tiene que hacer negocio de las compra y cuando la maestra termina el relato debe acercarse a entregar todo lo adquirido.

¿Qué logramos? Determinar relaciones nombre-objeto

Desarrollo de la imaginación.

“LAS 10 RAYAS”

NESECITAMOS

Tapas de cola

Dado

Espacio físico

Cuerpo

Participantes: 7 Jugadores

Tiempo: 8 minutos

¿CÓMO SE JUEGA?

Los jugadores tiran a la vez sus dados, El que saque mayor puntaje se le entregará una tapa de cola. Cuando uno de los jugadores logra 10 tapas de cola avisa a los demás porque a partir de ese momento empieza a entregar una tapa de cola cada vez que saque la menor puntuación.



Gana el niño/a que logre recoger todas las tapas de cola.

¿Qué logramos? Relación causa-efecto
Interpretación de conclusiones

“ENCESTA LA BOLA”

NESECITAMOS

Caja de Cartón

Bolas

Espacio físico

Cuerpo

Participante: 6 jugadores

Tiempo: 8 minutos

¿CÓMO SE JUEGA?

Se coloca una caja sin tapa en el suelo. A diez pasos de la caja se sitúan los jugadores con diez bolas de papel cada uno en la mano.



Por turnos, van tirando las bolas de papel, intentando encestarlas el interior de la caja. Cada vez que se acierta, se tiene derecho a otro turno. Cuando se falla le toca el turno al siguiente jugador.

Gana el que mayor número de bolas haya enceestado.

¿Qué logramos? Anticipación de secuencia.
 Desarrollo de la imaginación.

“PESCANDO PELOTAS”

NECESITAMOS

Cuerpo

Espacio físico

Cucharas

Caja

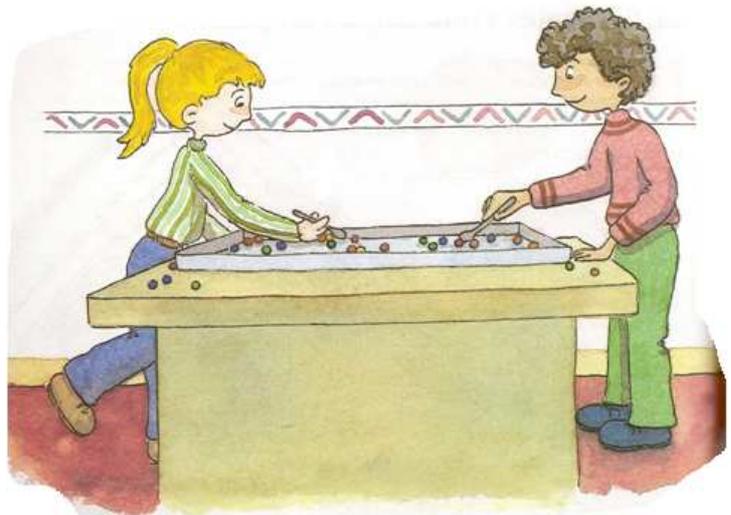
Participantes: 6 jugadores

Tiempo: 8 minutos

¿CÓMO SE JUEGA?

Se coloca una gran caja de poca altura llena de pelotitas.

Los jugadores deben sacar el mayor número posible de con una cucharita.



Solo se puede emplear la cucharita, no vale empujar con la mano o cualquier otra parte del cuerpo, ni con ningún objeto que no sea la cucharita.

El juego termina cuando no quedan pelotitas que pescar.

El ganador será aquel que haya logrado sacar la mayor cantidad de bolas.

¿Qué logramos? Mantener el orden en un juego
 Anticipación de consecuencias

4. JUEGOS PARA DESARROLLAR LA INTELIGENCIA INTRAPERSONAL

Es la inteligencia de las personas que se conocen a sí mismas. Que son perseverantes, reconocen sus talentos y toman con naturalidad sus limitaciones. Aprenden de sus errores Son muy disciplinados.

Estas personas reconocen sus sentimientos y les pueden poner nombre, entienden como los sentimientos a veces guían sus acciones.

LOGROS POR ALCANZAR

- Desarrollo de la inteligencia individual, sexual, social.
- Adquisición de mecanismos de adaptación a situaciones novedosa.
- Incremento a la autoestima, aceptación, confianza y seguridad en sí mismo.
- Desarrollo de vivencias y comunicaciones afectivas.
- Vivencia de sentimientos de satisfacción plenitud, goce facilidad y placer ante los logros.
- Manejo de afectos, emociones, sentimientos.
- Auto control personal.
- Resistencia a la frustración.
- Discriminación de comportamientos adecuados.
- Reconocimientos de errores.
- Desarrollo de responsabilidad y compromiso personal.



“EL BOLICHE”

NECESITAMOS

Cuerpo

Espacio físico

Un vaso plástico

Una bola de plastilina

Cordón

Participantes: 1 jugador

Tiempo: 5 minutos

¿CÓMO SE JUEGA?

Primero se construye el boliche. Para ello en el fondo del vaso de plástico se hace un pequeño agujero. Por el se introduce el cordón luego se realiza un fuerte nudo para que no salga por el agujero del vaso.

Después se coloca en el otro extremo una bola de plastilina.

La finalidad del juego es encestar la bola de plastilina en el vaso haciendo un breve movimiento con la mano para arriba que hace balanceo e impulsa la bola.

Si se juega solo basta con hacer los intentos hasta conseguirlo, y si se juega acompañado debe contar los encestes conseguidos por cada uno.

¿Qué logramos? Auto control personal

Desarrollo de inteligencia individual



EL OJO MÁGICO

NECESITAMOS

Cuerpo

Espacio físico

Participantes: desde 2 jugadores

Tiempo: 6 minutos

¿CÓMO SE JUEGA?

Un jugador se coloca, mirando un punto fijo, en el centro de una ronda, formada por el resto de los jugadores. Cada uno de los otros, comienzan a realizar movimientos sin desplazarse de su lugar. El que esta al centro, sin cambiar, el punto de mira, debe describir el movimiento de cada jugador.



Al terminar el juego, se sugiere hacer algunos comentarios sobre el estado atencional y su registro, tratando de mantener este estado.

¿Qué logramos? Desarrollo de la inteligencia individual y social
Auto control personal

“LOS GRANDES CIRCULOS”

NECESITAMOS

Cuerpo

Espacio físico

Tiza de colores

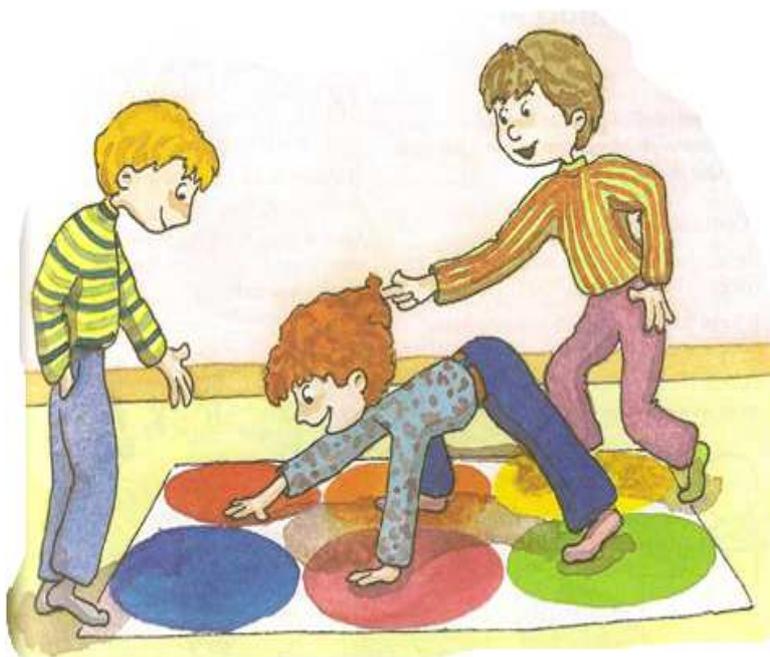
Participantes: desde 2 jugadores

Tiempo: 6 minutos

¿CÓMO SE JUEGA?

En el piso se dibuja 6 grandes círculos (más o menos iguales) y se

bordea los círculos de diferentes colores puede ser los colores primarios y secundarios.



Empieza el juego el primer participante dirige al resto. Sale el primer jugador y debe ir haciendo lo que manda el director del juego por ejemplo coloca la mano derecha en el círculo rojo el pie izquierdo en el círculo amarillo los demás niños/as tienen que estar alerta para ver cuando se equivoca es un juego más de concentración cuando se equivoca pierde y le toca el turno a otro niño.

¿Qué logramos? Desarrollo de la inteligencia social

Vivencias de sentimientos de logros

“QUE HAY EN LA CAJA DE CARTÓN”

NECESITAMOS

Cuerpo

Espacio físico

Caja de cartón

Objetos

Participantes: desde 2 jugadores

Tiempo: 5 minutos

¿CÓMO SE JUEGA?

Se hace un agujero en un lateral de la caja, lo suficiente para meter la mano. Un jugador sin que le vean los demás, introduce un objeto (por ejemplo un peluche, una pelota, un cepillo).

Los demás por turnos deben introducir la mano en la caja y adivinar que hay en su interior.

Cada jugador tiene una sola oportunidad. El primero que acierte es el que gana.



¿Qué logramos?

Manejo de emociones

Desarrollo de la inteligencia individual y social

“BOTE BOLOS”

NECESITAMOS

Cuerpo

Espacio físico

Botellas de agua pequeña

Pintura

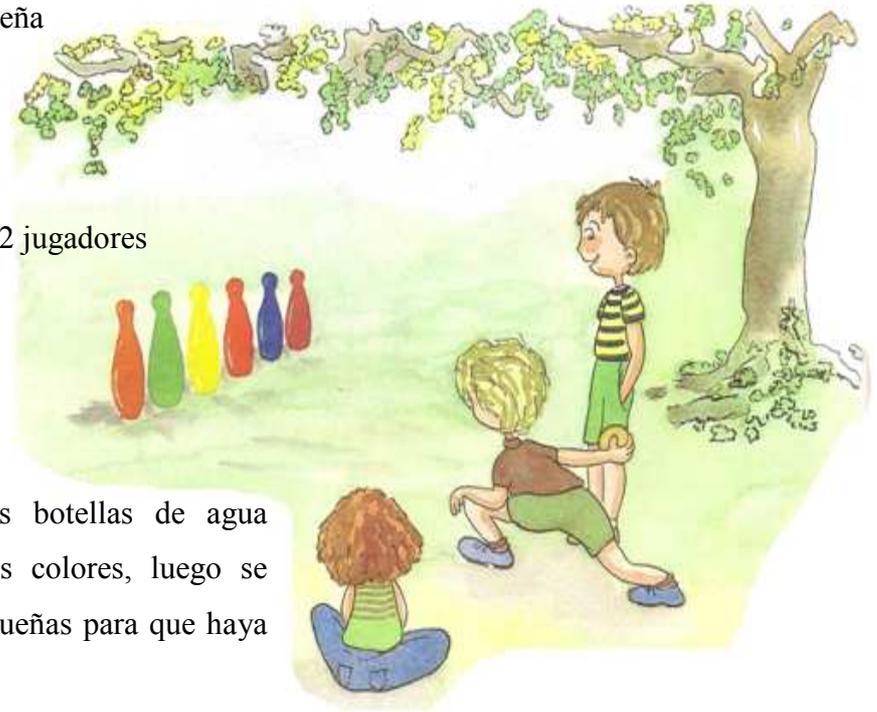
Pelota pequeña

Participantes: desde 2 jugadores

Tiempo: 3 minutos

TRABAJAMOS

Primero se pinta las botellas de agua pequeñas de distintos colores, luego se introduce piedras pequeñas para que haya peso en las botellas.



¿COMÓ JUGAMOS?

Se coloca las botellas en una superficie plana las cinco botellas.

Los niños/as deben lanzar la pelota tratando de derribar las botellas el ganador es el que derriba mas botellas.

¿Qué logramos? Desarrollo de inteligencia individual
Orientación y direccionalidad

5. JUEGOS PARA DESARROLLAR LA INTELIGENCIA ESPACIAL

Esta inteligencia incluye la sensibilidad al color, la línea, la forma, el espacio, y la relación que existe entre otros elementos. Posee la capacidad de visualizar, de representar de manera gráfica ideas visuales o espaciales y de orientarse de manera adecuada en una matriz espacial.

LOGROS POR ALCANZAR

ORGANIZACIÓN ESPACIAL

- Ubicación de nociones espaciales
- Localización espacial
- Lateralidad
- Orientación y direccionalidad
- Ordenación espacial
- Construcción
- Representación gráfica

ORGANIZACIÓN TEMPORAL

- Duración
- Velocidad
- Intensidad
- Ritmo
- Simultaneidad
- Sucesión
- Relación causa efecto



escribió elvix

A REVENTAR GLOBOS

NECESITAMOS:

Cuerpo

Espacio físico

Globos de varios colores

Cinta

Participante: Todos los niños

Tiempo: 10 minutos

¿CÓMO JUGAMOS?

En este juego pueden participar muchos jugadores.

Primero cada jugador inflará un globo que luego se atará con una cinta en uno de sus tobillos, cuando todos estén listos, el director del juego da la orden; y todos los niños/as empiezan a correr por distintas direcciones para que nadie reviente su globo.



El objetivo del juego es perseguir a los otros niños /as y reventarlos pisándolos. Gana quien logra conservar su globo sano.

¿Qué logramos? Localización espacial
Orientación y direccionalidad

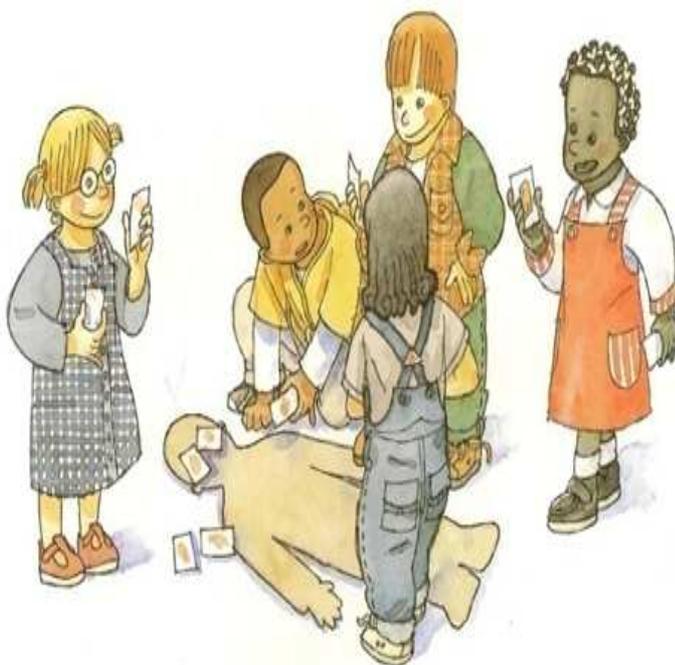
DE VIAJE POR EL CUERPO

NECESITAMOS:

Cuerpo
Espacio físico
Cartulina
Marcador grueso
Revistas usadas
Tijeras
Cinta adhesiva

Tiempo: 8 minutos

Participantes: 7 niños/as



¿CÓMO JUGAMOS?

Colocar el pliego de cartulina en el piso del aula, luego ubicamos a un niño/a acostado sobre la cartulina y debe permanecer quieto mientras otro niño con el marcador grueso repasa la silueta de su cuerpo sobre la cartulina, que luego será recortada.

Mientras tanto la maestra o la persona adulta que guíe el juego reparten las revistas usadas o periódico a los otros jugadores y pide que recorten las diferentes partes del cuerpo, poner cinta adhesivo en cada recorte que los niños/as hicieron, al final ordenadamente los jugadores pegarán donde cree que se ubica la parte del cuerpo que recorto.

Este juego es más de cooperación que competencia.

¿Qué logramos? Desarrollo de responsabilidad y compromiso personal
Conocer e identificar las partes del cuerpo

LA PERSECUCIÓN

NECESITAMOS:

Cuerpo

Espacio físico

Tiza de colores

Tiempo: 10 minutos

Participantes: 4 niños/as

¿CÓMO JUGAMOS?

Se divide el espacio en el que se va a jugar en cuatro zonas iguales, puede ser en el patio o en el aula de clases, cada zona tiene una forma distinta de avanzar que debe ser comprendido por los jugadores; en la primera se avanza saltando en un pie, en la segunda en

Posición de ganeo, en la tercera saltando sobre los pies juntos, en la cuarta sentados y ayudándose con las manos, se juega con cuatro niños/as todos deben cumplir con las reglas caso contrario saldrá del juego. Ganará el último en salir.



¿Qué logramos? Ubicación de nociones espaciales

Simultaneidad de movimientos

EL RELOJ CU, CU

NECESITAMOS

Cuerpo

Espacio físico

Tiempo: 8 minutos

Participantes: 13 niños/as

¿CÓMO JUGAMOS?

El director del juego adjudica a cada participante una hora correspondiente al reloj, el niño/a que sobra será las medias horas.



El que dirige el juego da la orden de inicio y dice:

Son las cuatro y media; entonces el niño/a que representa las cuatro horas canta:

¡CU, CU, CU, CU! Según el número de horas, y al mismo tiempo el niño/a que canta las medias horas dice una sola vez: ¡CU, CU!

Los participantes deben estar atentos para no equivocarse y contestar si es nombrada su hora. El que se quede callado o se equivoca sale del juego.

¿Qué logramos? Orientación temporal-espacial

Relación causa efecto.

A COMPLETAR LA HISTORIA

NESECITAMOS

Cuerpo

Espacio físico

Tiempo: 8 minutos

Participantes: todos

¿CÓMO JUGAMOS?

La persona que dirige el juego inicia narrando una historia de pronto se queda callada y señala a la persona que debe continuar.



Cuando lo crea oportuno, interrumpe la narración del niño/a y elige a otro participante para que continúe, los participantes deben estar atentos para no ser sorprendidos, ya que el que se quede callado es eliminado.

Este juego no tiene ganadores ni perdedores pero sí despertará la imaginación del niño/a.

¿Qué logramos? Ordenación espacial
Construcción ordenada de acontecimientos



6. JUEGOS PARA DESARROLLAR LA INTELIGENCIA

CORPORAL CINESTÉSICA

La evolución de esta inteligencia varía según se desarrolle las diferentes destrezas y objetivos de aprendizaje en el niño/a. Desde el nacimiento la asociación entre mirar un objeto y agarrarlo; los logros alcanzados en los dos primeros años son impresionantes. Durante la niñez, componentes como la flexibilidad y la coordinación alcanza su máximo desenvolvimiento.

LOGROS POR ALCANZAR

ESQUEMA CORPORAL

- Identificación de las partes del cuerpo.
- Ubicación de segmentos corporales.
- Discriminación de simetría.
- Percepción, discriminación y memoria visual.
- Percepción discriminación y memoria auditiva.
- Percepción discriminación y memoria táctil.
- Percepción discriminación y memoria olfativa.
- Percepción discriminación y memoria gustativa.

CONTROL POSTURAL

- Equilibrio y coordinación de reflejos y movimientos.

CONTROL DE DESPLAZAMIENTO

- Uso de formas.
- Utilización de nociones de paso, impulso, apoyo.
- Desplazamientos rítmicos y coordinados.
- Desarrollo de la motricidad gruesa.

COORDINACIÓN VISOMOTORA

- Coordinación ojo-pie
- Coordinación ojo-mano
- Manipulación de diferentes objetos
- Desarrollo de la motricidad fina y precisión.



LOS AROS OLÍMPICOS

NECESITAMOS

Cuerpo

Espacio físico

Cartulina de colores

Lápiz

Tijeras

Taburete

Tiempo: 6 minutos

Participantes: 6 niños/as

TRABAJAMOS

Dibujamos cinco aros de diferentes tamaño y color, luego vamos a cortar dando la forma de aros; tendremos ya nuestros aros olímpicos.



¿CÓMO JUGAMOS?

Para jugar podemos utilizar un taburete colocado al revés y a cierta distancia intentamos meter los aros en las patas de la silla, ganará el juego el niño/a que más aciertos haya tenido.

¿Qué logramos? Coordinación ojo-mano
Desarrollo de la precisión

EL TRAGA BOLAS

NECESITAMOS

Cuerpo

Espacio físico

Una media

Lana

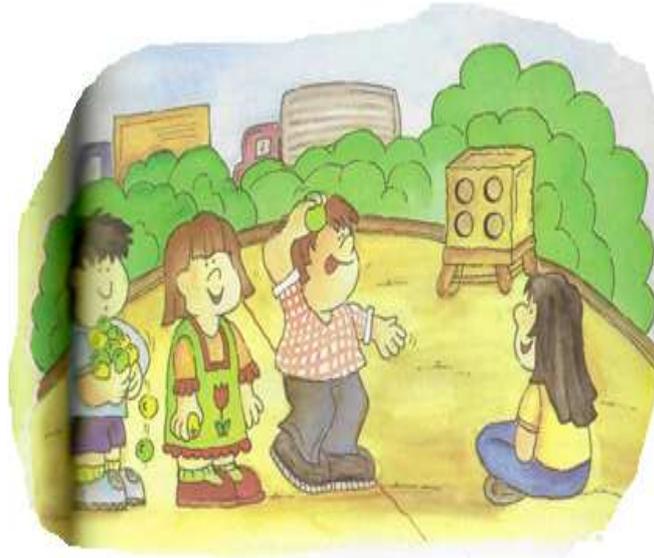
Caja de cartón

Tijeras

Marcadores

Tiempo: 6 minutos.

Participantes: Todos



TRABAJAMOS

Agarramos la media por la punta y empezamos a doblarla hacia adentro, luego vamos a enrollamos la lana alrededor de la media doblada hasta que quede una bola compacta.

En la caja de cartón dibujamos la cara de un payaso o una imagen que nos guste y recortamos con una tijera la silueta de la boca y los ojos; repasamos con marcadores de colores la boca y los ojos.

¿CÓMO JUGAMOS?

El director del juego formará dos grupos que tendrán que encestar las bolas en su payaso, tendrá que lanzar la bola desde una distancia que la maestra marcará con anticipación, si no acierta el primer participante del grupo no puede continuar el siguiente. El grupo que termine de encestar todas las bolas que le asignaron en el payaso ganará.

¿Qué logramos? Desarrollo de motricidad gruesa
Discriminación simétrica.

SUAVE O DURO

NECESITAMOS:

Cuerpo
Espacio físico

Regla

Lápiz

2 Cartulinas

Tijeras

Papel

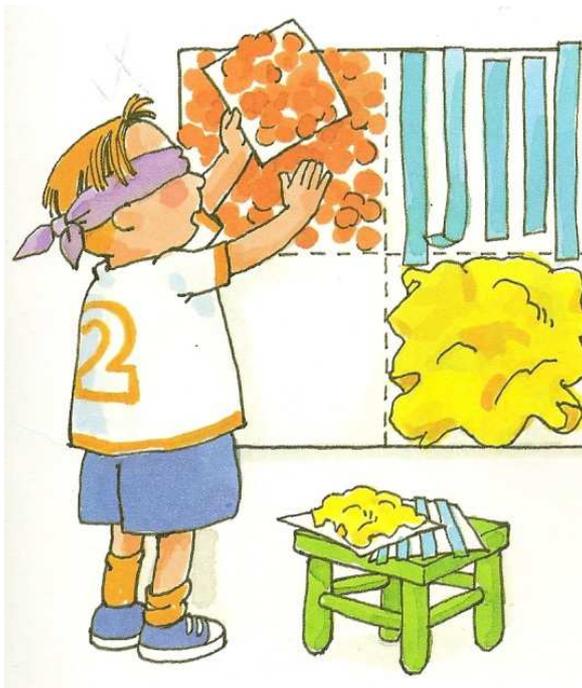
Algodón

Papel lija

Tiempo: indefinido

Participante: uno

TRABAJAMOS



Con el lápiz dividimos cada lámina cartulina en tres partes iguales, una de las láminas se cortará por las líneas señaladas. Procedemos a pegar en cada espacio señalado los materiales que tenemos en el uno, algodón, en el otro, el papel que previamente hemos arrugado y en el espacio que queda pegamos el papel lija; haremos otro similar con los trozos de la otra cartulina que si cortamos, luego que está listo ya podemos jugar.

¿CÓMO JUGAMOS?

La maestra coge un jugador le da que explore en las láminas elaboradas con distintos materiales luego que el niño/a se encuentra listo, se venda los ojos con un paño se va dando las láminas de las texturas de una en una para que el jugador las coloque donde cree que esta la textura similar a la que tiene en su mano. El objetivo del juego es que el niño/a pueda diferenciar las texturas de cada lámina y tenga los mayores aciertos posibles.

¿Qué logramos? Manipulación, discriminación y percepción de memoria táctil

¿QUE PASOS DOY?

NECESITAMOS

Cuerpo

Espacio físico

Tiempo: 10 minutos

Participantes: 6 niños/as

¿CÓMO JUGAMOS?

La persona que dirige el juego se coloca 15 metros de distancia de los jugadores y de espaldas a ellos, los niños/as deben permanecer formado una hilera detrás del punto de partida.



Cada jugador, por turnos pregunta al director del juego ¿qué pasos doy? Y el responderá por ejemplo,

dos de canguro, de inmediato el jugador debe realizar la cantidad y el tipo de pasos que le indica.

El juego continúa con la participación de todos los participantes que van avanzando hasta llegar a donde está el director de juego.

Ganará el jugador que llegue primero a la meta, por ningún motivo el maestra/o debe regresar su mirada a los niños/as, solo debe escuchar la voz y dar las órdenes pertinentes; es importante que otra persona controle que se cumplan la orden dada por el director del juego.

¿Qué logramos? Desarrollo de motricidad grueso

Utiliza nociones de paso, impulso, apoyo

EL VENDEDOR

NECESITAMOS

Cuerpo

Espacio físico

Tiza

6 pares de objetos

Tiempo: 6 minutos

Participante: 7 niños/as

¿CÓMO JUGAMOS?



Trazamos en el suelo un círculo grande con la tiza; uno

de los jugadores se coloca dentro del círculo con los objetos que pueden ser: un lápiz, pelota, una manzana, un cubo, un zapato, un plátano, él será el vendedor.

Los otros jugadores que están fuera del círculo cada uno tienen el otro objeto que hace par con el que está en poder del vendedor.

El objetivo del juego es que el niño/a logre sacar del círculo el objeto que hace par con el que tiene en sus manos, todo lo hará gateando no puede levantarse; mientras tanto el vendedor de igual forma solo gateando debe proteger los objetos que tiene en su poder, si el vendedor logra tocar a uno de los jugadores este sale eliminado. Ganará el juego el niño/a que se el primero de armar su par.

¿Qué logramos?

Coordinación ojo-mano

Desarrollo de motricidad fina y precisión

7. JUEGOS PARA DESARROLLAR LA INTELIGENCIA MUSICAL

Se desarrolla más temprano. La percepción y sensibilidad a los sonidos musicales están presentes desde antes del nacimiento, el niño/a percibe música en el vientre materno y lo recuerda después de nacer.

Los sonidos rítmicos le ayuda al niño/a a obtener autonomía, asumir el cuidado de sí mismo, ampliar sus relaciones con el entorno, proporciona seguridad, confianza emocional, porque se siente comprendido al compartir canciones con alguien especial para él.

Entre los tres y diez años el niño/a es más sensible para la evolución de esta importante inteligencia.

LOGROS POR ALCANZAR

- Percepción, discriminación y memoria auditiva.
- Discriminación y comprensión de voces, ruidos y sonidos.
- Discriminación de pulso, acento y ritmo.
- Entonación.
- Audición musical.
- Manejo de instrumentos musicales.



A BAILAR PELOTA

NECESITAMOS:

Cuerpo

Espacio físico

Pelotas medianas

Grabadora

CD

Tiempo: 10 minutos

Participantes: Tantos participantes como pelotas haya

¿CÓMO SE JUEGA?

El director del juego coloca a los niños/as separados para que estén cómodos, cada jugador debe sostener con una sola mano la pelota.

Cuando el que dirige el juego enciende la grabadora y da la orden de que inicie el juego los niños deben bailar al ritmo al ritmo de la música, alternado a cada instante

diferentes ritmos lentos y rápidos. Si el jugador dejó caer la pelota será eliminado.

Ganara el juego el niño que más tiempo resista con la pelota en la mano.

¿Qué logramos? Discriminación y memoria auditiva
Comprensión de ritmos, sonidos.



MI ORQUESTA

NECESITAMOS

Cuerpo

Espacio físico

Tiempo: 6 minutos

Participantes: Todos

¿CÓMO JUGAMOS?

El director del juego organiza a los niños/as en grupos iguales, de la forma que todos puedan participar del juego.

Luego que todos los jugadores ya estén con su grupo la persona que dirige el juego; hará de director de la orquesta, y tiene que organizar a cada grupo asignado una orden que deben cumplir. El objetivo del juego es que cada grupo va a provocar ruido con alguna parte de su cuerpo tratando de imitar una canción;



para esto es muy importante la habilidad del director de la orquesta pide por turnos por ejemplo hagan sonidos con:

El grupo N°1 las palmas

El grupo N° 2 los pies

El grupo N°3 el estómago

EL grupo N°4 con la boca

Así de uno en uno alternado habrá un momento que dirá toquen toda la orquesta deben hacer ruido todos los grupos.

No hay ganadores es un momento de colaboración grupal y atención.

¿Qué logramos? Entonación

Discriminación de ruidos

ADIVINA EL INSTRUMENTO

NECESITAMOS:

Grabadora

Cuerpo

Espacio físico

CD de sonidos de diferentes instrumentos musicales

Tiempo: 10 minutos

Participan: Todos

¿CÓMO JUGAMOS?

La persona encargada de dirigir el juego, hace escuchar a los niños/as un CD que contiene los sonidos que provocan diferentes instrumentos musicales.

Luego de haber repetido varias veces va a ir poniendo de uno a uno el sonido y va a preguntar si alguien sabe que instrumento está sonando en ese momento.

El que sabe se para pronto y da el nombre del instrumento musical, puede ser un piano, una guitarra, etc.

Se puede anotar el niño/a que más aciertos tiene y darle un premio a su acertada atención.

¿Qué logramos? Audición musical
Memoria auditiva



EL BAILE GRUPAL

NECESITAMOS

Grabadora

CD de música de diferentes ritmos

Pañuelo

Cuerpo

Espacio físico

Tiempo: 8 minutos

Participantes: todos

¿CÓMO JUGAMOS?

La maestra/o traerá previamente grabado un CD de diferentes ritmos musicales, lentos, rápidos alternados.

EL director del juego debe organizar a todos los niños/as del aula en grupos tratando de que todos los jugadores participen.

Cuando ya estén organizados los grupos el director dice todos los grupos están congelados; quedándose todos los jugadores quietos, nadie se puede mover o reír.

La maestra empieza a bailar al ritmo de la música que suena ese momento con un pañuelo en su mano, ira avanzando por todo el espacio, entre los grupos de niños/as de pronto deja caer el pañuelo en una de la bomba de uno de los grupo, ese momento solo ese grupo bailará el ritmo de la música que está sonando; cuando la maestra recoge el pañuelo y sale de la bomba deja de bailar y se quedan congelados nuevamente y así con los demás grupos, tratando que todos tengan su tono de bailar los diferentes ritmos.

¿Qué logramos? Discriminación de ritmo



EL TELÉFONO MUSICAL

NECESITAMOS

Vasos plásticos

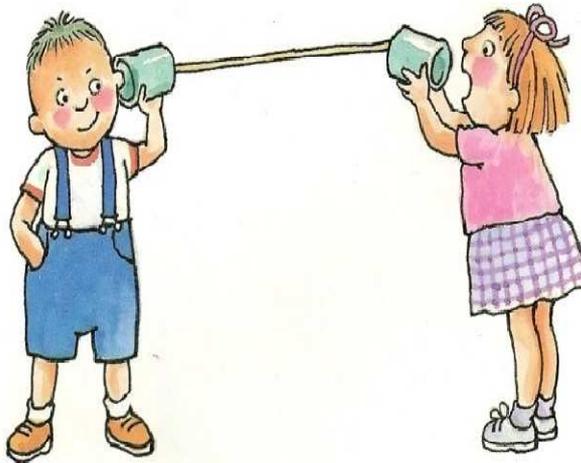
Hilo nailon

Cuerpo

Espacio físico

Tiempo: 8 minutos

Participan: Todos



TRABAJAMOS

Realizamos un pequeño agujero en la base de cada vaso, pasamos el hilo nailon por cada orificio realizado, luego, hacemos un nudo grueso con la finalidad que el hilo no se salga ¡Ya tenemos nuestro teléfono!

¿CÓMO JUGAMOS?

De un lado del teléfono estará un niño/a que nos cantara una canción ya conocida por todos; al otro extremo tendremos un grupo de 4 niños/as que tendrán de tarea de descubrir que canción nos envía por el teléfono el otro jugador.

Ganará el grupo que menor tiempo haga en descubrir la canción.

¿Qué logramos? Discriminación y comprensión de voces

8. JUEGOS PARA DESARROLLAR LA INTELIGENCIA NATURAL

La inteligencia naturalista se interesa en fenómenos concretos de la naturaleza. El aire libre, los animales, las plantas, la medicina.

La inteligencia naturalista es muy similar a la lógico matemática, en cuanto a la habilidad para observar, clasificar, comparar, ordenar, descubrir secuencias, patrones y regularidades.

El niño con inteligencia naturalista disfruta del aire libre, es coleccionista de bichos y animales. Observa el cielo, descubre patrones de la naturaleza.

LOGROS POR ALCANZAR

- Expresar afectos, sentimientos y emociones ante otros seres vivos.
- Valorar al resto de seres vivos de su entorno.
- Desarrollar hábitos de cuidado a la naturaleza.
- Discriminar formas y tamaños.
- Investigación y exploración.
- Conductas positivas sobre la realidad del entorno.
- Actitud de cuidado y prevención.

escuela activa de los

JUNTOS OTRA VEZ

NESECITAMOS

1 5 pedazos Cartulinas de colores

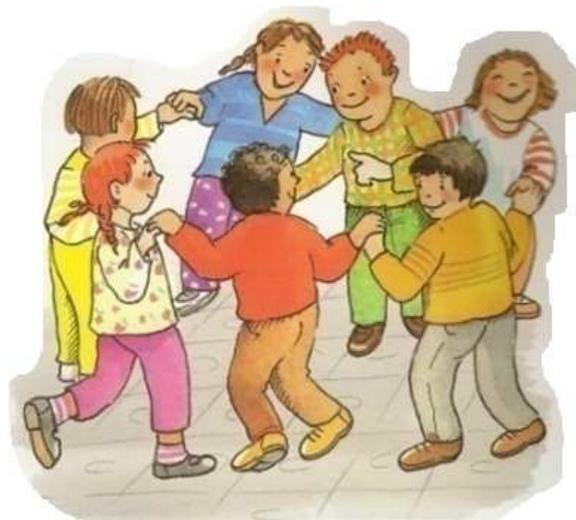
Tijeras punta redonda

Lámina de animales

Marcador

Cuerpo

Espacio físico



Participan: Todos

Tiempo: 5 minutos

TRABAJAMOS

Recortamos imágenes de diferentes animales, cuando esté listo vamos a pegar sobre las cartulinas de colores que están cortadas los diferentes animales, iniciamos por los animales que vuelan todos en el color verde, los animales que están en el agua en el color azul, los animales que caminan en el suelo en el color amarillo, la maestra con el marcador pondrá el nombre del animal al que corresponde la imagen y en el reverso más información.

¿CÓMO JUGAMOS?

La persona que dirige el juego reparte las fichas de los diferentes animales a todos los jugadores indistintamente, explica a los niños/as que debe hacer: los jugadores deben observar bien la ficha que tiene y buscar entre el resto los que tengan a los animales que tiene características similares al que él posee, guiándose primero por el color de la cartulina, cuando todos ya estén juntos, la maestra le pide que describa al animal que él tiene en su ficha.

Al final la maestra/o pasará por cada grupo que se formó escuchando la descripción que hacen de sus animales y porque creen que deben estar juntos.

¿Qué logramos? Expresar afecto a los otros seres vivos
Cuidado de la naturaleza

LA FAMILIA EQUIVOCADA

NECESITAMOS

Cartulinas de 10 x10

Láminas de animales

Tijera

Goma

Lana

Cuerpo

Espacio físico

Tiempo: 7 minutos.

Participan: Todos



TRABAJAMOS

Recortamos los animales que hay en la lámina buscando tener cinco de cada animal, luego se pega en las cartulinas que tenemos previamente cortadas; así al final tendremos cinco gatos, cinco vacas, cinco borregos, cinco chanchos, etc. Luego que estén listas vamos a pegar la cinta para poder colgar en el cuello de los niños/as.

¿COMÓ JUGAMOS?

La persona que dirige el juego forma grupos de niños/as que estén ubicados en un círculo, la maestra pondrá las cartulinas de los animales en el cuello de los jugadores; Todos estarán mezclados.

Cuando la maestra diga ¡buscar a su familia! Imitando el sonido del animal que le corresponde logrará reunirse con su familia. Ganará el grupo que logre reunirse más rápido.

¿Qué logramos?

Investigación y exploración de su entorno

Desarrollar hábitos de cuidado a la naturaleza

EL RECOLECTOR DE SEMILLAS

NECESITAMOS

Semillas de maíz, frejol, arveja

Recipiente

Cuerpo

Espacio físico

Tiempo: 8 minutos

Participante: todos

¿CÓMO JUGAMOS?

La maestra formará grupos en cada mesa de trabajo en donde irá colocada en el medio de la mesa un recipiente de semillas que estarán mezclada, junto a este se ubica recipientes vacíos.



Cuando la maestra de la orden todos los grupos inician a clasificar las semillas en diferentes recipientes, cuando hayan terminado se para y le comenta a la maestra de que semillas se trata y si todos colaboraron.

En este juego no hay ganadores, se espera lograr que todos participen en el grupo.

¿Qué logramos? Discriminar formas y tamaños
 Fomentar la investigación y exploración

ADIVINA A DININADOR

NECESITAMOS

Cuerpo
Espacio físico
5 cartulinas
Tijera
5 hojas de papel boom
Cinta adhesiva

Tiempo: 5 minutos

Participante: todos

TRABAJAMOS

El las 5 cartulinas que tenemos vamos a dibujar un animal diferente en cada una o también se puede pegar fotos o imágenes pero que sean claras; luego vamos a tapar cada imagen con la hoja de papel bond previamente cortada en cuadros pequeños. Cuando estén listas todas las imágenes ya cubiertas podemos jugar.

¿CÓMO JUGAMOS?

La maestra organiza a los jugadores en grupos por mesa de trabajo con el objetivo que todos participen; pondrá en la mitad de la mesa las imágenes de los animales que previamente fueros cubierta de papel. La maestra explicará bien antes de dar inicio al juego; cuando todo está claro la persona que dirige el juego da la orden de inicio y todos los grupos comienzan a buscar la imagen escondida.

Cuando el grupo cree que sabe o descubrió la imagen que estaba escondida dará la respuesta a la maestra y lo compartirá con el resto de los grupos.

¿Qué logramos? Discriminar formas y tamaños y diferenciar a los seres vivos.



RECOGER EL PAÑUELO

NECESITAMOS

Cuerpo

Espacio físico

Pañuelo

Tiza

Tiempo: 8 minutos

Participantes: 10 niños

¿CÓMO JUGAMOS?

La persona que dirige el juego marca con la tiza dos hileras donde se ubicaran 5 niños/as en la

una y 5 niños/as en la otra; los jugadores están frente a frente. En el medio de las dos hileras se colocara el director del juego. Cada jugador de cada hilera escoge un animal que pueda imitar; de igual forma se hará en la hilera contraria y con los mismos animales.

El director se para en medio de las dos hileras con un pañuelo en sus manos. Cuando este grite el nombre de un animal, los dos jugadores de ambas hileras que escogieron el animal corren a coger el pañuelo y el que ganó tiene que imitar los movimientos y el sonido que produce.

El juego se repite cuantas veces sea necesaria para que participen todos los jugadores; el director anotara la hilera con más aciertos y será el grupo ganador.

¿Qué logramos? Valorar al resto de los seres vivos de su entorno
Cuidado del medio ambiente.



CAPITULO III

3. VALIDACIÓN DE LA PROPUESTA

3.1 Plan Operativo De La Propuesta

FECHA	ACTIVIDADES	ESTRATEGIA	RECURSOS	RESPONSABLES	DIRIGIDO
16-11-2009	Reunión	Entrevista	Grabadora Casett	Jenny Herrera Gladys Chisag	Directora del Jardín de Infantes.
18-17-2009	Reunión	Entrevista	Grabadora Casett	Jenny Herrera	Maestra del primer año de educación básica paralelo "D"
27-11-2009	Reunión	Encuesta	Esfero Formulario Hojas	Jenny Herrera	Padres de familia de primer año de educación básica "D"
2-12-2009	Trabajo-Juego	Observación	Fichas de observación Esfero	Jenny Herrera Gladys Chisag	Niños de primer año de básica paralelo "D"

5 -1-2010	Tabulación de datos	Datos recolectados	Papel Esfero Calculadora	Jenny Herrera Gladys Chisag	Tesistas
12-1-2010	Análisis de contenido del taller	Guía de juegos	Papel Computadora Libros	Jenny Herrera Gladys Chisag	Niños de primer año de básica paralelo "D"
19 -1-2010	Coordinación con el jardín para aplicación de juegos	Motivación A todos los involucrados	Guía metodológica	Jenny Herrera Gladys Chisag	Directora del Jardín Maestra del paralelo "D"
21-1-2010	Aplicación de juegos	Motivación jugar	Guía Metodológica	Jenny Herrera	Niños del Paralelo "D"
8-1-2010	Interpretación de resultados	Datos recolectados Experiencias	Papel Esfero	Jenny Herrera Gladys Chisag	Directora de tesis

3.2 Resultados De La Propuesta

Para aplicar la propuesta planteada, primero se dio a conocer la importancia que tiene el juego para el desarrollo de las inteligencias múltiples en los niños/as de Primer Año de Educación Básica.

Iniciando con la sensibilización de la maestra del aula, que permitió ampliar sus conocimientos psicopedagógicos, dando la oportunidad de plantear este novedoso tema como es el juego. Metodología creativa que va a fortalecer y despertar cada una de las inteligencias que poseen todos los niños/as; a través de numerosas actividades que facilitan la comprensión de contenidos pedagógicos planificados por la maestra parvularia.

Todo el trabajo investigado está enfocado en hacer del proceso educativo, un instante de placer e interiorización de experiencias ricas y significativas para la vida diaria de los alumnos, alcanzando un objetivo común que es formar seres más críticos y creativos, que en la vida adulta serán personas íntegras y responsables.

Para descubrir el conocimiento que tenían los padres y madres de familia acerca de lo primordial que era el juego en el proceso educativo del niño/a se realizó una encuesta, que tuvo una respuesta positiva, permitiendo conocer datos muy importantes.

Otra de las técnicas aplicadas es la ficha de observación que permitió percibir que tipo de inteligencia era del dominio y cuál se debía reforzar y estimular en cada uno de los niños/as. Datos muy importantes que ayudaron para orientar nuestro trabajo investigativo, en la búsqueda de solidificar a partir del juego las áreas más sensibles de los párvulos.

La aplicación de la guía metodológica se realizó en las instalaciones del Jardín de Infantes, con la utilización de los diferentes juegos planteados y elaborados por

las investigadoras, obteniendo una participación positiva de la maestra y cada uno de los niños/as.

Los resultados obtenidos son muy alentadores ya que el material elaborado es llamativo y creativo y de fácil utilización permitiendo que los niños/as participen en cada una de las actividades de manera ordenada. Se puede destacar que lograron trabajar en equipo y de forma individual resolviendo de forma correcta cada uno de los problemas que encontraron a su paso.

3.3 Análisis de los Resultados de la Propuesta

La aplicación de la Guía Metodológica se efectuó en las instalaciones del jardín de infantes, donde se utilizó los juguetes que previamente fueron elaborados, por el grupo de investigación, con el apoyo positivo de la maestra y la creatividad de los niños/as.

El primer día se da inicio a la aplicación de la guía con el juego: EL BOLICHE; Orientado a fortalecer la inteligencia Intrapersonal. Logrando que el niño/a trabaje solo, reflexione sobre el problema planteado y siguiendo sus intereses encuentre la solución. Alcanzando una madurez emocional que permite fortalecer su autoestima.

Siguiendo con la aplicación se Juega: PESCANDO PELOTAS; agrupado a los niños en numero de 7 a 8, esta actividad esta direccionada a fortificar la inteligencia Lógico Matemática, logrando que los párvulos trabajen con los números en seriación y clasificación, impulsando su gusto por las matemáticas.

Al día siguiente en el patio del jardín se juega: RELOJ CU, CU, que estimuló la Inteligencia Espacial, logrando que los niños/as puedan mejorar su orientación en el espacio y diferenciar entre despacio y rápido.

El mismo día dentro del aula con los niños/as elaboramos el juego: ¿QUÉ PASOS DOY? Fortaleciendo la inteligencia Corporal, permitiendo que los párvulos se muevan, manipulen y mejoren su tono muscular y su percepción táctil.

La siguiente semana se realizó la actividad: BAILE GRUPAL, Despertando en el infante su gusto por la música y los sonidos melodiosos, interesándose por conocer los diferentes instrumentos musicales y si es posible interpretar uno de ellos.

Continuando con la aplicación de este valioso material, seguimos con el juego: TIN, TIN... ¿Adivina quién es?, encaminada a mejorar las relaciones interpersonales de los niños/as, compartiendo y cooperando con los demás.

Seguidamente se juega: A COMPLETAR LA HISTORIA, enfocada en desarrollar la inteligencia lingüística, que permite ampliar su vocabulario y su memoria auditiva y visual.

Al final de la semana se culmina con el juego: JUNTOS OTRA VEZ, que permite integrar a los niños/as en su entorno natural en el que vive, logrando concientizar en que cuide la naturaleza y a los demás seres vivos.

Al finalizar con la aplicación de la guía metodológica quedamos muy satisfechos; los logros obtenidos permitirán mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje y que los conocimientos adquiridos sean duraderos y significativos en la vida del párvulo.

3.4 Conclusiones

- Es importante mencionar que la actividad lúdica produce en los párvulos un mejoramiento de sus capacidades intelectuales, cognitivas y afectivas, aspectos que favorecen indudablemente al proceso educativo dentro del aula.
- La elaboración de los juguetes con material de desecho, demuestra que no es necesario invertir grandes cantidades de dinero para conseguir un juguete novedoso, que muchas veces no permite desarrollar la habilidad y creatividad de los infantes.
- Al aplicar cada uno de los juegos planteados, mediante procesos planificados metodológicamente, los niños/as del Primer Año de Educación Básica paralelo “D”, del Jardín de Infantes María Montessori, desarrollan armoniosa y espontáneamente cada unas de las inteligencias existentes.
- Afirmamos que el juego y aprendizaje tienen una íntima relación, ya que a través de un juego el niño/a pone a funcionar su todas sus capacidades y potencialidades para llegar a la resolución del problema expuesto ya sea individualmente o en grupo.

3.5 Recomendaciones

- La ambientación adecuada del aula o del espacio físico a utilizar para jugar, contribuye a que los niños/as realice esta actividad con agrado y alegría.
- Tener muy en cuenta que el juego es un instrumento de dinamización social en cuyo marco deben estar inmersos los padres y madres de familia, la maestra y todos sus compañeros.
- La maestra debe optimizar su tiempo de aprendizaje, trabajando de acuerdo a los ritmos individuales y situaciones personales o culturales de cada uno de los niños/as.
- El juego es un reto y la maestra debe tener la apertura necesaria para trabajar coordinadamente cada una las actividades y cumplir los objetivos planteados.

BIBLIOGRAFÍA

BIBLIOGRAFÍA CITADA

ANTUNES, Celso, *Estimular las Inteligencias Múltiples*, Edits Narcea, 2º Edic. 2001.

DECROLY, Ovide, *El Juego Educativo*, Edit. Morata, 2º edición, Madrid, España, 2002.

FRANCO Teresa, *Educación para la Primera Infancia*. Edición Neturity, España 2003.

GARDNER, Howard, *Inteligencias múltiples: La teoría en la práctica*, Editorial Paidós, Estados Unidos 1998.

Gimeno Sacristán, L. Pérez, Gómez A. *Comprender y Transformar la Enseñanza*, Undécima Edición, Editorial Morata. 1999.

HERNÁNDEZ, Roberto. Collado, Carlos. Lucio Pilar. *Metodología de la Investigación*. Edit. Mc Graw Hill, 2º Edición, México, D.F. 1995.

KUETHE, James, *Procesos de Enseñar y Aprender*, Edit. Paidos, 1º Edición, Buenos Aires, Argentina, 1991.

LEVI, Pierre. *La Inteligencia Colectiva*, Editorial El Hombre, Tunes 2007.

MONTES, Mónica, *Juegos Didácticos*, Editorial Pax, 1º Edición, México, 2005.

ZAPATA, Oscar, *Juego y Aprendizaje Escolar*, Edit. Pax. 6ª edición, México, 1989

BIBLIOGRAFÍA CONSULTADA

BATLLORI, Jorge, *Juegos para Entrenar el Cerebro*, Edit. Narcea, 2º Edición, Chile, 2001.

MONTES, Mónica, *Juegos Didácticos*, Editorial Pax, 1º Edición, México, 2005.

DECROLY, Ovide, *El Juego Educativo*, Edit. Morata, 2º edición, Madrid, España, 2002.

BIBLIOGRAFÍA VIRTUAL

Artículos sobre inteligencias múltiples, inteligencia emocional y estilos de aprendizaje:

<http://www.galeon.com/aprenderaaprender/general/indice.html#multiples>

Artículo que discute la historia de la inteligencia emocional, las habilidades técnicas cognoscitivas y emocionales, y otros:

<http://www.monografias.com/trabajos10/inem/inem.shtml>

Memoria e inteligencia (descripción de la inteligencia general): La teoría de las inteligencias múltiples y la educación

<http://www.molwick.com/memint.es/am1-305-inteligenciageneral.html>

Metodología de la Investigación [en línea] México (DF) Lic. Ramos Chagoya 2008 disponible en Internet: <http://www.gestiopolis.com/economia/metodos-y-tecnicas-de-investigacion.htm>.

http://www.universia.es/contenidos/servicios/articulos/Inteligencia_emocional/

Inteligencia

(<http://www.monografias.com/trabajos6/inmu/inmu.shtml#com>. incluye el sub-tema: “Y, ¿cómo hacemos para transformar una escuela tradicional en una de inteligencias múltiples?”).

ANEXOS 1

ENTREVISTA DIRIGIDA A LA DIRECTORA DEL JARDÍN DE INFANTES MARÍA MONTESSORI

Objetivo: Determinar el interés que tiene la directora de la institución por mejorar el proceso de enseñanza – aprendizaje desarrollando las Inteligencias Múltiples a través del juego.

1. ¿Conoce usted las Inteligencias Múltiples que poseen los niños/as?

Claro, son ocho como la inteligencia Lógico Matemática, la Lingüística, la Espacial, la corporal, la intrapersonal, la interpersonal, la musical, la natural.

2. ¿Cree usted que el juego es una actividad primordial del niño/a por qué?

Es fundamental porque el niño aprende más en forma lúdica y divertida, y el aprendizaje se hace más interesante.

3. ¿Qué estrategias metodológicas utiliza la maestra del Jardín de Infantes María Montessori paralelo “D” para desarrollar las diferentes Inteligencias Múltiples en los niños/as?

Primero identifica las habilidades de los niños y una vez descubiertas se van desarrollando a través del juego y el arte.

4. ¿El Diseño de una Guía de Estrategias Metodológicas de Juegos resolverá las deficiencias de aprendizaje existentes en los niños/as del paralelo “D” del Jardín de Infantes María Montessori?

Sería un material metodológico de apoyo muy importante que favorecerá al proceso de enseñanza-aprendizaje.

5. ¿Cuenta la institución con una Guía de Estrategias Metodológicas de Juegos que este orientada al desarrollo de las Inteligencias Múltiples de los niños/as?

Si poseen de pequeños folletos que hasta hoy es material de apoyo pero sería muy interesante contar con una guía sustentada científicamente.

ANEXOS 2

ENTREVISTA DIRIGIDA A LA MAESTRA

OBJETIVO: Determinar la importancia que la maestra da al juego para desarrollar las inteligencias múltiples en los niños/as del primer año de Educación Básica.

INSTRUCCIONES:

- Lea detenidamente cada pregunta y responda con una sola respuesta.
- De la sinceridad con que usted responda las preguntas dependerá del éxito del presente trabajo investigativo.

1. **¿Conoce usted la importancia del juego en el desarrollo de sus niño/as?**

Si el juego es la esencia de la vida del niño/a, un párvulo que juega disfruta con alegría y genera aprendizajes nuevos.

2. **¿Participa usted activamente en el juego con sus niños/as?**

Si la maestra es la que da la iniciativa y es la que orienta en cada juego, somos parte del aprendizaje y se experimenta de mejor manera interactuando con ellos.

3. **¿Selecciona usted los juegos adecuados para sus niños/as?**

No porque desconocemos cuales son los de mayor eficacia en el proceso educativo, y cuales aportan de mejor manera para la formación de su personalidad, valores, actitudes y hábitos.

4. **¿Utiliza usted el juego dentro de la actividad dirigida?**

Siempre los utilizo porque son parte del aprendizaje y la motivación

5. **¿Considera usted que todos los juegos ayudan al desarrollo integral de los niños/as?**

Si porque todos los juegos desarrollan las áreas del conocimiento unas con mayor intensidad que otros.

6. ¿Selecciona usted juegos para explorar las diferencias individuales de sus niños/as?

Casi nunca lo hago por el tiempo que es muy corto y más lo hacemos como recreación y relax para los niños.

7. ¿Cree usted que el juego permite desarrollar las inteligencias múltiples de sus niño/as?

El analizar el proceso pedagógico integra al niño/a sus habilidades fomenta la creatividad, desarrolla las destrezas, sobre todo interactúa para fomentar su autoestima.

8. ¿Cree usted necesario como docente parvulario conocer técnicamente los diferentes juegos para los niños/as?

Si ya que garantizaría de mejor forma el desarrollo psicosocial del niño, y la utilización correcta de los juegos.

9. ¿Dispone usted de una guía metodológica de juegos para desarrollar las inteligencias múltiples en los niños/as?

No cuento con un material que guie mis actividades lúdicas porque considero que se necesita realizar una investigación profunda para que oriente esa aplicación en forma efectiva

10. ¿Cree usted necesario la elaboración de una guía metodológica de juegos para desarrollar las inteligencias múltiples en los niños/as?

Si sería muy importante y una base fundamental para el desarrollo integral de los niños/as.

ANEXOS 3

ENCUESTA DIRIGIDA A LOS PADRES DE FAMILIA

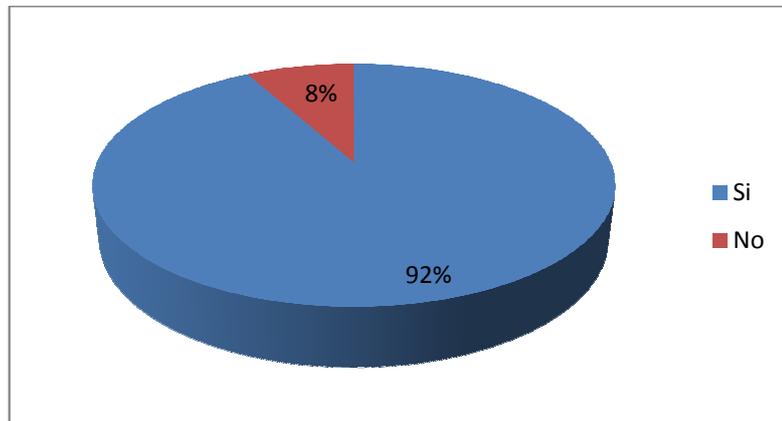
1 ¿Conoce usted la importancia del juego en el desarrollo de sus niño/as?

Tabla N° 1

OPCIONES	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Si	23	92%
No	2	8%
TOTAL	25	100%

Población: 25 Padres de Familia

Grafico N° 1



Fuente: Encuesta Aplicada a los Padres de Familia
Elaborado por: Jenny Herrera y Gladys Chisag

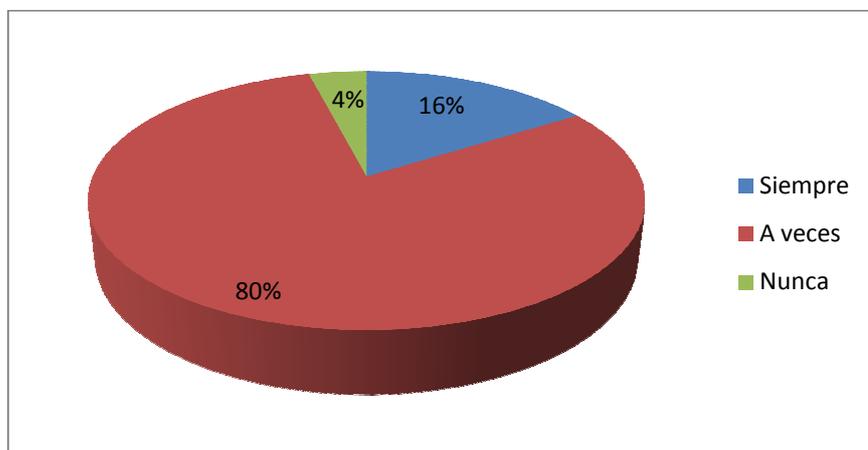
2 ¿Participa usted activamente en el juego con sus niños/as?

Tabla N° 2

OPCIONES	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Siempre	4	16%
A veces	20	80%
Nunca	1	4%
TOTAL	25	100%

Población: 25 Padres de Familia

Grafico N° 2



Fuente: Encuesta Aplicada a los Padres de Familia
Elaborado por: Jenny Herrera y Gladys Chisag

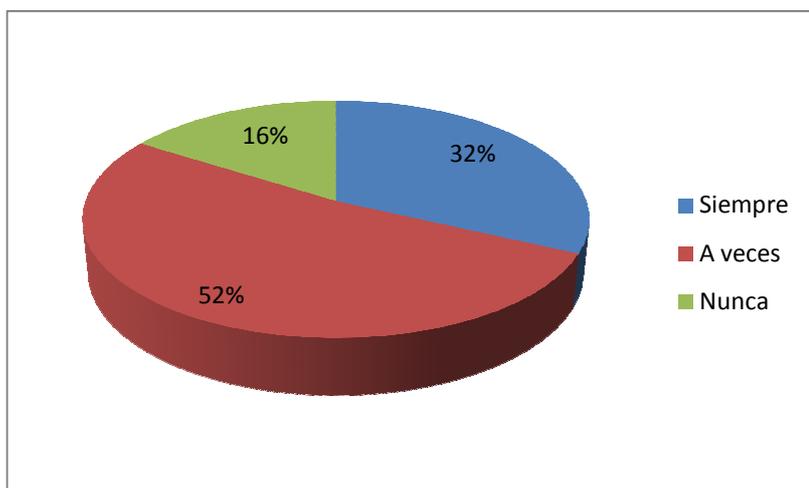
3 ¿Selecciona usted los juegos adecuados para sus niños/as?

Tabla N° 3

OPCIONES	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Siempre	8	32%
A veces	13	52%
Nunca	4	16%
TOTAL	25	100%

Población: 25 Padres de Familia

Grafico N° 3



Fuente: Encuesta Aplicada a los Padres de Familia
Elaborado por: Jenny Herrera y Gladys Chisag

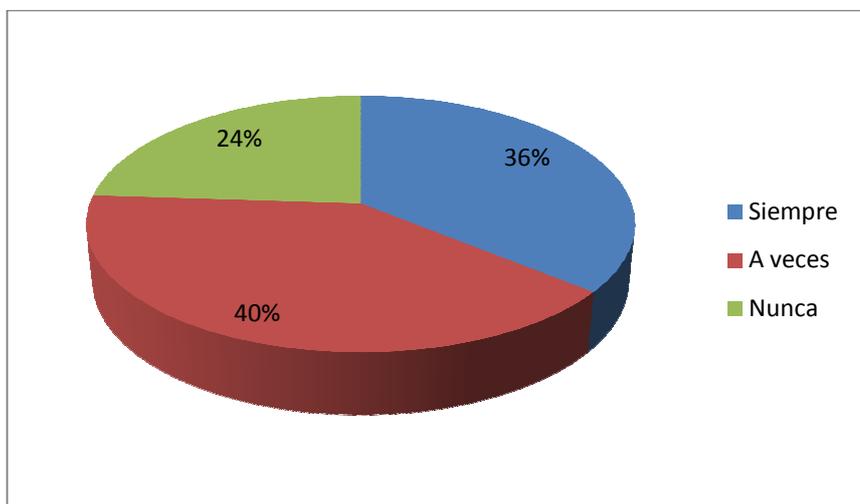
4 ¿Conoce usted si la maestra utiliza el juego para enseñar a su niño/a?

Tabla N° 4

OPCIONES	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Siempre	9	36%
A veces	10	40%
Nunca	6	24%
TOTAL	25	100%

Población: 25 Padres de Familia

Grafico N° 4



Fuente: Encuesta Aplicada a los Padres de Familia
Elaborado por: Jenny Herrera y Gladys Chisag

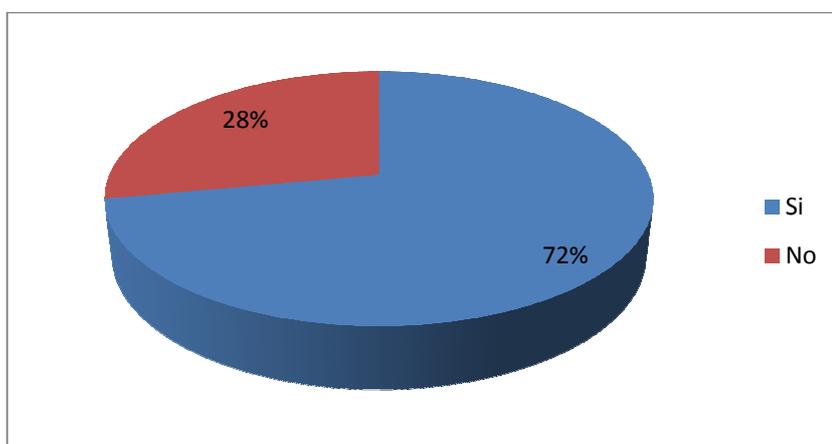
5 ¿Considera usted que todos los juegos ayudan al desarrollo de los niños/as?

Tabla N° 5

OPCIONES	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Si	18	72%
No	7	28%
TOTAL	25	100%

Población: 25 Padres de Familia

Grafico N° 5



Fuente: Encuesta Aplicada a los Padres de Familia
Elaborado por: Jenny Herrera y Gladys Chisag

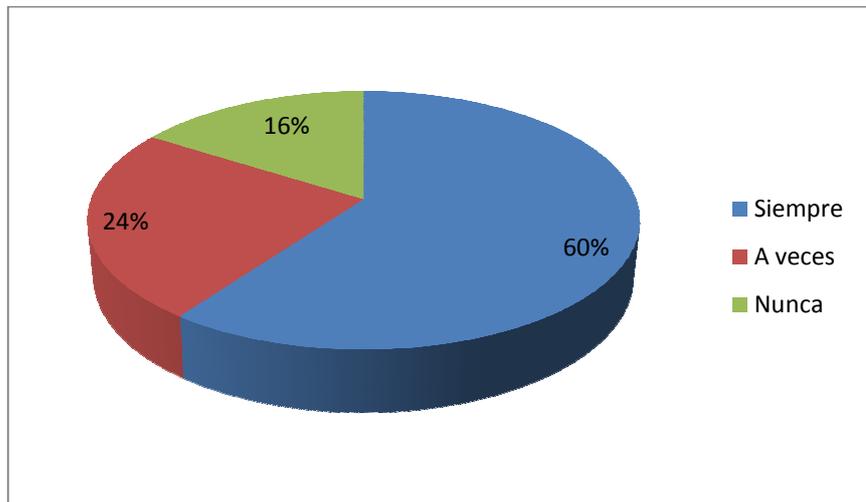
- 6 ¿Considera usted necesario que la maestra seleccione juegos para conocer las diferencias de sus niños/as?

Tabla N° 6

OPCIONES	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Siempre	15	60%
A veces	6	24%
Nunca	4	16%
TOTAL	25	100%

Población: 25 Padres de Familia

Grafico N° 6



Fuente: Encuesta Aplicada a los Padres de Familia
Elaborado por: Jenny Herrera y Gladys Chisag

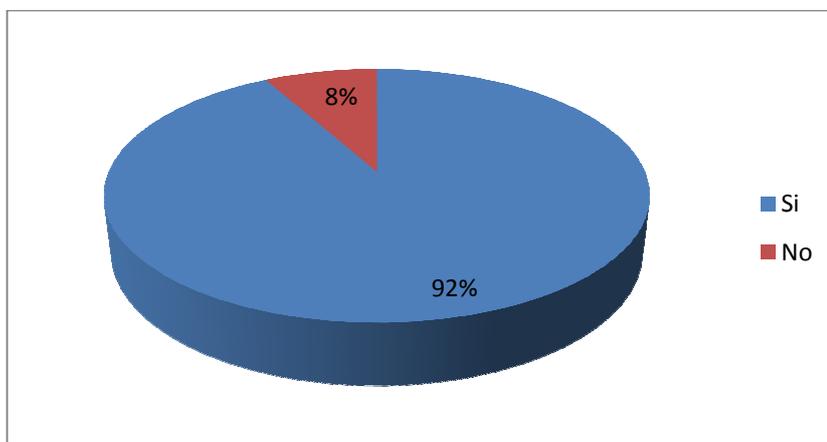
7 ¿Cree usted que con el juego se puede desarrollar la inteligencia de sus niño/as?

Tabla N°7

OPCIONES	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Si	23	92%
No	2	8%
TOTAL	25	100%

Población: 25 Padres de Familia

Grafico N°7



Fuente: Encuesta Aplicada a los Padres de Familia
Elaborado por: Jenny Herrera y Gladys Chisag

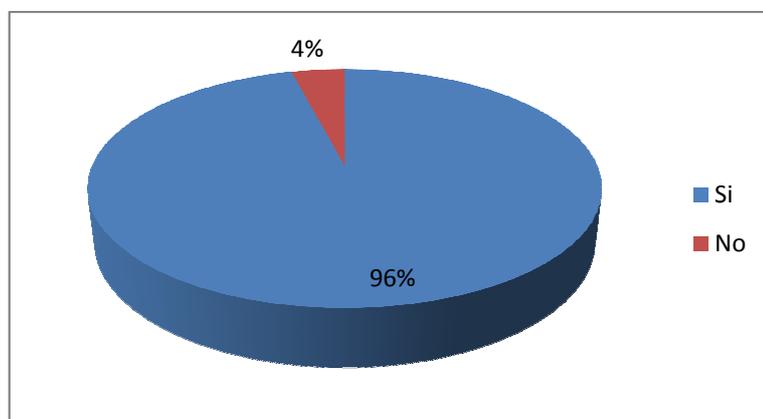
8 ¿Cree usted necesario que la maestra debe conocer claramente los diferentes juegos para los niños/as?

Tabla N° 8

OPCIONES	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Si	24	96%
No	1	4%
TOTAL	25	100%

Población: 25 Padres de Familia

Grafico N° 8



Fuente: Encuesta Aplicada a los Padres de Familia
Elaborado por: Jenny Herrera y Gladys Chisag

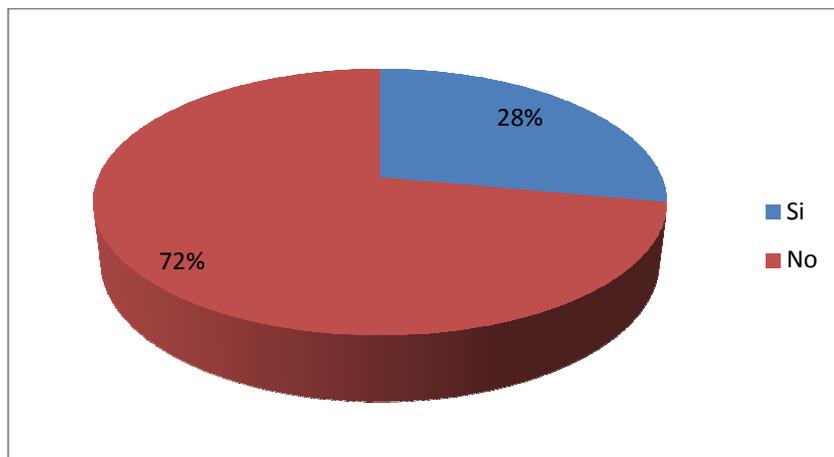
- 9 ¿Conoce usted si la maestra dispone de un folleto de juegos para desarrollar la inteligencia de sus niños/as?

Tabla N° 9

OPCIONES	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Si	7	28%
No	18	72%
TOTAL	25	100%

Población: 25 Padres de Familia

Grafico N° 9



Fuente: Encuesta Aplicada a los Padres de Familia
Elaborado por: Jenny Herrera y Gladys Chisag

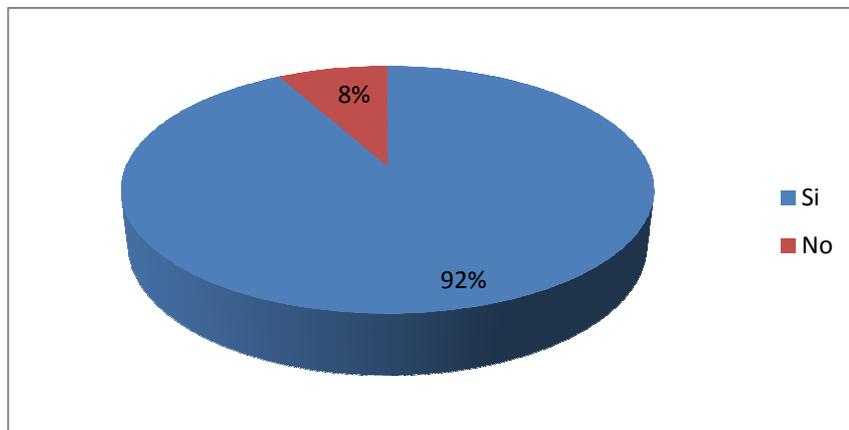
10 ¿Cree usted necesario que la maestra tenga un folleto de juegos para desarrollar la inteligencia de sus niños/as?

Tabla N° 10

OPCIONES	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Si	23	92%
No	2	8%
TOTAL	25	100%

Población: 25 Padres de Familia

Grafico N° 10



Fuente: Encuesta Aplicada a los Padres de Familia
Elaborado por: Jenny Herrera y Gladys Chisag

REGISTRO DE OBSERVACIONES SISTEMÁTICAS

INTELIGENCIAS MÚLTIPLES NÓMINA	Lógico matemática Para su edad tiene un buen sentido de causa y efecto			Lingüística Disfruta escuchando la palabra hablada			Musical Recuerda melodías de canciones			Espacial Demuestra habilidad al hacer un trabajo manual y utilizar su motricidad fina.			Corporal Posee imágenes visuales claras			Intrapersonal Expresa con precisión lo que está sintiendo			Interpersonal Le gusta socializar con los demás			Natural Le encantan las plantas y las cuida con esmero		
	S	O	N	S	O	N	S	O	N	S	O	N	S	O	N	S	O	N	S	O	N	S	O	N
Alpusig Barahona Lenin		x		x				x			x			x		x			x					x
Bimbosa Llanuca Jordy	x			x			x			x			x			x			x				x	
Bravo Sánchez José	x			x			x			x				x			x		x			x		
Cedeño Analuisa Brithanny	x			x			x			x			x				x			x				x
Córdoba Defaz Misael	x			x			x			x			x			x			x			x		
Galarza Basantes Alan		x			x			x		x			x			x			x				x	
Estrada Mora Wellington	x			x			x			x			x			x			x			x		
Jácome Cevallos Lenin		x			x			x			x			x		x			x			x		
Hidalgo Arcos Jason	x			x				x		x				x		x			x			x		

Jácome Santamaría Joseph	x			x			x			x			x			x			x		
Jiménez López Omar		x			x			x			x			x			x				
Jiménez Rodríguez Juan	x			x			x			x			x			x			x		
López Tonato Alex		x			x			x			x			x			x			x	
Molina Molina Bryan	x			x			x				x			x			x			x	
Moreira Zambrano David	x			x			x				x			x			x			x	
Palacios Cayo Norma		x			x			x			x			x			x				
Panchi Cadena Nathali	x			x			x				x			x			x			x	
Quisphe Iza Melany		x			x			x			x			x			x			x	
Rodríguez Jiménez Kevin	x			x			x				x			x			x			x	
Segura Pallo Edin	x			x			x				x			x			x			x	
Sáncuez Gómez Juan		x			x			x			x			x			x				
Sandoval Rueda Bryan	x			x			x				x			x			x			x	
Santo Santo Oscar		x			x			x			x			x			x			x	
Velasco Allanuca Lilian	x			x			x				x			x			x			x	
Vivanco Tandalla Kevin	x			x			x				x			x			x				x

S = Siempre

O = Ocasionalmente

N = Nunca

FOTOS



Fotografía 1: Niños Beneficiarios

Primer Año de Educación Básica Paralelo “D”



Fotografía 2: Institución investigada

Jardín de Infantes María Montessori



Fotografía 3: Aplicación de la observación



Fotografía 4: Juego BOLICHE

Desarrollo de Inteligencia Intrapersonal



Fotografía 5: Juego TIN TIN ¿ADIVINA QUIÉN ES?
Desarrollo de Inteligencia Interpersonal



Fotografía 6: Juego A REVENTAR GLOBOS
Desarrollo de Inteligencia Corporal



Fotografía 7: Juego EL RELOJ CUCU
Desarrollo de la Inteligencia Espacial



Fotografía 8: Juego LAS TORRES GRANDES
Desarrollar la Inteligencia Lógico Matemática



Fotografía 9: Juego DIGA LA FRASE
Desarrollar la Inteligencia Lingüística



Fotografía 10: Juego MI ORQUESTA
Desarrollar la Inteligencia Musical



Fotografía 12: Juego EL RECOLECTOR DE SEMILLAS
Desarrollar la Inteligencia Natural