



# **UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI**

## **CARRERA DE CIENCIAS ADMINISTRATIVAS HUMANÍSTICAS Y DEL HOMBRE**

### **TESIS DE GRADO PREVIA A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE LICENCIADA EN PARVULARIA**

#### **TEMA:**

Juegos infantiles para desarrollar las inteligencias múltiples en el proceso de enseñanza aprendizaje en los niños y niñas de Pre-básica y Primer Año de Educación Básica de la Escuela de Aplicación Pedagógica "Antonio Aristarco Jácome" del cantón Pujilí durante el año lectivo 2008-2009.

#### **POSTULANTE:**

Núñez Herrera Mónica Cecilia

#### **DIRECTOR DE TESIS:**

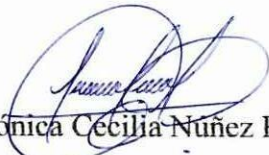
Dr. Arroyo Amores Ernesto Msc.

**2009**

## AUTORÍA

Yo, Mónica Cecilia Núñez Herrera, portadora del número de cédula 0503149486, declaro que la presente Tesis de Grado, es fruto de mi esfuerzo, responsabilidad y disciplina, logrando que los objetivos propuestos se culminen con éxito.

Atentamente



Mónica Cecilia Núñez Herrera  
C.I. 0503149486

# AVAL DEL DIRECTOR DE TESIS

Latacunga a 29 de abril del 2009

En mi calidad de Director de Tesis presentada por la señorita Mónica Cecilia Núñez Herrera, Egresada de la Carrera de Ciencias Administrativas, Humanísticas y del Hombre, previa a la obtención del Título de Licenciada en Educación Parvularia, cuyo tema es **“JUEGOS INFANTILES PARA DESARROLLAR LAS INTELIGENCIAS MÚLTIPLES EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE PRE-BÁSICA Y PRIMER AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA ESCUELA DE APLICACIÓN PEDAGÓGICA ANTONIO ARISTARCO JÁCOME DEL CANTÓN PUJILÍ DURANTE EL AÑO LECTIVO 2008-2009”**.

Considero que dicho trabajo reúne los requisitos y méritos suficientes para ser sometido a la presentación pública y evaluación por parte del tribunal examinador.

Atentamente

  
Lic. Arroyo Amores Ernesto Msc.

**DIRECTOR DE TESIS**

# UNIVERSIDAD TECNICA DE COTOPAXI

CARRERA DE CIENCIAS ADMINISTRATIVAS, HUMANISTICAS Y DEL HOMBRE

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 Carrera de Ciencias Administrativas, Humanísticas y Del Hombre; por cuanto, los postulantes: ... ~~Núñez~~ ... ~~Herrera~~ ... ~~Mónica Cecilia~~ .....


.....  
con el título de tesis: Juegos infantiles para el desarrollo de las inteligencias múltiples en el proceso enseñanza-aprendizaje en los niños y niñas de pre-Básica y primer año de Educación Básica de la Escuela de Aplicación Pedagógica "Antonio Aristarco Jácome" del cantón Pujilí durante el curso lectivo 2008-2009  
han considerado las recomendaciones emitidas oportunamente y reúne los méritos suficientes para ser sometido al acto de Defensa de Tesis.

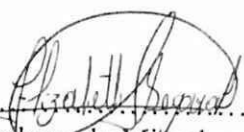
Por lo antes expuesto, se autoriza realizar los empastados correspondientes, según la normativa institucional.

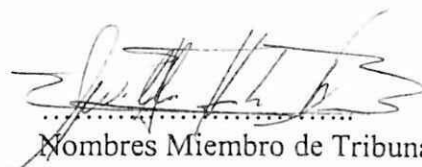
Latacunga, 29/04/..... 200

Para constancia firman:

  
.....  
Nombres de Miembro de Tribunal  
PRESIDENTE

  
.....  
Nombres Miembro de Tribunal  
MIEMBRO

  
.....  
Nombres de Miembro de Tribunal  
PROFESIONAL EXTERNO  
Lc. Elizabeth Sepúlveda

  
.....  
Nombres Miembro de Tribunal  
OPOSITOR  
William Fabra

## **Agradecimiento**

Al culminar este trabajo de investigación quiero agradecer a la Universidad Técnica de Cotopaxi por haberme brindado la oportunidad de adquirir nuevas enseñanzas, quiero manifestar de manera especial mi más imperecedera gratitud al Dr. Ernesto Arroyo que con paciencia y dedicación ha orientado el presente trabajo.

Hago llegar un agradecimiento profundo al director de la escuela investigada quién permitió realizar la presente investigación y a todas las personas que con su apoyo nunca permitieron que desmaye.

Mónica

## **Dedicatoria**

Siempre he llevado presente una frase muy bonita que dice "persevera y triunfarás" y me dado cuenta que todo lo que hagamos con amor y dedicación lo vamos a conseguir.

Es por ello que quiero dedicar este trabajo a Marcelo y Martha mis adorados padres, todo lo que consiga será pensando en ustedes, porque siempre me han brindado su comprensión, apoyo y sobre todo su amor.

A mis hermanos Maricela y Alex de quienes siempre recibo palabras de aliento, sepan que lo que hago es siempre pensando ser un buen ejemplo para ustedes.

Y para ti Emerson a quién tengo mucho que agradecer por estar siempre pendiente de mi, gracias por tu ayuda.

Mónica

## INTRODUCCIÓN

Es indudable que el Sistema Educativo Ecuatoriano atraviesa por una crisis que se refleja en el lento desarrollo del País, sin embargo es necesario aclarar que esta crisis es producto de múltiples factores que se los podría sintetizar en: serias limitaciones del currículum, tanto en cobertura y en pertinencia, a las diferentes pluralidades sociales y étnicas; una marcada inferioridad de la educación rural en comparación con la educación urbana en cobertura, eficiencia y supervisión; el Ministerio de Educación Pública con serias deficiencias en el aspecto técnico, administrativo en eficiencia y en eficacia; una marcada debilidad en la formación y desarrollo de los recursos humanos y administrativos y muchos otros indicadores tan dramáticos que por sí solos explican el deterioro de la calidad de la educación; pues el Sistema Educativo Ecuatoriano no responde al interés de la población en la necesidad de educación, pues no sigue un verdadero proceso de desarrollo de realización personal y social manifestándose un divorcio entre la educación y las reales necesidades del país. Frente a esta problemática la Universidad Técnica de Cotopaxi con la finalidad de contribuir al desarrollo del Ecuador propone la formación Parvularias(os) con un perfil profesional que los permita satisfacer las necesidades de los años Pree escolares y como parte de esta formación se presenta la Tesis cuyo tema es: **“JUEGOS INFANTILES PARA DESARROLLAR LAS INTELIGENCIAS MÚLTIPLES EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE PRE-BÁSICA Y PRIMER AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA ESCUELA DE APLICACIÓN PEDAGÓGICA ANTONIO ARISTARCO JÁCOME DEL CANTÓN PUJILÍ DURANTE EL AÑO LECTIVO 2008-2009”**, la misma que estructuralmente esta conformada de tres capítulos que se ha sintetizado de la siguiente manera: Capítulo I en el que se encuentran las definiciones conceptuales de las inteligencias múltiples, características principales de cada una de ellas, aportes científicos de connotados psicólogos y pedagogos Howard Gardner, Daniel Goleman y otros quienes han contribuido en el enriquecimiento de este trabajo en lo que tiene que ver al análisis de esta teoría; el

informe contiene además todo un compendio que tiene relación con los juegos infantiles que permiten el desarrollo de las diferentes inteligencias que presenta el ser humano, cuyo contenido teórico se lo resumen en definiciones conceptuales, clasificación, características, etc. El Capítulo II esta estructurado en base a una breve reseña histórica de la escuela “Antonio Aristarco Jácome”; establecimiento en el que se realizó la investigación, además contiene la presentación, análisis e interpretación de los resultados de la investigación de campo y comprende: encuesta a los padres de familia, entrevista a las maestras de Pre Básica y Primer Año de Educación Básica, ficha de observación realizada a los niños y niñas durante los períodos de recreación, datos que han sido presentados a través de cuadros, gráficos e interpretación; cuyos resultados hacen posible que se llegue a importantes conclusiones, entre las que sobresalen, el haber determinado que la totalidad de las maestras siguen utilizando los juegos tradicionales que en definitiva no han contribuido a mejorar la calidad de la educación de estos importantes años de formación de los niños y niñas; estas conclusiones permitieron que se planteen una serie de recomendaciones y entre ellas esta la propuesta de elaborar un manual de juegos infantiles. El Capítulo III, comprende la Propuesta que tiene como título “Elaboración de un manual de juegos infantiles para desarrollar las inteligencias múltiples en los niños(as) de Pre Básica Primer Año de Educación Básica” y un resumen de las inteligencias múltiples, los diferentes juegos que se deben aplicar para el desarrollo de las mismas y que básicamente serán de mucha importancia para las maestras que trabajan con este importante nivel. Naturalmente que la propuesta no es un hecho acabado, no pretende constituirse en una camisa de fuerza para las maestras, sino mas bien, estará abierta al mejoramiento, al recibir contribuciones de quienes quieran hacerlo y sobre todo de educadores que han hecho de este nivel de educación todo un apostolado y han entregado parte de su vida al servicio de la educación.

El proceso enseñanza aprendizaje a lo largo de la historia de la educación del Ecuador ha experimentado una serie de modelos pedagógicos que sin lugar a dudas han sido, junto a otros aspectos que sería largo enumerar, los causantes directos de la crisis en la Educación Ecuatoriana; en este sentido se ha notado que todo el sistema educativo del Ecuador tiene serias deficiencias, partiendo desde el Ministerio de Educación que debería ser una organización eminentemente técnica, se ha transformado en una organización que responde a los intereses de determinados partidos políticos que ha su momento se han turnado en el poder. En estado de situaciones es fácil deducir que la educación en el Ecuador atraviese una profunda crisis y por lo tanto no contribuya al desarrollo de nuestro país.

La Universidad Técnica de Cotopaxi con una visión eminentemente progresista esta formando profesionales parvularios con un perfil que puedan satisfacer las necesidades de una educación cada vez más exigente que pueda hacer frente al avance científico y tecnológico en el que se desarrollan las actividades cotidianas. En este sentido se presenta la tesis con el tema “Juegos infantiles para desarrollar las inteligencias múltiples en el proceso enseñanza aprendizaje en los niños y niñas de Pre Básica y Primer Año de Educación Básica de la Escuela de aplicación pedagógica “Antonio Aristarco Jácome” del cantón Pujilí durante el año lectivo 2008 – 2009, temática que tiene como objetivo “aplicar juegos infantiles para desarrollar las inteligencias múltiples en el proceso enseñanza aprendizaje de los niños y niñas de Pre Básica y Primer Año de Educación Básica”, como se habrá notado el fin de la investigación es que las maestras de la institución investigada apliquen en el proceso de aprendizaje una gama de juegos infantiles que han sido diseñados para desarrollar las inteligencias múltiples y de esta manera no se pierda un notable potencial pedagógico que en el país todavía no se lo esta utilizando en el campo de la educación Pre-escolar.

La situación problemática de la institución se refiere a un marcado tradicionalismo al desarrollar el proceso de aprendizaje, el mismo que en la institución se lo desarrolla solamente en base a elaborar un álbum de técnicas grafoplásticas, que si bien es cierto contribuye al desarrollo de la lateralidad, de la motricidad fina, nociones y otros aspectos que tradicionalmente realizan las instituciones educativas en estos años de básica. Además el diario vivir de los niños y niñas en esta institución, comprende pocos y repetitivos juegos tradicionales que contribuyen a desarrollar la motricidad gruesa, pero llegan a desmotivar al estudiante por lo que son practicados una y otra vez; descuidando otros aspectos como el desarrollo de las diferentes aptitudes que tienen los estudiantes, aspecto que se presenta por la falta de interés y capacitación de las maestras de estos importantes años de estudio.

Naturalmente que la investigación, metodológicamente parte del método científico con el planteamiento del problema, la formulación de objetivos, la recopilación de información, las conclusiones y recomendaciones. En forma conjunta a este método se utilizó en la investigación el método inductivo deductivo en razón de que se parte de las preguntas directrices las mismas que fueron contestadas en el proceso investigativo hasta llegar a las conclusiones y el método analítico sintético ya que se realizó un análisis detallado de los juegos infantiles y una síntesis del desarrollo de las inteligencias múltiples y otros métodos. En lo que tiene relación a las técnicas de recopilación de datos se aplicó la encuesta a los padres de familia, la entrevista a las maestras y la ficha de observación a los niños y niñas.

Los resultados obtenidos en la investigación, fue una comprobación fehaciente de la real existencia del problema, cuyas conclusiones más notorias son, entre otras:

- Que los juegos infantiles que se aplican en estos años de básica son los que se han manejado siempre, los mismos que han sido repetitivos de generación en generación, los mismos que ya no llaman la atención de los educandos. Además

las maestras desconocen una extensa gama de juegos infantiles modernos que en la actualidad se los utiliza para el desarrollo de las múltiples inteligencias que están presentes en cada uno de los estudiantes.

## SUMMARY

The teaching-learning process has experienced a number of pedagogical models through Ecuadorian educational history. No doubt, they have been the direct causers of Ecuadorian education crisis joined to other aspects. According to this aspect, it has been noticed that the entire educative system has serious deficiencies. First of all, the Education Ministry that should be a definitely technical organization; but it has become in an organization that responds to determined political parties. So, into a situational estate it is easy to deduce that Ecuadorian education has a deep crisis and it does not contribute to our country development indeed.

The Technical University of Cotopaxi with a progress vision is forming childhood teachers with a profile able to satisfy the necessities of an education more and more exigent every day. They also have to be able to face the scientific and technological advance in every daily activity. According to this, the following thesis theme is presented: "Child games to develop the multiple intelligences into the teaching-learning process in Elementary and Basic boys and girls of the "Antonio Aristarco Jácome" pedagogical application school of Pujilí canton during the 2008-2009 scholar year. The topic purpose is "to apply child games to develop the multiple intelligences into the teaching-learning process in Elementary and Basic grades." As it is noticed the goal of this research is that teachers of this institution apply different child games in the learning process. These games have been designed to develop the multiple intelligences; so, a great deal of pedagogical power will not be lost because it is not being used in our country in the pre-scholar educative field.

The institutional problem situation refers to a marked tradition when the learning process is developed. The institution makes a grapho-plastic album only, but it contributes to the lateral development, the thin motory, notions and other aspects

that the educative institutions do by tradition in these scholar grades. Moreover, boys and girls' daily living include few and repetitive traditional games that only contribute to develop the thick motory. But these games are practiced again and again; so the student's attention is not caught because other aspects are forgot such as the different aptitudes development students have. This aspect appears due to teachers' interest and training lacking.

The research naturally, in its methodology begins with the scientific method and its problem establishment, the objectives formulation, data gathering, conclusions and recommendations. It was also used the inductive and deductive method because it was begun with the guided questions which were answered in the researching process until the conclusions were reached. It was also applied the synthetic-analytic process in order to get a detailed analysis of the child games and a summary of the multiple intelligences development and other methods as well. According to the information gathering a survey was applied to the students' parents, an interview was applied to the teachers, and an observing card was applied to the students.

The results obtained in this research were defined proves of the real problem existence which more noticeable conclusions are among others:

- That child games applied in these grades are the same for a long time. These games are repetitive from generation to generation; so, they do not catch the students' attention. Moreover most teachers do not know a great deal of modern child games that are used to develop the multiple intelligences that are present in every student.

# ÍNDICE GENERAL

PORTADA.....	i
AUTORÍA.....	ii
AVAL DEL DIRECTOR DE TESIS.....	iii
AGRADECIMIENTO.....	iv
DEDICATORIA.....	v
INTRODUCCIÓN.....	vi
RESUMEN EJECUTIVO.....	viii
SUMMARY.....	xi
ÍNDICE GENERAL.....	xiii

## CAPÍTULO I

### 1 FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

#### 1.1 INTELIGENCIAS MÚLTIPLES

1.1.1 ¿Qué es la inteligencia?.....	1
1.1.1.1 Puede aumentar la inteligencia.....	2
1.1.1.2 Envejece la inteligencia.....	3
1.1.2 Teorías del desarrollo de la inteligencias.....	3
1.1.2.1 Teoría genetista.....	3
1.1.2.2 Teoría ambientalista.....	4
1.1.2.3 Teoría integrada.....	5
1.1.2.4 Teoría de las inteligencias múltiples.....	6
1.1.3 Inteligencias Múltiples.....	7
1.1.4 Clasificación delas inteligencias múltiples.....	8
1.1.4.1 Inteligencia Lógico matemática.....	9
1.1.4.2 Inteligencia Musical.....	10
1.1.4.3 Inteligencia Visual espacial.....	10
1.1.4.4 Inteligencia Lingüística.....	11
1.1.4.5 Inteligencia Cinético corporal.....	12
1.1.4.6 Inteligencia Emocional.....	12

Inteligencia Interpersonal.....	13
Inteligencia intrapersonal.....	14
1.1.4.7 Inteligencia Naturalista.....	14
1.1.5 Fundamento teórico de la teoría de las inteligencias múltiples.....	15
1.1.5.1 Aislamiento potencial debido a daño cerebral.....	16
1.1.5.2 la existencia de idiotas eruditos, prodigios y otros individuos excepcionales.....	16
1.1.5.3 Una historia de desarrollo característico y un conjunto definible de actuaciones de estado final.....	17
1.1.5.4 Una historia evolutiva y plausibilidad evolutiva.....	17
1.1.5.5 Descubrimientos psicométricos complementarios.....	17
1.1.5.6 Tareas psicológicas empíricas complementarias.....	17
1.1.5.7 una operación o conjunto de operaciones núcleo identificable.....	18
1.1.5.8 Susceptibilidad de codificación en un sistema de símbolos.....	18
1.1.6 Aspectos importantes de la teoría de las inteligencias múltiples.....	19
1.1.6.1 Toda persona posee las ocho inteligencias.....	19
1.1.6.2 La mayoría de gente puede desarrollar cada una de las ocho inteligencias hasta un nivel adecuado de aptitud.....	19
1.1.6.3 Existen muchas maneras de ser inteligente dentro de cada categoría.....	20
1.1.6.4 La existencia de otras inteligencias.....	20
1.1.7 El desarrollo de las inteligencias múltiples.....	21
Cuadro de las estructuras cerebrales de cada inteligencia.....	22
Ocho tipos de estilos de aprendizaje.....	23
1.1.8 Evaluación de las inteligencias múltiples de los estudiantes.....	24
1.1.8.2 Listas de evaluación.....	25
1.1.9 Actividades para enseñar las inteligencias múltiples.....	30
1.1.9.1 Día del profesional.....	30
1.1.9.2 Excursiones.....	31
1.1.9.3 Desarrollo de temas.....	32
1.1.9.4 Carteles.....	32
1.1.9.5 Exhibiciones variadas.....	33

1.1.9.6 Biografías.....	33
1.1.9.7 Mesas de inteligencias múltiples.....	33
<b>1.2 JUEGOS INFANTILES.....</b>	<b>34</b>
1.2.1 Fundamentos.....	34
1.2.2 Conceptos generales.....	34
1.2.2.1 Concepto fisiológico.....	35
1.2.2.2 Concepto psicológico.....	35
1.2.2.3 Concepto sociológico.....	35
1.2.3 El juego en la escuela.....	39
1.2.4 Características del juego.....	40
1.2.5 Funciones esenciales del juego.....	40
1.2.6 Evolución del juego.....	40
1.2.7 Aspectos que desarrolla el juego en el niño.....	43
1.2.7.1 La afectividad.....	43
1.2.7.2 La motricidad.....	44
1.2.7.3 La inteligencia.....	44
1.2.7.4 La creatividad.....	45
1.2.7.5 La sociabilidad.....	45
1.2.8 Tipos de juegos.....	45
1.2.8.1 Jugar con algo.....	45
1.2.8.2 Jugar como algo.....	46
1.2.8.3 Jugar sobre algo.....	46
1.2.8.3.1 Juegos pequeños.....	46
- Juegos populares.....	46
- Juegos en espacio reducido.....	46
1.2.8.3.2 Juegos grandes.....	46
1.2.8.4 Juego ejercicio.....	47
1.2.8.5 Juego simbólico.....	47
1.2.8.6 Juego construcción.....	48
1.2.8.7 Juego de reglas.....	48
1.2.9 Didáctica del juego.....	49
- Enfrentarlo con el juego en forma total.....	49

- Dividir el juego.....	49
- Enseñar los juegos jugando.....	49
1.2.10 Principios didácticos del juego.....	50
- Transparencia.....	50
- Claridad.....	50
- Comprensión.....	50
- Secuencia.....	50
1.2.11 Organización y auto organización del juego.....	51
1.2.12 Detalles a tener en cuenta durante el desarrollo de los juegos.....	53
1.2.13 Precauciones que debe tomar el orientador de los juegos.....	54
1.2.14 sugerencias para los juegos en grupos.....	56
1.2.14.1 Formación de equipos.....	56
1.2.14.2 Forma de dar salida al compañero.....	57
1.2.14.3 Cómo equiparar los grupos.....	57

## **CAPÍTULO II**

### **2 PRESENTACIÓN, ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE**

<b>RESULTADOS.....</b>	<b>58</b>
2.1 Breve reseña histórica de la escuela “Antonio Aristarco Jácome”.....	59
2.2 Análisis e interpretación de resultados de la investigación de campo.....	62
2.3 Encuesta aplicada a padres de familia.....	63
2.4 Análisis de la entrevista.....	74
2.5 Ficha de observación.....	79
2.6 Conclusiones.....	80
2.7 Recomendaciones.....	80

## **CAPÍTULO III**

### **3 PROPUESTA.....**

3.1 Propuesta de elaboración de un manual de juegos infantiles para desarrollar las inteligencias múltiples en pre básica y primer año de educación básica.....	82
3.2 Presentación.....	82

3.3 Justificación de la propuesta.....	84
3.4 Objetivo general.....	85
3.4.1 Objetivos específicos.....	85
3.5 Ubicación sectorial y física.....	86
3.7 Viabilidad de aplicación de la propuesta.....	87
3.8 Impacto de la propuesta.....	87
3.9 Definiciones conceptuales.....	88
La inteligencia.....	88
Las inteligencias múltiples de Howard Gardner.....	91
Inteligencias múltiples en pre básica y primer año de educación básica...93	
El juego y las inteligencias múltiples.....	94
Didáctica del juego.....	94
Principios didácticos de la enseñanza del juego.....	95
<b>Inteligencia Lógico matemática.....</b>	<b>97</b>
Pasa la pelota.....	98
El revoltillo.....	99
Cuento puntos rojos.....	100
Números mal colocados.....	101
Caperucita roja visita a su abuela.....	102
Caperucita regresa a su casa.....	103
El rompecabezas.....	104
Loterías.....	105
Rojo, verde, amarillo y azul.....	106
Las familias.....	107
<b>Inteligencia musical.....</b>	<b>108</b>
La orquesta de agua.....	109
Orquesta de los sonidos.....	110
Reconocer la melodía.....	111
El baile de la escoba o el palo.....	112
El baile del tambor.....	113
Cajas y cajas.....	114
La orquesta.....	115

Revuelo en la granja.....	116
<b>Inteligencia visual espacial.....</b>	<b>118</b>
Ciudades con formas.....	119
Las series.....	120
Serpiente de colores.....	121
El más rápido.....	122
Mi color favorito.....	123
Las hogueras.....	124
Las siluetas.....	125
Dominoes.....	126
Legos.....	127
<b>Inteligencia lingüística.....</b>	<b>128</b>
Trabalenguas.....	129
Adivinanzas.....	132
Historias originales.....	134
Poesías.....	135
Descripciones.....	139
Cuentos.....	141
Dramatizaciones.....	143
Relato de experiencias.....	146
<b>Inteligencia Cinético corporal.....</b>	<b>147</b>
El escultor.....	148
El baile de los pañuelos.....	149
Los globos locos.....	150
La sábana.....	151
La sombra de Peter pan.....	152
El paseo de garbancita.....	153
Los zapatitos de Juan.....	154
La campana.....	155
<b>Inteligencia intrapersonal.....</b>	<b>156</b>
Los rincones.....	157
La pirámide de los alimentos.....	158

El aseo.....	159
<b>Inteligencia interpersonal.....</b>	<b>160</b>
La cueva de los ositos.....	161
Encantado de saludarte.....	162
El tesoro de Alí Abagua.....	163
El árbol genealógico.....	164
Mis fiestas.....	165
Los buenos vecinos.....	166
¿Qué trabajo hago?.....	167
<b>Inteligencia naturalista.....</b>	<b>168</b>
El arco iris.....	169
¿Árbol o planta?.....	170
¿Tú qué planta eres?.....	171
¿Cuál es tu plato preferido?.....	172
La Margarita Rita.....	173
Cuidamos las plantas.....	174
Tengo frío, tengo calor.....	175
El mercadillo verde.....	176
Los chicos del tiempo.....	177
Los puestos de frutos.....	178
Referencias bibliográficas.....	179

## **Anexos**

**Anexo 1** Encuesta dirigida a padres de familia.

**Anexo 2** Formulario de entrevista a maestras.

**Anexo 3** Ficha de observación a niños y niñas.

**Anexo 4** Certificación de la traducción del resumen ejecutivo.

**Anexo 5** Autorización para aplicar los instrumentos de investigación.

**Anexo 6** Certificación de aplicación de instrumentos de investigación.

## ÍNDICE DE TABLAS

### **Encuesta aplicada a padres de familia**

<b>Tabla 1</b> ¿De las actividades que realiza su niño o niña en la escuela, encierre en un círculo la que más le guste?.....	63
<b>Tabla 2</b> ¿Considera que su niño o niña utiliza un lenguaje adecuado al de su edad?.....	65
<b>Tabla 3</b> ¿Cree que su niño o niña tiene dificultades en el manejo de números?.....	66
<b>Tabla 4</b> ¿Su niño o niña manifiesta habilidades para dibujar o pintar?.....	67
<b>Tabla 5</b> ¿Su niña o niño demuestra habilidades para el ejercicio físico y los deportes?.....	68
<b>Tabla 6</b> ¿Su niño o niña es capaz de distinguir en forma inmediata los estados de ánimo de sus padres o familiares?.....	69
<b>Tabla 7</b> ¿Según ud cuál es el nivel de autoestima de su niño o niña?.....	70
<b>Tabla 8</b> ¿Su niña o niño ha demostrado que tiene conciencia de sus fortalezas y debilidades?.....	71
<b>Tabla 9</b> ¿Demuestra inclinación por el cuidado y protección del medio ambiente?.....	72
<b>Tabla 10</b> ¿Ha demostrado su niña o niño aptitudes para el trabajo en grupo?.....	73

## ÍNDICE DE GRÁFICOS

### **ENCUESTA APLICADA A PADRES DE FAMILIA**

Gráfico 1.....	64
Gráfico 2.....	65
Gráfico 3.....	66

Gráfico 4.....	67
Gráfico 5.....	68
Gráfico 6.....	69
Gráfico 7.....	70
Gráfico 8.....	71
Gráfico 9 .....	72
Gráfico 10.....	73

# CAPÍTULO I

## FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA INTELIGENCIAS MÚLTIPLES Y JUEGOS INFANTILES

### 1.1 INTELIGENCIAS MÚLTIPLES

#### 1.1.1 ¿QUÉ ES LA INTELIGENCIA?

La palabra “inteligencia” tiene su origen en la unión de dos vocablos latinos: *inter* = entre, y *eligere* = escoger. En un sentido más amplio, significa la capacidad cerebral por la cual conseguimos penetrar en la comprensión de las cosas eligiendo el mejor camino.

La inteligencia se define como una habilidad general que se encuentra en diferentes grados en todas las personas y es medible a través de test estándares de papel y lápiz.

La formación de ideas, el juicio y el razonamiento son frecuentemente señalados como actos esenciales de la inteligencia, se descubre que es producto de una operación cerebral y permite al sujeto resolver problemas e incluso, crear productos que tengan valor científico dentro de una cultura.

Para Lazear, David, "Seven ways of Knowing" pág. 70 "La inteligencia es un fenómeno multidimensional que está presente en múltiples niveles de nuestro cerebro, mente y sistema corporal.

La inteligencia es, por tanto, un flujo cerebral que nos lleva a elegir la mejor opción para solucionar una dificultad, y se completa como una facultad para comprender, entre varias opciones, cuál es la mejor. También nos ayuda a resolver problemas o incluso a crear productos válidos para la cultura que nos rodea.

Según Stenberg, Robert, Inteligencia Humana (1982) pág. 65 "La inteligencia es un comportamiento adaptativo dirigido a un fin".

La inteligencia por lo tanto se la puede definir como la capacidad que poseemos todas las personas para resolver problemas de la vida diaria y la capacidad para detectar nuevos problemas para resolverlos, dentro de un contexto de colectividad, métodos intelectuales y ambiente, la misma que debe ser concebida como un potencial biológico y psicológico.

### **1.1.1.1 ¿Puede Aumentar La Inteligencia?**

La inteligencia de un individuo es producto de una carga genética que va mucho más allá de la de sus descendientes, pero que algunos detalles de la estructura de la inteligencia pueden ser modificados con estímulos significativos aplicados en momentos cruciales del desarrollo humano.

Se destaca que ese aumento es más intenso para la ejecución de algunas operaciones que para otras. En realidad, no existe una inteligencia general, que crezca o se estanque, sino un elenco múltiple de aspectos de la inteligencia,

algunos mucho más sensibles que otros a la modificación mediante los estímulos adecuados.

Es posible afirmar con evidencias científicas claras que la inteligencia humana puede aumentarse especialmente en los primeros años de vida dependiendo de la importancia de los estímulos del ambiente.

### **1.1.1.2 ¿Envejece la Inteligencia?**

Es evidente que sí. El envejecimiento del cuerpo humano, del ser vegetal o del animal es un hecho indiscutible y no podría ser diferente en la cuestión de la inteligencia humana, el envejecimiento no se da en todas las inteligencias al mismo tiempo y, principalmente no sucede con la misma intensidad en los dos hemisferios cerebrales.

Este envejecimiento se produce mucho más por falta de estímulos que por razones de índole biológica.

## **1.1.2 TEORÍAS DEL DESARROLLO DE LA INTELIGENCIA**

El término inteligencia tiene al menos tres acepciones:

- a.- Sirve para designar una cierta categoría de actos distinguidos de las actividades automáticas o instintivas.
- b.- Se emplea para definir la facultad de conocer o de comprender.
- c.- Significa el rendimiento general del mecanismo mental.

### **1.2.1.1 Teoría Genetista**

Desde el punto biológico la inteligencia aparece como una de las actividades del organismo, de tal forma que esta teoría incluye a la inteligencia en la categoría de adaptación. Así por ejemplo para Jean Piaget, inteligencia es igual a adaptación y

tal adaptación se la define como un estado de equilibrio entre la asimilación o acción del organismo sobre el medio y de éste sobre el organismo.

Así como se explica que el organismo desde el punto de vista fisiológico, absorbe sustancias del medio y las transforma para su propio beneficio y aquí cobran sentido funciones como psicomotricidad, sensaciones, percepciones y otras. Recíprocamente el medio actúa sobre el organismo y a esta acción los biólogos lo denominan *acomodación*, porque el organismo no es pasivo sino que su acción asimiladora se acomoda al medio, con determinación del factor genético.

### **1.1.2.2 Teoría Ambientalista**

Para Claparede y Students, “la inteligencia es una adaptación mental a las circunstancias nuevas”. Estos autores oponen inteligencia al instinto y al hábito que son hereditarios y puestos en acción a través de un tanteo empírico elemental.

Asigna mayor peso al ambiente, manejan argumentos ideológicos y políticos, muchas veces con baja sustentación para defender la igualdad entre seres humanos. Niega las diferencias innatas, presuponen manipulación científica por parte de los genetistas para justificar diferentes tipos de discriminación.

Los aportes de las teorías de la mediación muestran grandes diferencias entre animales y seres humanos carentes y dotados de programas sostenidos de educación y adiestramiento.

Acepta los procesos de modificabilidad como los factores determinados en el desarrollo intelectual de los seres humanos.

El ambiente juega un papel muy importante dentro de la vida de los niños y niñas, cuando estos se relacionan con el ambiente que les rodea van conociendo más a las personas, a los objetos y situaciones que dentro de este suceden. Estas se vuelven familiares y a través de ellas los niños van desarrollando nuevos

aprendizajes, destrezas y habilidades en forma espontánea que le permiten ponerse en contacto con el mundo exterior.

### **1.1.2.3 Teoría Integrada**

Para Piaget la inteligencia tiene naturaleza biológica y explica el desarrollo de la lógica por la influencia del medio, es decir por la mediación de la cultura y del medio social.

En términos biológicos como: adaptación, asimilación, acomodación, el mismo Piaget se esfuerza por superar el plano biológico para ubicarlos en el plano eminentemente de intercambio funcional. La adaptación orgánica es limitada e inmediata. La adaptación intelectual implica desarrollo sucesivo y progresivo, mediado e ilimitado.

En la inteligencia intervienen tanto factores genéticos, como ambientales. No se puede asignar porcentajes a cada uno de ellos porque dependen de muchos factores. Ambos importantes en el desarrollo intelectual. Los factores genéticos imponen límites absolutos a las funciones cognitivas, si por caso faltara la corteza del lóbulo parietotémporooccipital impediría la ejecución de procesos de la interpretación de los datos e informaciones que llegan al cerebro; el número de neuronas, las conexiones sinápticas, los genes, los neurotransmisores, son de origen genético, material y energético.

BRAVO, Patricia y VALVERDE, Cira, Módulo del Desarrollo de la Inteligencia. El enfoque ambientalista no puede desconocer el origen genético. Por eso las concepciones que integran estos dos factores parecen los más propicios para el desarrollo de los estudios científicos en el campo de la Inteligencia.

Dentro de este contexto se presume que tanto la herencia, como el ambiente son elementos clave que harán posible que nos destaquemos en unas o en otras inteligencias.

#### **1.1.2.4 Teoría De Las Inteligencias Múltiples**

Flores, Marco (1999), pág. 23 “La teoría de las Inteligencias Múltiples recalca la gran diversidad de maneras en que la gente demuestra sus cualidades”.

Esta teoría nos permite determinar y conocer los diferentes comportamientos de las personas, y al mismo tiempo da una pauta al maestro de cómo respetar las diferencias individuales de cada niño y niña.

La teoría de las Inteligencias Múltiples nos ayuda a comprender mejor la inteligencia humana, facilitándole elementos para la enseñanza y el aprendizaje, siendo un punto de partida para una nueva comprensión de las potencialidades de los alumnos y alumnas.

Según Armstrong, Thomas, (2003) pág. 70 “La teoría de las inteligencias múltiples nos hace reflexionar sobre otros lenguajes de comunicación y nos desafía a descubrir los lenguajes inteligentes de nuestros alumnos”

La teoría de las inteligencias múltiples pasa a responder a la filosofía de la educación centrada en la persona, entendiendo que no hay una única y uniforme forma de aprender, mientras la mayoría de las personas posee un gran espectro de inteligencias, cada una tiene características propias para aprender. Todos tenemos múltiples inteligencias, somos más eminentes en unas que en otras y las combinamos y usamos de diferentes maneras. Es por esto que lo que cambia en nuestra actitud frente al aprendizaje reestructurado nuestra forma de enseñar para que se pueda cumplir con la función de dar a todos nuestros alumnos la oportunidad de aprender desarrollando su máximo potencial intelectual.

### 1.1.3 INTELIGENCIAS MÚLTIPLES

Gardner, Howard (1993), pág. 7 “La escuela de nuestros sueños es una escuela que busca promover la combinación singular de inteligencias en cada estudiante, evaluando su desarrollo regularmente de manera congruente con las inteligencias”.







La escuela ideal debe ser aquella que va encaminada a desarrollar todas y cada una de las destrezas y capacidades en los niños y niñas. La obra de Howard Gardner debe ser enmarcada dentro del contexto explicativo general de la Psicología Cognitiva. Este alega que las concepciones convencionales de la inteligencia humana basadas en el coeficiente intelectual resultan ser demasiado monolíticas y homogéneas.

Un planteo interesante es que la homogeneidad no resulta ser el elemento sustancial de la inteligencia, sino que ésta entraña un conjunto de habilidades heterogéneas. De aquí que puedan formularse hipótesis sobre una inteligencia musical, una numérica, una verbal, una espacial, que merecen ser cuidadosamente estudiadas tanto de manera cualitativa como cuantitativa.

“La inteligencia humana posee una serie de dimensiones diferentes, correspondiéndole a cada una de ellas un determinado sistema simbólico y modo de representación”. (Ibídem).

Es decir que cada persona presenta su forma de aprender y se relaciona con aprendizaje desde múltiples perspectivas, por ello se debe brindar a los niños y niñas diversas posibilidades de participar dentro del proceso de enseñanza.

## 1.1.4 CLASIFICACIÓN DE LAS INTELIGENCIAS MÚLTIPLES

<b>LÓGICA MATEMÁTICA</b>		RAZONAR Y EMPLEAR LOS NÚMEROS CON FACILIDAD
<b>MUSICAL</b>		SENSIBILIDAD PARA EL SONIDO Y LAS NOTAS MUSICALES
<b>VISUAL ESPACIAL</b>		MANEJO DE ESPACIOS, MANIPULACIÓN DE IMÁGENES
<b>LÍNGÜÍSTICA</b>		SOLVENCIA EN EL IDIOMA HABLADO Y ESCRITO
<b>CINÉTICA CORPORAL</b>		UNIFICA EL CUERPO Y LA MENTE PARA LOGRAR UN DESEMPEÑO FÍSICO PERFECTO
<b>INTERPERSONAL</b>		CAPACIDAD DE COMPRENDER LOS COMPORTAMIENTOS DE LOS DEMÁS
<b>INTRAPERSONAL</b>		CAPACIDAD DE CONOCERNOS Y ACEPTARNOS A NOSOTROS MISMOS
<b>NATURALISTA</b>		CAPACIDAD ESPECIAL PARA AMAR LA NATURALEZA

“Una perspectiva más olímpica ve a las ocho inteligencias como igualmente válidas. Llamar a unas talentos y a otras inteligencias pone en evidencia este sesgo, llamémoslas a todas talentos si se quiere, o llamémoslas inteligencias.”(Ibídem)

En 1983, Gardner postuló la existencia de las siguientes inteligencias:

#### **1.1.4.1 Inteligencia Lógico Matemática**

Implica desarrollar la capacidad para las notaciones formales de la matemática. Quién la posee utiliza los números de manera efectiva, y razona adecuadamente a través del pensamiento lógico. Comúnmente se manifiesta cuando se trabaja con conceptos abstractos o argumentaciones de carácter complejo.

Es característica de quienes tienen habilidad para resolver problemas matemáticos y procedimientos científicos; poseen facilidad para solucionar operaciones complejas y problemas de carácter crítico, como así también para abstraerse y operar con imágenes mentales o modelos de objetos, donde se utilicen imágenes, símbolos o series de símbolos que representen objetos. Los niños que sobresalen por este tipo de inteligencia gustan de resolver problemas y rompecabezas, experimentar, preguntar, calcular y realizar una buena labor en el área de las ciencias en general.

Flores, Marco (1999), pág. 15 “Muchas de las grandes ideas científicas y matemáticas fueron desarrolladas por jóvenes entre 13 y 19 años de edad”.

Suele ser propia de matemáticos, contadores, científicos, cajeros.

#### **1.1.4.2 Inteligencia Musical**

“La composición musical es una de las primeras actividades culturales a desarrollarse en el ser humano”. (Ibídem).

Está referida a la capacidad para percibir, discriminar, transformar y expresar las ideas en formas musicales. Las personas que más la han desarrollado poseen una sensibilidad especial frente al ritmo, al tono y al timbre. Cuentan con habilidad para pensar y producir sonidos, ritmos y melodías; utilizan instrumentos musicales, tienen aptitudes para el canto como medio de expresión de emociones y sentimientos; poseen un alto grado de creatividad, buena discriminación auditiva y capacidad para organizar una secuencia de sonidos y ritmos de manera armoniosa.

A los niños que utilizan esta inteligencia les gusta cantar, silbar, escuchar música, componer canciones, y están atentos al sonido del ambiente. Por lo general se observan en compositores y músicos.

“La inteligencia musical comprende susceptibilidad al ritmo y a la tonalidad”. (Ibídem).

#### **1.1.4.3 Inteligencia Visual Espacial**

Se encuentra en aquellas personas que poseen una gran capacidad para pensar en tres dimensiones. Además, permite percibir imágenes externas e internas, recrearlas, transformarlas o modificarlas, decodificar información gráfica.

Estas personas se caracterizan por su habilidad para pensar y percibir el mundo en forma de imágenes, apreciando tamaños, direcciones y relaciones espaciales; además, tienen habilidad para reproducir con la mente los objetos observados y crear diseños, gráficos, pinturas, caricaturas y todo tipo de dibujos. Poseen asimismo la habilidad para anticiparse a las consecuencias de cambios espaciales y adelantarse e imaginar cómo puede variar un objeto que sufre algún tipo de cambio. A estos niños les gusta diseñar, dibujar, visualizar, garabatear y crear cosas.

Es una inteligencia propia de arquitectos, diseñadores, navegantes, pilotos de aviación, fotógrafos, escultores, ajedrecistas y topógrafos.

#### **1.1.4.4 Inteligencia Lingüística**

Está referida a la capacidad que tienen las personas para usar las palabras de manera efectiva, en forma oral o escrita. Además, implica la habilidad para desarrollar procesos de comunicación. Normalmente se la pone en práctica cuando se conversa, se discute, se escribe o se lee. Quienes la han desarrollado tienen la habilidad en el uso de la sintaxis, la fonética, la semántica y las formas pragmáticas del lenguaje, y grandes condiciones para transmitir ideas con claridad.

Pueden también retener información estructurada, y dar y recibir explicaciones. A los niños que se destacan en esta inteligencia les gusta leer, contar cuentos, jugar juegos de palabras; tienen muy buena memoria para recordar datos, nombres, lugares, fechas y pueden comunicarse con efectividad. Se observa en los poetas, escritores, oradores y locutores.

#### **1.1.4.5 Inteligencia Cinético – Corporal.**

Es la capacidad para emplear con facilidad y espontaneidad el cuerpo en la expresión de sentimientos e ideas. Se encuentra involucrada en actividades en las que el control corporal es esencial para obtener un buen rendimiento. Esta inteligencia está muy ligada a la motricidad fina, y además implica la habilidad manual para llevar a cabo trabajos minuciosos y detallados. Quienes la desarrollan se caracterizan por una gran coordinación corporal, destreza física, equilibrio, flexibilidad, fuerza, velocidad, etc.

Estos niños son buenos en actividades físicas y les gusta bailar, correr, saltar, construir, tocar, hacer gestos. Es propia de los deportistas, bailarines y mimos.

#### **1.1.4.6 Inteligencia Emocional**

Goleman, Daniel (2004-2005) pág. 33, dice “Es importante educar el Coeficiente Emocional (CE), especialmente en los niños, como una forma de paliar las dificultades relacionadas con el autoestima, la adaptación a diferentes circunstancias, las interacciones y las situaciones de estrés emocional.”

Los científicos Salovey y Mayer (2004-2005) pág. 34 definen “La Inteligencia Emocional como un subconjunto de la inteligencia social que comprende la capacidad de controlar los sentimientos y las emociones propias así como las de los demás”.

Así como es importante estimular las capacidades intelectuales de los niños(as), es importante también estimular las capacidades emocionales, ya que es

indispensable aprender a querernos y respetarnos a nosotros mismos para poder hacerlo con los demás.

Ésta se subdivide en inteligencia Interpersonal e inteligencia Intrapersonal:

### ***- Inteligencia Interpersonal***

“Existen cientos de emociones, junto con sus combinaciones, variables, mutaciones y matices. En efecto, existen en la emoción más sutilezas de las que podemos nombrar.” (Ibídem).

Se utiliza en la vinculación adecuada con otras personas, en comprender sus motivos, sus deseos, emociones y comportamientos. Implica la capacidad de entender y comprender los estados anímicos de los otros. Este tipo de inteligencia tiene que ver con las cualidades para comprender a los demás, para interactuar con ellos satisfactoriamente, e incluso para liderar un grupo de personas a fin de lograr un propósito determinado.

Las habilidades que requiere este tipo de inteligencia son: ser sociable, extrovertido, empático, tener y mostrar real interés por los otros, facilidad para hacer nuevos amigos y trabajar en grupo. A estos niños les gusta dirigir, trabajar en grupos, mediar y negociar entre las personas; son buenos para organizar, relacionar y festejar.

Es propia de maestros, terapeutas y vendedores.

Se encuentra en personas que poseen una gran posibilidad y facilidad para acceder a su propia vida interior. Se refiere a la capacidad de reflexionar sobre los sentimientos y emociones propios, utilizados en las propias conductas. Se considera esencial para el autoconocimiento que permite la comprensión de las conductas y formas propias de expresión. Requiere de un tipo especial de habilidades; por ejemplo, ser conocedor de las ideas propias, los dones y las destrezas personales, tener claras las metas personales, y ser hábil en el control de los sentimientos y las respuestas emocionales.

A estos niños les gusta meditar, soñar, planear, se pueden mantener entretenidos y les encanta trabajar solos.

#### **1.1.4.7 Inteligencia Naturalista**

Está referida a la capacidad que tienen las personas para distinguir, clasificar y utilizar elementos del medio circundante, objetos animales o plantas, del ambiente tanto urbano como suburbano o rural. A modo general, esta inteligencia implica el entendimiento del mundo natural, incluyendo las plantas, los animales y la observación científica de la naturaleza.

Una persona que se distinga por este tipo de inteligencia debe tener habilidad para la observación, la experimentación, la reflexión y el cuestionamiento del entorno que le rodea, el mundo natural, las plantas, los animales.

A estos niños se les atribuye también la capacidad de reconocer y clasificar especies. Les gusta el medio ambiente, reconocer las especies de los animales y las plantas.

### **1.1.5 EL FUNDAMENTO TEÓRICO DE LA TEORÍA DE INTELIGENCIAS MÚLTIPLES**

Mucha gente, al observar las categorías anteriores – particularmente la musical, la espacial, la física y cinestética – se pregunta por qué Howard Gardner insiste en llamarlas inteligencias y no talentos o aptitudes. Gardner se dio cuenta de que la gente está acostumbrada a escuchar expresiones tales como: Aunque no es muy inteligente, tiene una maravillosa aptitud para la música”. A ello se debe de que su empleo de la palabra inteligencia para describir cada categoría sea deliberado.

En una entrevista dijo: “Estoy siendo un tanto provocativo intencionalmente”. Si dijese que existen ocho clases de aptitudes, la gente bostezaría y diría: “Sí, sí”. Pero al llamarlas “inteligencias”, lo que estoy diciendo es que nos hemos inclinado a colocar sobre un pedestal a la variación denominada inteligencia y de hecho existen muchas de ellas, y algunas son cosas que nunca hemos considerado como “inteligencia”.

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

### **1.1.5.1 Aislamiento potencial debido a daño cerebral**

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

Mediante este ejemplo podemos razonar que existen ocho sistemas cerebrales relativamente autónomos.

### **1.1.5.2 La existencia de idiotas eruditos, prodigios y otros individuos excepcionales**

Gardner manifiesta que es posible observar en algunos individuos que las inteligencias operan a niveles elevados, algo similar a montañas gigantes que se destacan sobre el fondo de un horizonte plano. Los idiotas eruditos son individuos que demuestran habilidades superiores en parte de una inteligencia, mientras que en las otras inteligencias se desarrollan a un nivel bajo.

Al parecer, estos individuos existen en cada una de las ocho inteligencias. Por ejemplo existen idiotas eruditos que dibujan extraordinariamente bien, idiotas eruditos con memorias musicales asombrosas e idiotas eruditos que leen materiales complejos pero no pueden entender lo que leen (hiperléxicos).

### **1.1.5.3 Una historia de desarrollo característico y un conjunto definible de actuaciones de estado final**

Gardner plantea que las inteligencias son estimuladas por la participación en algún tipo de actividad culturalmente valorada y que el desarrollo del individuo en dicha actividad sigue un ritmo evolutivo.

Cada actividad tiene su propio momento de surgir en la infancia, su propio tiempo de apogeo durante el transcurso de la vida y su propio compás (rápido o gradual), de decadencia con el envejecimiento.

### **1.1.5.4 Una historia evolutiva y plausibilidad evolutiva**

Gardner concluye que cada una de las ocho inteligencias cumple la condición de tener orígenes inmersos en la evolución de los seres humanos y aún antes en la evolución de otras especies.

### **1.1.5.5 Descubrimientos psicométricos complementarios**

Las medidas tipo norma de la habilidad humana constituyen la “evidencia” utilizada por la mayoría de las pruebas de inteligencia, así como muchas teorías de estilos de aprendizaje para determinar la validez de un modelo.

### **1.1.5.6 Tareas psicológicas empíricas complementarias**

Gardner propone observar ciertos estudios psicológicos para apreciar el funcionamiento independiente de las inteligencias. En los estudios en los que los sujetos dominan una habilidad específica, como por ejemplo la lectura, pero son

incapaces de transferir esa habilidad a otro campo, como por ejemplo las matemáticas, se advierte, el defecto de incapacidad de transferir la habilidad lingüística a la inteligencia lógico matemáticas.

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

#### **1.1.5.7 Una operación o conjunto de operaciones núcleo identificable**

Gardner aclara que así como un programa de computadora requiere un conjunto de operaciones para funcionar, cada inteligencia tiene un conjunto de operaciones básicas que sirven para impulsar las diferentes actividades naturales de dicha inteligencia.

#### **1.1.5.8 Susceptibilidad de codificación en un sistema de símbolos**

Según Gardner, uno de los mejores indicadores del comportamiento es la capacidad humana de usar símbolos. La palabra “perro” es sólo una colección de marcas impresas. Pero, para el lector invoca toda una gama de asociaciones, imágenes y recuerdos. Lo que pasa es que trae al presente algo que de hecho no está allí.

Gardner sugiere que la habilidad de simbolizar es uno de los factores más importantes que diferencian a los humanos de otras especies. Gardner propone que cada una de las ocho inteligencias cumple con el criterio de poder ser simbolizada. Cada inteligencia posee su propio sistema de notación o de símbolos.

## **1.1.6 ASPECTOS IMPORTANTES DE LA TEORÍA DE INTELIGENCIAS MÚLTIPLES**

### **1.1.6.1 Toda persona posee las ocho inteligencias**

La teoría de las inteligencias múltiples es una teoría de funcionamiento cognoscitivo y propone que toda persona tiene habilidades en las ocho inteligencias, lógicamente éstas funcionan juntas de diferente manera en cada persona.

### **1.1.6.2 La mayoría de gente puede desarrollar cada una de las ocho inteligencias hasta un nivel adecuado de aptitud**

Gardner señala que en la vida no existe ninguna inteligencia por sí sola; las inteligencias siempre actúan recíprocamente.

Para cocinar, tenemos que leer la receta (lingüística), posiblemente tenga que dividirla en la mitad (lógica matemática), tiene que concebir un menú apetecible a todos los miembros de la familia (interpersonal) y tiene que satisfacer su propio apetito (intrapersonal). Similarmente cuando un niño juega un partido de fútbol, se vale de la inteligencia física y cinestética (para correr y agarrar la pelota), de la inteligencia espacial (para orientarse en la cancha de juego y para anticipar la trayectoria de la pelota) y de las inteligencias lingüística e interpersonal (para sostener con éxito un punto durante una disputa en el juego).

En la teoría de las IM se han sacado de contexto las inteligencias con el fin exclusivo de examinar sus cualidades fundamentales y aprender como emplearlas eficazmente.

### **1.1.6.3 Existen muchas maneras de ser inteligente dentro de cada categoría**

No hay una norma de las cualidades que uno debe poseer para ser considerado inteligente en un determinado campo. Por ejemplo, es posible que una persona no sea capaz de leer pero que, a pesar de ello, sea altamente lingüística porque tiene una gran habilidad para narrar cuentos a un vocabulario muy desarrollado. La teoría de IM recalca la gran diversidad de maneras en la que la gente demuestra sus cualidades en las inteligencias, así como entre inteligencias.

### **1.1.6.4 La existencia de otras inteligencias**

Gardner señala que su teoría de ocho inteligencias es un concepto tentativo; es posible que después de realizar más investigaciones se descubra que algunas de las inteligencias de su lista no satisfacen algunos de los criterios descritos anteriormente y por lo tanto ya no puedan ser consideradas como tales. Por otra parte, posiblemente se identifiquen inteligencias nuevas que cumplen con las diferentes pruebas. Entre otras inteligencias están comprendidas: la espiritualidad, la sensibilidad moral, la sexualidad, el humor, la intuición, la creatividad, la habilidad de sintetizar las otras inteligencias.

## 1.1.7 EL DESARROLLO DE LAS INTELIGENCIAS HUMANAS

La Teoría de las Inteligencias Múltiples posibilita entender que el desarrollo humano es complejo y no responde a un único modo de conocimiento o de representación, sino que, por el contrario, responde a ocho capacidades o inteligencias bien diferenciadas.

Cada uno de nosotros presenta cada una de las ocho inteligencias humanas, pero difieren en el grado en que se encuentran desarrolladas, y tanto la herencia como el ambiente son elementos claves que harán posible que nos destaquemos en unas o en otras capacidades.

La escuela cumple un protagonismo fundamental. En primer lugar, porque puede permitir que no todos los niños demuestren sus aptitudes de manera uniforme. Y en segundo lugar, porque debe intentar el desarrollo de aquellas capacidades que permanecen latentes y que les serán de utilidad a los individuos en futuras actividades o profesiones.

La herencia, el ambiente, la cultura, las experiencias previas determinan talentos, habilidades, aptitudes.

# CUADRO DE LAS ESTRUCTURAS CEREBRALES DE CADA INTELIGENCIA

INTELIGENCIA	SISTEMAS NEUROLÓGICOS	FACTORES EVOLUTIVOS
Lógico matemática	Lóbulos parietales izquierdos y frontales.	Alcanza su auge en la adolescencia y principios de la etapa adulta, declinan después de los 40 años.
Musical	Lóbulo temporal derecho.	La inteligencia que se desarrolla más temprano; los prodigios a menudo sufre una crisis evolutiva.
Espacial	Regiones posteriores del hemisferio derecho.	El pensamiento topológico genera un esquema euclidiano a los 9 ó 10 años, se mantiene vigoroso hasta la vejez.
Lingüística	Lóbulos temporal izquierdo y frontales.	Explota en la infancia, permanece robusta hasta la vejez.
Física y cinestética	Cerebelo, ganglios basales; corteza motriz.	Varía según el componente (fuerza, flexibilidad, etc.) o dominio (gimnasia, béisbol, pantomima, etc.)
Interpersonal	Lóbulos frontales, lóbulo temporal, sistema límbico.	Apego /enlaces es crítico durante los primeros 3 años.
Intrapersonal	Lóbulos frontales, lóbulos parietales, sistema límbico.	La formación de un límite entre el yo y otros durante los primeros 3 años es crítica.
Naturalista	Lóbulos temporales	Va evolucionando según el contacto que se tenga con la naturaleza.

# OCHO TIPOS DE ESTILOS DE APRENDIZAJE

LOS NIÑOS CON MARCADA TENDENCIA	PIENSAN	AMAN	NECESITAN
Lingüística	En palabras	Leer, escribir, contar cuentos, jugar juegos de palabras, etc.	Libros, cintas, útiles para escribir, papel, diarios, diálogos, polémica, debates, historia, etc.
Lógica y matemática	Razonando	Experimentar, cuestionar, solucionar rompecabezas lógicos, calcular, etc.	Cosas para explorar y pensar, materiales de ciencias, materiales para manipular, excursiones a museos, etc.
Espacial	En imágenes y dibujos	Diseñar, dibujar, visualizar, hacer garabatos, etc.	Bloques lego, videos, diapositivas, juegos para la imaginación, laberintos, puzzles, libros ilustrados, etc.
Física y cinestética	A través de sensaciones somáticas	Bailar, correr, brincar, construir, tocar, hacer gestos, etc.	Juegos de imitación, teatro, movimiento, deportes y juegos físicos, experiencias táctiles, aprendizaje manual, etc.
Musical	A través de ritmos y melodías	Cantar, silbar, tararear, tamborear las manos y los pies, escuchar, etc.	Tiempo para cantar, excursiones a conciertos, tocar música en casa y en la escuela, instrumentos musicales.
Interpersonal	Preguntando a otro qué opinan de sus ideas	Dirigir, organizar, relatar, manipular, meditar, ir a fiestas, etc.	Amigos, juegos en grupo, reuniones sociales, eventos de la comunidad, clubes, aprendizajes, etc.
Intrapersonal	Muy íntimamente	Definir metas, meditar, soñar, estar callado, planificar, etc.	Lugares secretos, tiempo a solas, proyectos que puedan realizar a su ritmo, etc.
Naturalista	Experimentando	Observar, manipular, experimentar, relacionarse con la naturaleza, etc.	Visitas a laboratorios, trabajos de campo, excursiones, investigaciones científicas, etc.

## **1.1.8 EVALUACIÓN DE LAS INTELIGENCIAS MÚLTIPLES DE LOS ESTUDIANTES**

Flores, Marco (1999), pág. 27 “A través de su mal comportamiento, los estudiantes están diciendo simbólicamente: así es como aprendo”

Una buena manera de identificar las inteligencias más desarrolladas de los alumnos es observando de qué modo se comportan mal en clase, ya que es así como se muestran verdaderamente sin fingir.

El estudiante con una tendencia lingüística desarrollada hablará cuando no le corresponde; el alumno de gran habilidad espacial se dedicará hacer garabatos y a soñar; el estudiante con inclinación interpersonal se la pasará charlando con sus compañeros, el alumno con tendencia física y cinestética estará intranquilo, y así sucesivamente.

A través de su mal comportamiento, estos estudiantes están diciendo simbólicamente: “Así es como aprendo y si no me enseña a través de mis canales de aprendizaje más naturales, ¿sabe una cosa?, lo voy hacer de todas formas”. Así pues todas estas malas conductas específicas de cada inteligencia son un tipo de llamado de auxilio; un indicador diagnóstico de la manera en que los estudiantes requieren que se les enseñe.

Otro indicador de las probabilidades de los estudiantes que podría ser fácilmente observada es cómo pasan su tiempo libre “recreo”, es decir ¿Qué hacen cuándo nadie les está diciendo qué hacer?

“Aunque una clase sea de 35 alumnos, tal vez le resulte útil escribir uno o dos renglones sobre cada estudiante por semana”. (Ibídem)

Un maestro o maestra siempre debe estar pendiente y atento del comportamiento de sus alumnos sin importar el número, este puede acceder a muchas técnicas o instrumentos que le permitan conocer y adquirir información acerca del estado de cada niño o niña.

### **1.1.8.1 Listas De Evaluación**

La lista presentada a continuación puede ser muy útil para organizar sus observaciones de las inteligencias múltiples de un estudiante.

#### ***Inteligencia Lingüística***

Flores, Marco (1999), pág. 30 “Observemos permanentemente la forma y facilidad de comunicación de cada alumno con los demás”.

- Para su edad, escribe mejor que el promedio.
- Cuenta bromas y chistes o inventa cuentos increíbles.
- Tiene buena memoria para los nombres, lugares, fechas y trivialidades.
- Disfruta los juegos de palabras.
- Disfruta leer libros.
- Demuestra ortografía avanzada para su edad.
- Aprecia las rimas absurdas, ocurrencias, trabalenguas, etc.

- Le gusta escuchar la palabra hablada (historias, comentarios en la radio, etc.)
- Tiene buen vocabulario para su edad.
- Se comunica con los demás de una manera marcadamente verbal.

### ***Inteligencia Lógico Matemática***

- Hace muchas preguntas acerca del funcionamiento de las cosas.
- Tiene conceptos de matemáticas avanzados para su edad.
- Disfruta contar o hacer otras cosas con números.
- Le interesan los juegos de matemáticas en computadoras.
- Le gustan los juegos y rompecabezas que requieran de la lógica.
- Le gusta clasificar y jerarquizar cosas.
- Piensa en un nivel más abstracto y conceptual que sus compañeros.
- Tiene un buen sentido de causa y efecto para su edad.

### ***Inteligencia Espacial***

“La presentación periódica de videos es conveniente para el desarrollo de la inteligencia espacial”. (Ibídem)

- Presenta imágenes visuales nítidas.
- Lee mapas, gráficos y diagramas con más facilidad que texto.

- Fantasea más que sus compañeros.
- Dibuja figuras avanzadas para su edad.
- Le gusta ver películas, diapositivas y otras presentaciones visuales.
- Le gusta resolver rompecabezas, laberintos y actividades visuales similares.
- Crea construcciones tridimensionales avanzadas para su edad.
- Cuando lee, aprovecha más las imágenes que las palabras.
- Hace grabados en sus libros de trabajo y planillas de trabajo

“Las altas calificaciones en arte pueden indicar una inteligencia espacial bien desarrollada”. (Ibídem)

### ***Inteligencia Física Cinestética***

“El nivel de movilidad de nuestros alumnos/as nos muestra su proclividad por la inteligencia física”. (Ibídem)

- Se destaca en uno o más deportes.
- Se mueve o está inquieto cuando está sentado mucho tiempo.
- Imita muy bien los gestos y movimientos característicos de otras personas.
- Le encanta desarmar cosas y volver armarlas.
- A penas ve algo, lo toca todo con las manos.
- Le gusta correr, brincar, luchar.
- Tiene una manera dramática de expresarse.

- Manifiesta sensaciones físicas diferentes mientras piensa o trabaja.
- Disfruta trabajar con plastilina y otras experiencias táctiles.

### ***Inteligencia Musical***

- Le avisa cuando la música está desentonada o suena mal.
- Recuerda las melodías de las canciones.
- Tiene buena voz para cantar
- Toca un instrumento musical o canta en algún coro o grupo.
- Canturrea sin darse cuenta.
- Tamborilea rítmicamente sobre la mesa o escritorio mientras trabaja.
- Es sensible a los ruidos ambientales.
- Responde favorablemente cuando alguien pone música.

### ***Inteligencia Interpersonal***

- Disfruta conversar con sus compañeros.
- Tiene características de líder natural.
- Aconseja a los amigos que tienen problemas.
- Parece de buen sentido común.
- Le gusta jugar con otros niños.
- Tiene dos o más buenos amigos.

- Tiene buen sentido de empatía o interés por los demás.
- Otros buscan su compañía.

### ***Inteligencia Intrapersonal***

“Encontrarse con uno mismo es una actividad que debe promoverse con frecuencia en clase”. (Ibídem)

- Demuestra sentido de independencia o voluntad fuerte.
- Tiene un concepto práctico de sus habilidades y debilidades.
- Presenta buen desempeño cuando está solo jugando o estudiando.
- Tiene un interés o pasatiempo sobre el que no habla mucho con los demás.
- Prefiere trabajar solo.
- Expresa acertadamente sus sentimientos.
- Es capaz de aprender de sus errores y logros en la vida.
- Demuestra un gran amor propio.

### ***Inteligencia Naturalista***

- Le gusta realizar experimentos científicos en laboratorios.
- Le resulta interesante observar, explorar e investigar acerca del mundo que le rodea.

- Le parece interesante conocer, utilizar y reflexionar acerca de los elementos tecnológicos que existen y existieron.
- Hace preguntas acerca de la existencia de determinados fenómenos naturales.
- Le interesa coleccionar y/o buscar diferencias, similitudes y características de animales, vegetales, piedras, objetos antiguos u otros elementos.

## **1.1.9 ACTIVIDADES PARA ENSEÑAR LAS INTELIGENCIAS MÚLTIPLES**

Vigotski (2004-2005) pág. 23, dice “Los niños poseen una zona de desarrollo potencial que es deber de la escuela promover y estimular a través del aprendizaje”

Existen diversas maneras de exponer el modelo de las inteligencias múltiples, aquí presentamos algunos ejemplos:

### **1.1.9.1 Día del profesional**

Se debe programar visitas periódicas de personas (padres de familia, familiares de los alumnos, amigos, etc.), con el fin de que expongan de una manera más o menos informal, las características de su actividad contextualizándolas dentro del marco de inteligencias múltiples.

Invite a un periodista para que hable sobre los tipos de actividades en su profesión que se valen de la “habilidad con las palabras”, a un contador que hable acerca de cómo utilizar su “habilidad con los números” para ayudar a la gente, a un arquitecto para que explique la utilidad que tiene la “habilidad con las imágenes” en su profesión.

Otros individuos pueden ser un músico profesional (hábil con la música), a un asesor (hábil con la gente), a un individuo que ha iniciado su propia empresa (hábil consigo mismo), etc.

Por lo que vemos es importante que el niño conozca de cerca cada inteligencia y que mejor si la podemos presentar de una manera directa y con presentaciones reales de cada una de ellas, para observar más de cerca el papel que desempeña cada una de las inteligencias en el éxito de cada individuo.

### **1.1.9.2 Excursiones**

Visite con los estudiantes lugares cercanos en los cuales se valora y practica una inteligencia determinada. Entre ellos podría considerar una biblioteca (habilidad con las palabras), un laboratorio de ciencia (habilidad con la lógica), una fábrica de artesanías (habilidad con las manos), una estación de radio (habilidad con la música), una empresa de relaciones públicas (habilidad con la gente) y el consultorio de un psicólogo (habilidad consigo mismo).

A cada uno de los estudiantes, observar estas inteligencias en un contexto directo les brinda una visión real de cada inteligencia, algo que no puede lograrse solo dentro de un salón de clase.

### **1.1.9.3 Desarrollo de temas**

Enseñe un tema específico de ocho maneras diferentes. Explique de antemano a los estudiantes que les va a enseñar el material utilizando las ocho inteligencias y que deben poner especial atención a la manera en que se emplea cada inteligencia. Esta actividad obliga que los alumnos reflexionen sobre los distintos procesos exigidos para cada inteligencia y refuerza la percepción meta cognoscitiva que ellos tienen.

### **1.1.9.4 Carteles**

Albert Einstein es posiblemente una buena representación de las inteligencias múltiples, pues en su trabajo empleó muchas de ellas, incluso la espacial, la física y cinestética, y la lógica matemática.

No obstante, en lugar de colgar un cartel de Albert Einstein, considere poner ocho carteles en la pared, cada uno de los cuales represente a un individuo particularmente hábil en una de las inteligencias, o en todo caso, puede colgar un letrero que diga “ocho maneras de aprender” o “así es como aprendo en la escuela” y mostrar fotografías de los estudiantes en la escuela empleando cada una de las inteligencias.

Lo importante no es comentar a los niños/as sobre personajes que se destacaron en muchas inteligencias sino más bien hablar de personas que se destacaron en cada inteligencia.

### **1.1.9.5 Exhibiciones variadas**

Exhiban productos elaborados por los alumnos en clase, que requirieron el empleo de cada una de las ocho inteligencias.

Es importante que los niños valoren su trabajo propio mediante la exhibición de sus trabajos ya sea en un mostrador de vidrio o una mesa pero se debe cambiarlos periódicamente dando oportunidad a todos los niños de que sus trabajos sean expuestos.

### **1.1.9.6 Biografías**

Pida a los alumnos que estudien la vida de personajes famosos que se han destacado en una o varias de las inteligencias. Cerciórese de que los personajes estudiados sean representativos de los antecedentes culturales, raciales y étnicos de sus alumnos.

### **1.1.9.7 Mesas de inteligencias múltiples**

En la medida de lo posible, ubique ocho mesas en el salón de clases, cada una rotulada claramente con un cartel que se refiera a una de las ocho inteligencias. Situar en cada mesa una tarjeta en la que se indique una actividad que los estudiantes deben realizar. Pida a los alumnos que se dirijan a la mesa que ellos consideran ser representativa de su inteligencia más desarrollada.

Indíqueles que trabajen en la tarea durante un período de tiempo determinado (de cinco a diez minutos) y luego, valiéndose de una señal, indique que debe pasar a

otra mesa. Continúe hasta que todos los estudiantes hayan participado en todas las tareas. Converse sobre las preferencias de los estudiantes y relacione cada tarea con una inteligencia.

La escuela cumple un protagonismo fundamental. En primer lugar, porque puede permitir que no todos los niños y niñas demuestren sus aptitudes de manera uniforme y en segundo lugar, porque deben intentar el desarrollo de aquellas capacidades que permanecen latentes y que les serán de utilidad a los individuos en futuras actividades o profesiones.

## **1.2 JUEGOS INFANTILES**

### **1.2.1 FUNDAMENTOS**

“El hombre solo es hombre total cuando juega”

Esta frase del poeta y filósofo Schiller muestra el gran valor que tiene el fenómeno social del juego para el ser humano. Este fenómeno que va desde el manipuleo del objeto por un bebé hasta el partido de profesional de fútbol.

### **1.2.2 CONCEPTOS GENERALES**

Concepto etimológico y académico

Etimológicamente la palabra juego viene de:

**JOCUS:** Qué significa ligereza, frivolidad, pasatiempo.

**LUDUS:** Que es el acto de jugar.

La Real Academia Española de la Lengua lo define como: "La acción de jugar, pasatiempo o diversión"; su definición es algo imprecisa en su objetivo, ya que es una actividad definida bajo su aspecto de ocio.

Si generalizamos el término juego lo podemos definir como: "todo acto realizado con ligereza, facilidad o falta de seriedad".

También puede ser catalogado como lucha o agonismo.

### **1.2.2.1 Concepto Fisiológico:**

Según H Spencer, el juego es: "una actividad que realizan los seres vivos superiores sin un fin aparentemente utilitario, como medio para eliminar su exceso de energía".

### **1.2.2.2 Concepto Psicológico:**

Según Guy Jacquin: "actividad espontánea y desinteresada que exige una regla libremente escogida que cumplir o un obstáculo deliberadamente que vencer. El juego tiene como función esencial procurar al niño el placer moral del triunfo que al aumentar su personalidad, la sitúa ante sus propios ojos y ante los demás".

Arnolf Russel: "una actividad generadora de placer que no se realiza con una finalidad exterior a ella, sino por sí misma".

### **1.2.2.3 Concepto Sociológico:**

Según J. Huizinga en su libro "Homo Ludens" dice: "el juego es una actividad u ocupación voluntaria que se realiza dentro de ciertos límites establecidos de

espacio y tiempo, atendiendo a reglas libremente aceptadas, pero incondicionalmente seguidas, que tienen su objetivo en sí mismo y se acompaña de un sentido de tensión y alegría".

El juego es una actividad presente en todos los seres humanos.

El juego es la tendencia dominante de la infancia; su práctica involucra funciones físicas y mentales. Es una actividad en la que el niño tiene la oportunidad de actuar en grupo, en un marco de relativa libertad, circunstancia que ayuda al incremento de sus valores sociales e individuales, a ejercitar sus habilidades y a la adquisición de nuevas experiencias. El juego, a más de ayudar a la madurez socio-emocional del niño y la niña, contribuye al desarrollo y aumento de su vocabulario.

Para Spencer (1855) (Teoría del excedente de energía) "El juego es el resultado de un exceso de energía acumulada, mediante el juego se gastan las energías sobrantes".

El juego a pesar de ser una actividad recreativa les ayuda mucho a los niños y niñas a despejarse y además a sacar a flote energías que están ocultos en el interior de ello. Popularmente se le identifica con diversión, satisfacción y ocio, con la actividad contraria a la actividad laboral, que normalmente es evaluada positivamente por quien la realiza. Pero su trascendencia es mucho mayor, ya que a través del juego las culturas transmiten valores, normas de conducta, resuelven conflictos, educan a sus miembros jóvenes y desarrollan múltiples facetas de su personalidad.

Según Ch. Bühler, "El juego sería una etapa de la evaluación total del niño y que podría descomponerse en períodos sucesivos".

Pensadores clásicos como Platón y Aristóteles ya daban una gran importancia al aprender jugando, y animaban a los padres para que dieran a sus hijos juguetes que ayudaran a “formar sus mentes” para actividades futuras como adultos.

Lázarus (1883), (Teoría de la relajación), “sostenía que los individuos tienden a realizar actividades difíciles y trabajosas que producen fatiga, de las que descansan mediante otras actividades como el juego, que producen relajación”.

Por su parte Groos (1898, 1901) (Teoría de la práctica o del ejercicio) el juego “es un modo de ejercitar o practicar los instintos antes de que éstos estén completamente desarrollados”.

La esencia del juego estriba fundamentalmente en esa situación imaginaria, que altera todo el comportamiento del niño/a, obligándole a definirse en sus actos y proceder a través de una situación exclusivamente imaginaria, se ha comprobado que las operaciones cognitivas más complejas se producían en el terreno del juego fantástico.

Bruner y Garvey (1977), (Teoría de la simulación de la cultura) “consideran que mediante el juego los niños tienen la oportunidad de ejercitar las formas de conducta y los sentimientos que corresponden a la cultura en que viven”.

Pero no sólo es importante el papel del juego porque desarrolla la capacidad intelectual, sino también porque potencia otros valores humanos como son la afectividad, sociabilidad, motricidad entre otros. El conocimiento no puede adquirirse realmente si no es a partir de una vivencia global en la que se comprometa toda la personalidad del que aprende.

Según Janet “El juego sería tónico si, en contraste con la realidad, buscara éxitos fáciles”.

Son muchos los autores, por tanto, que bajo distintos puntos de vista, han considerado y consideran el juego como un factor importante y potenciador del desarrollo tanto físico como psíquico del ser humano, especialmente en su etapa infantil.

El desarrollo infantil está directa y plenamente vinculado con el juego, debido a que además de ser una actividad natural y espontánea a la que el niño/a le dedica todo el tiempo posible, a través de él, el niño/a desarrolla su personalidad y habilidades sociales, sus capacidades intelectuales y psicomotoras y, en general, le proporciona las experiencias que le enseñan a vivir en sociedad, a conocer sus posibilidades y limitaciones, a crecer y madurar. Cualquier capacidad del niño se desarrolla más eficazmente en el juego que fuera de él.

Es uno de los medios más importantes que tiene para expresar sus más variados sentimientos, intereses y aficiones. No olvidemos que el juego es uno de los primeros lenguajes del niño, una de sus formas de expresión más natural. El juego se convierte en un proceso de descubrimiento de la realidad exterior a través del cual el niño va formando y reestructurando progresivamente sus conceptos sobre el mundo. Además le ayuda a descubrirse a sí mismo, a conocerse y formar su personalidad.

Los juegos aparecen en la primera infancia como "semillas" que serán "germinadas" durante toda la vida de la persona y permiten que ella pueda:

- Tocar y ser tocada.
- Mirar y ser mirada.
- Escuchar y producir sonidos y ritmos.
- Realizar movimientos.
- Manipular objetos y materiales diversos.

- Explorar el propio cuerpo y el de los otros.
- Espejar e imitar.
- Realizar acciones para retener/soltar; encontrar/perder; aparecer/desaparecer; juntar/perder.

### **1.2.3 EL JUEGO EN LA ESCUELA**

La Escuela sería el ámbito ideal para tener la oportunidad de jugar, y se dice que sería porque sucede la mayoría de las veces que éste, el juego es sólo un pasatiempo, y se pierde todo el potencial de educar a través de lo lúdico.

Se puede aprovechar en este espacio, a los niños/as, verdaderos especialistas en juego y modificar las conductas y actitudes por este medio. Porque no aprovechar el poder transformador del juego para volver personas que no solo tengan un espíritu competitivo sino que se satisfagan por el simple hecho de jugar.

Para los niños jugar no es un pasatiempo; sus juegos están relacionados con un aprendizaje central: su conocimiento del mundo por intermedio de sus propias emociones.

Por medio del juego el niño/a crea una serie de especulaciones con respecto a la vida. Las mismas que más tarde, en la adultez, él volverá a descubrir y elaborar haciendo uso del raciocinio y estableciendo un puente entre el juego y la vida.

Freire (1989) relata sobre el juego educacional: "...El niño es un ser humano bien diferenciado de los animales irracionales que vemos en el zoológico o el circo. Los niños son para ser educados, no adiestrados".

## 1.2.4 CARACTERÍSTICAS DEL JUEGO

- En el juego nunca se sabe de antemano como sale.
- En el juego siempre hay algo de interacción (con un objeto o con personas).
- Un juego siempre es un poco un mundo aparte del mundo serio.
- Un juego siempre obedece a ciertas reglas.
- En un juego existe acción y reacción.
- En el juego siempre hay dinámica es decir movimiento y descanso.
- Un juego tiene competencias: reto/riesgo y seguridad/habilidades conocidas.
- En el juego siempre hay situaciones imprevistas que tienen que ver con la creación y la imaginación.

Estas características nos van ayudar en cualquier situación pedagógica las diferencias entre “juegos buenos” y “juegos malos”, van a darnos pautas de cómo jugar mejor.

## 1.2.5 FUNCIONES ESENCIALES DEL JUEGO

El juego posee funciones esenciales, importantes para la formación del ser humano, y algunas de ellas son:

- **Sirve para explorar:** al mundo que rodea a quien juega y también a sus propias actitudes.
- **Refuerza la convivencia:** El alto grado de libertad que el juego permite, hace que las relaciones sean más saludables y dependiendo de la orientación que el juego ofrece, puede modificar y mejorar las relaciones interpersonales.

- **Equilibra cuerpo y alma:** Debido a su carácter natural actúa como un circuito autorregulable de tensiones y relajaciones.
- **Produce normas, valores y actitudes:** Todo lo que sucede en el mundo real puede ser utilizado dentro del juego a través de la fantasía. El juego nos puede formar en varias direcciones y cada una de ellas puede hacer escuela.
- **Fantasía:** Transforma lo siniestro en fantástico, siempre dentro de un clima de placer y divertimento.
- **Induce a nuevas experiencias:** Permite aprender a través de aciertos y errores, pues siempre se puede recomenzar un nuevo juego.
- **Vuelve a las personas más libres:** Dentro de un juego existen infinitas posibilidades, que permiten a las personas que juegan estructurarse y desestructurarse frente a las dificultades.

## 1.2.6 EVOLUCIÓN DEL JUEGO

Los niños/as desde muy temprano comienzan a jugar, algunos autores aseguran que desde que están en el útero. Algunas investigaciones hablan:

- Al nacer:** Juega con las miradas, ya que establecen una relación con los otros a través de la mirada.
- 01 mes:** Acompaña objetos con la mirada y también sonríe a sus padres.
- 02 meses:** Las relaciones con las personas incluyen los primeros sonidos.

- d) **03 meses:** Ya tiene la capacidad para asegurar objetos colocados en sus manos. Ejercita con eso la motricidad y el tacto.
- e) **04 meses:** El juego de la escondida comienza a hacer su aparición, para lo que utiliza las sábanas. Comienza a tomar objetos espontáneamente.
- f) **07 meses:** Participa más activamente de las formas jugadas. Recoge y juega con objetos en el suelo. Ejercita nociones de distancia, altura, causa y efecto.
- g) **09 meses:** Fase de las imitaciones, ya consigue imitar gestos y sonidos.
- h) **12 meses:** Ya consigue unir, separar, tomar y encajar cosas. Las formas jugadas son más activas, pues comienza a andar y decir las primeras palabras.
- i) **18 meses:** El contacto con el agua, la tierra, la arena le producen mucho placer, auxiliándolo en su desarrollo. Comienza a percibir los sonidos que salen de los objetos.
- j) **2 años:** Participa con otros niños/as, pero sus juegos no son en grupos, cada niño juega por su lado.
- k) **3 años:** Le comienzan a gustar los juegos de apilar, por ejemplo: cubos. Su imaginación es cada vez más amplia.
- l) **4 años:** Juega en forma cooperativa. La fantasía está siempre presente, siendo común el "amigo imaginario". Muchas veces confunde la fantasía con la realidad.
- m) **5 años:** Comienza el gusto por los juegos de reglas. La competición se vuelve más frecuente.

- n) **6 años:** Gusta de ganar siempre. Siente placer por los juegos de contacto corporal. Es un momento de nuevas relaciones, pues está saliendo de la fase egocéntrica.
- o) **7 años:** Comienza a gustar de los juegos de equipo y es un momento ideal para comenzar con las nociones de cooperación y respeto mutuo. Da mucha importancia a las reglas de los juegos; y pasa más tiempo discutiéndolo que jugando.

La tendencia es que no quieran mezclarse niños y niñas (es nuestra obligación como docentes que esto no suceda).

No existe una precisión matemática en cuanto a las edades descripta, ya que estamos hablando de humanos y los humanos no somos exactos. La descripción de las edades sólo sirve para tener una idea, y así poder establecer una relación entre juego y los niños/as.

## **1.2.7 ASPECTOS QUE DESARROLLA EL JUEGO EN EL NIÑO**

Mediante el juego, se puede explicar el desarrollo de cinco parámetros de la personalidad, todos ellos íntimamente unidos entre sí.

### **1.2.7.1 La Afectividad**

El desarrollo de la afectividad se explica en la etapa infantil en forma de confianza, autonomía, iniciativa, trabajo e identidad. El equilibrio afectivo es esencial para el correcto desarrollo de la personalidad. El juego favorece el desarrollo afectivo o emocional, en cuanto que es una actividad que proporciona

placer, entretenimiento y alegría de vivir, permite expresarse libremente, encauzar las energías positivamente y descargar tensiones.

Además, el juego supone a veces un gran esfuerzo por alcanzar metas, lo que crea un compromiso consigo mismo de amplias resonancias afectivas.

### **1.2.7.2 La Motricidad**

El desarrollo motor del niño/a es determinante para su evolución general. La actividad psicomotriz proporciona al niño/a sensaciones corporales agradables, además de contribuir al proceso de maduración, separación e independización motriz. Mediante esta actividad va conociendo su esquema corporal, desarrollando e integrando aspectos neuromusculares como la coordinación y el equilibrio, desarrollando sus capacidades sensoriales, y adquiriendo destreza y agilidad.

### **1.2.7.3 La Inteligencia**

Casi todos los comportamientos intelectuales, son susceptibles de convertirse en juego en cuanto se repiten por pura asimilación. Los esquemas aprendidos se ejercitan, así, por el juego. El niño, a través del juego, hace el gran descubrimiento intelectual de sentirse “causa”. Manipulando los materiales, los resortes de los juguetes o la ficción de los juegos simbólicos, el niño/a se siente autor, capaz de modificar el curso de los acontecimientos. Cuando el niño/a desmonta un juguete, aprende a analizar los objetos, a pensar sobre ellos, está dando su primer paso hacia el razonamiento y las actividades de análisis y síntesis. Realizando operaciones de análisis y de síntesis desarrollan la inteligencia práctica e inician el camino hacia la inteligencia abstracta.

### **1.2.7.4 La Creatividad**

Niños y niñas tienen la necesidad de expresarse, de dar curso a su fantasía y dotes creativas. Podría decirse que el juego conduce de modo natural a la creatividad porque, en todos los niveles lúdicos, los niños/as se ven obligados a emplear destrezas y procesos que les proporcionan oportunidades de ser creativos en la expresión, la producción y la invención.

### **1.2.7.5 La Sociabilidad**

En la medida en que los juegos favorecen la comunicación y el intercambio, ayudan al niño/a a relacionarse con los otros, a comunicarse con ellos y les prepara para su integración social.

En los primeros años el niño/a juegan solos, mantienen una actividad bastante individual; más adelante la actividad de los niños/as se realiza en paralelo, les gusta estar con otros niños/as, pero unos al lado de otros. Es el primer nivel de forma colectiva de participación o de actividad asociativa, donde no hay una verdadera división de roles u organización en las relaciones sociales en cuestión; cada jugador actúa un poco como quiere, sin subordinar sus intereses o sus acciones a los del grupo.

## **1.2.8 TIPOS DE JUEGOS**

Podemos clasificar a los juegos de la siguiente manera:

### **1.2.8.1 Jugar con Algo**

El niño explora su ambiente o su objeto con su imaginación siempre tratando de vencer problemas más difíciles, dentro de este tipo de juegos tenemos los juegos de exploración de habilidades, de funcionamiento. Ej. Colocar colores, tamaños, etc.

### **1.2.8.2 Jugar como Algo**

En este tipo de juego los niños construyen un mundo imaginario, una realidad ficticia representando roles que llaman la atención en su ambiente como los juegos de imitación, de representación de roles. Ej. Jugar al papá, a la mamá. Etc.

### **1.2.8.3 Jugar sobre Algo**

Es el juego con idea y reglas determinadas del campo recreativo y deportivo. Siempre se juega sobre una idea central, aquí tenemos los juegos con ideas y reglas, juegos competitivos, juegos deportivos, juegos organizados. Ej. El ratón y el gato, fútbol, etc.

Dentro de los juegos sobre algo tenemos la siguiente clasificación:

#### ***1.2.8.3.1 Juegos Pequeños***

Se los define como una actividad motriz lúdica, con reglas simples que movilizan las capacidades físicas e intelectuales del practicante sin grandes exigencias físicas, ni grandes complicaciones técnicas, ni tácticas. El sentido de jugar un juego pequeño es mayormente satisfactorio en si mismo con el efecto recreativo; pero también puede servir para otras funciones fuera del juego (calentamiento, entrenamiento).

La aplicación de reglas sencillas, la interrelación reducida que se produce y la habilidad mínima que se necesita hace que los juegos pequeños indirectamente cumplan con una educación social donde se aprende a respetar reglas, estimar al colaborador y adversario, auto controlarse, intervenir y colaborar.

En estos juegos consideramos dos tipos de juegos:

- **Juegos populares tradicionales.**- Que en su esencia tratan de rescatar el patrimonio cultural que tiende a desaparecer; mantener los juegos tradicionales e ir enriqueciendo nuestro bagaje cultural con nuevos juegos creados por nuestra gente y dando asidero a los de otros ámbitos.

- **Juegos en espacio reducido.**- Que son los que se ponen en práctica en diferentes situaciones sociales, educativas y deportivas.

### **1.2.8.3.2 Juegos Grandes**

Se los define como la actividad lúdica con mayor complejidad, que desarrollan o necesitan un cierto nivel de capacidades y habilidades (tácticas y técnicas) y que preparan para los juegos deportivos como el básquet, fútbol, voleibol, tenis, etc.

### **1.2.8.4 Juego Ejercicio**

Aparece Entre los 0 meses y 1 año de edad, es el período llamado sensorio-motriz, y será parte integrante de la estructura de los juegos siguientes.

Es la primera forma de juego del ser humano.

### **1.2.8.5 Juego Simbólico**

Aparece aproximadamente entre los 1 y 4 años de edad.

Es la representación corporal de lo imaginario, donde predomina la fantasía y se establece una unión con el mundo real a través de la actividad psicomotriz. Los niños ejercitan al mismo tiempo la capacidad de pensar y también sus habilidades motoras. El desarrollo del lenguaje también es experimentado, por eso es

importante que el profesor estimule la verbalización de los niños que juegan. El juego simbólico auxilia a los niños/as estimulando la disminución de las actividades centradas en sí mismo, permitiendo una socialización creciente. Por todo esto es que la Escuela debe ofrecer a los niños/as la posibilidad de jugar, de fantasear, ofreciéndoles los espacios, oportunidades y una variada cantidad de elementos.

#### **1.2.8.6 Juego Construcción**

Aparecen entre los 4 y los 7 años aproximadamente. Es de gran importancia porque producen experiencias sensoriales, potencia la creatividad y desarrolla las habilidades. Es una transición entre la actividad centrada en sí mismo y una actividad más social. En este tipo de juegos los niños/as intentan crear con su acción los elementos más próximos a la realidad que vive. Los materiales que utilice son de suma importancia, por eso hay que ofrecerles materiales variados, pues de su utilización se sucederán descubrimientos, creaciones, invenciones, y todo esto lo llevará a establecer un conocimiento significativo. Trabajando en grupos los niños/as comenzarán a interactuar con otros, dando inicio a la cooperación. Debemos estimular la verbalización, cuestionando sobre las construcciones, pero siempre dejando que las realicen libremente. En el juego de construcción la fantasía es continua, pero los niños/as cada vez más pueden distinguir entre esta y la realidad. Podemos decir que en esta etapa sucede lo que Vigotski dice: "es un encuentro de lo individual con lo social".

#### **1.2.8.7 Juego De Reglas**

Sucede entre los 7 y los 11 años. En esta fase la competición entra con más fuerza, pues las personas no alcanzan a disociar entre juego y competición, creyendo que una no puede vivir sin la otra. Este tipo de juego se utiliza para la competición, pero también para los de cooperación (esperando el turno, respetando al otro, etc.). Hasta los 7 años las reglas son inflexibles y sagradas, después comienza a ser producto de acuerdos y modificadas por consenso. El juego de reglas va ser

parte de la vida también del adulto, ya que es una actividad lúdica de un ser socializado.

## **1.2.9 DIDÁCTICA DEL JUEGO**

### **1.2.9.1 ALTERNATIVAS DE ENSEÑAR JUEGOS**

Básicamente existen tres formas diferentes de enseñar juegos a los niños y niñas.

#### **a) Enfrentarlo con el juego en forma total**

Esto significa que el niño/a aprende el juego, impartiendo de una vez todas las reglas. Esta forma es posible solamente con juegos pequeños, porque tienen una estructura sencilla.

#### **b) Dividir el juego**

Esta forma consiste en dividir el juego de estructura más complicada, más alta en sus elementos técnicos, para luego ejercitar estos elementos en forma individual y por separado cada uno de ellos; solamente después de reunir estos elementos se puede alcanzar el juego completo.

#### **c) Enseñar los juegos jugando**

Combinando juegos y ejercicios. Lo ideal para llegar a un desarrollo del juego en forma que satisfaga los intereses de los niños/as y se cumpla los objetivos del maestro es jugar y ejercitar, pero esto es importante primeramente saber cual es la idea principal del juego que se requiere enseñar, debemos escoger un juego muy sencillo que contenga la idea principal de este.

## **1.2.10 PRINCIPIOS DIDÁCTICOS DE LA ENSEÑANZA DEL JUEGO**

La aplicación y el desarrollo de los juegos requieren del maestro una preparación adecuada para que se apliquen los principios didácticos y estos faciliten la labor docente y se satisfagan las necesidades de los niños y niñas.

### **a) Transparencia**

En los procesos de enseñanza – aprendizaje o interaprendizaje, la acción tiene que ser visible y comprensible para el niño/a. Ellos siempre de antemano deben saber que pasa y tener conciencia del por qué hacer una actividad.

### **b) Claridad**

Esta permite al maestro ofrecer una explicación y demostración de cómo queremos realizar el juego, que sea entendido por los niños/as, acción que puede desarrollarse a través de gráficos o esquemas que especifiquen claramente el juego.

### **c) Comprensión**

Prever actividades con la finalidad de probar si las niñas/os han entendido el sentido y las reglas del juego a través de indicaciones, demostraciones que encaminen a receptar el mensaje del juego.

### **d) Secuencia**

Preparar y ejecutar juegos en grupos pequeños iguales en su estructura, hasta llegar a realizar los juegos grandes, esto permitirá mantener el interés para la realización de estas actividades.

## 1.2.11 ORGANIZACIÓN Y AUTO ORGANIZACIÓN DEL JUEGO

Para enseñar la auto organización de los juegos, al niño/a conviene convencerlo que tiene que resolver las siguientes cuestiones:

**Qué:** se vislumbra como la idea, dirección y orientación del juego.

**Con qué:** se refiere a los implementos o materiales que vamos a utilizar en el desarrollo del juego.

**Quién:** involucra a los participantes con una acción lúdica, cuántos jugadores y cómo se van distribuidos en equipos.

**Cómo:** es el desarrollo, conocimiento de las reglas, interacción alumno – maestro – alumno y el criterio de éxito del juego. Incluye el como iniciar y terminar un juego (por tiempo, puntos, etc.)

Considerando estos parámetros el profesor antes de iniciar un juego debe asegurarse que los niños/as hayan comprendido las reglas, se haya delimitado el campo – terreno de juego para garantizar un control exacto de su realización y además es recomendable realizar una ejercitación del juego a realizarse.

Los distintos juegos deben ser realizados tomando en cuenta las siguientes condiciones de elección.

- El grupo a quien va dirigido (edad, sexo, nivel, ciclo, etc).
- La instalación y material disponible.
- El número de estudiantes de la clase y posibilidades de organización.
- El tiempo disponible.

Los juegos seleccionados y que se van a realizar deben corresponder al nivel de rendimiento motriz de los educandos. Los juegos muy simples o de muchas exigencias, pueden producir pocos beneficios al alumno y llevarlos al

aburrimiento o cansancio, en cambio si aplicamos juegos de gran movilidad y conocimiento progresivo de reglas, redundará en beneficios positivos para el cumplimiento de los objetivos.

En la aplicación de los juegos hay que tomar en cuenta diferentes posibilidades educacionales en forma conciente y planificada para que tenga una repercusión alegre y variada. Es importante resaltar la existencia de una disciplina conciente con el propósito de mantener la orientación del juego, respecto a las reglas impartidas y a los compañeros que forman parte del juego.

El proceso de ejecución de los juegos empieza con las formas más sencillas de movimientos y se incrementa la dificultad paulatina y sistemáticamente hasta llegar a la realización de los juegos deportivos en forma completa, esto es, incluyendo las normas y reglas universalmente conocidas en los diferentes deportes.

Los educadores deben tomar en cuenta las diversas sugerencias metodológicas para ser utilizadas en la aplicación de los diferentes juegos.

- Tener listo y a mano el material.
- Utilizar siempre que sea posible la formación de grupos o equipos y hacer ajustes necesarios para la participación de toda la clase.
- Anunciar el nombre del juego (es muy motivador conocer el nombre del juego que se va a realizar).
- Explicar a toda la clase en forma breve, clara y de frente a todos los educandos la forma a realizar el juego.
- Si es necesario demostrar el juego una sola vez.
- Establecer un período corto de preguntas y respuestas para que no queden dudas en su realización.
- Corregir sin detener el juego, salvo que se viole una regla que perjudique al contrario.

- Ser participe activo del juego.

## **1.2.12 DETALLES A TENER EN CUENTA DURANTE EL DESARROLLO DE LOS JUEGOS**

- Si los grupos son numerosos para realizar un juego dividirlo en dos o más grupos para que exista una mayor y continua participación. De lo contrario se convierten en juegos muy aburridos y con poca dinámica para los que no son elegidos.
- Evitar que siempre sean elegidos los mismos alumnos/as.
- El silbato, o una señal previamente establecida o la voz de alto determinarán que en ese momento el juego se detiene y nadie debe moverse.
- En caso de juegos que deben "matarse" o "eliminarse" con objetos (pelotas, bolsitas) tirar a pegar debajo de la cintura. Evitar brusquedades.
- No permitir que los niños/as transgredan las reglas de los juegos. Corregirlos oportunamente. Enseñar a ganar y a perder. Que los alumnos aspiren a una victoria honesta.
- Estimular a todos los alumnos/as, especialmente a los que siempre pierden, a los tímidos.
- No eliminar alumnos, en lo posible sumar puntos en contra cuando son tocados. Frecuentemente el menos hábil es el primero en perder por lo que si es eliminado menos posibilidades tendrá de mejorar.
- Controlar que los equipos tengan la misma cantidad de participantes, en su defecto hacer que algún alumno participe dos veces.
- Evitar en los niños/as pequeños que se choquen, ya que siempre tienden al agrupamiento; es necesario que los espacios sean grandes y que las velocidades las controle el orientador.
- La duración de los juegos depende de varios factores pero recuerde "Más vale matar un juego antes de que muera."

## 1.2.13 PRECAUCIONES QUE DEBE TOMAR EL ORIENTADOR DE LOS JUEGOS.

Desgraciadamente, no se puede negar que muchos de los accidentes acaecidos en la escuela se deben a fallas de dirección. El orientador tiene la obligación de advertir todos los riesgos posibles y organizar y dirigir las actividades de manera de evitarlos.

Algunos consejos útiles:

- **Antes de comenzar** las actividades, observar si el campo de juegos presenta peligros. Los juegos deben ser realizados en terrenos apropiados, de tamaño necesario y en los que haya protección para que los jugadores no choquen con las estructuras fijas.
- Elija juegos que puedan ser realizados, libre de riesgos, en el **espacio disponible**. Una de las causas comunes de accidentes es la superpoblación del área de recreo. Si hubiere diversos grupos simultáneamente en el mismo terreno, sepárelos bastante, para que el juego de uno no traiga peligros a los demás. Si el terreno es muy pequeño, planee su uso por turno, de manera que quede en él un sólo grupo cada vez.
- Para evitar los accidentes es importante **separar los grupos de edades diferentes**. Su proximidad aumenta la posibilidad de que ellos ocurran.
- Antes de iniciar el juego, verifique que **todos los alumnos hayan entendido** bien las reglas de juego y sus exigencias de seguridad.
- Seleccione juegos apropiados a la edad, sexo, condiciones físicas y emocionales y al grado de entrenamiento de los jugadores.
- Al agrupar a los niños/as trate de poner juntos a aquellos de complexión similar (altura, peso y fuerza semejantes) y de habilidades equivalentes.
- Haga arreglos especiales en los juegos para que los que sufren defectos físicos puedan disfrutar de las alegrías que depara la participación, sin ocasionar perjuicios a su salud física y emocional. Es necesario comprender sus limitaciones y, de ser posible, ayudarlos a aceptarlas y sacar provecho de ellas.

- Vigile constantemente las actividades de los jugadores para vencer todo lo que presente peligros potenciales. Muchas veces basta una intervención oportuna y rápida del orientador para evitar un accidente.
- Acentúe la idea de jugar por el placer de hacerlo y no para ganar cueste lo que cueste, ya que esto puede llevar a esfuerzos desmesurados, como en las grandes competencias, torneos y campeonatos.
- Preste atención a las señales de fatiga del grupo, cambiando de actividad tan pronto como lo note, para proporcionarles descanso. Proteja la salud de sus alumnos evitando no solo el abuso del esfuerzo físico. Vigile también la tensión emocional y la excitación en demasía que puede surgir en los juegos excesivamente prolongados o impropios para cada edad.
- Enséñeles la mejor manera de realizar cada juego. Muchos accidentes se originan a causa de la falta de habilidad. Planee las actividades de manera tal que los alumnos/as no intenten cosas demasiado difíciles para ellos.
- No se olvide de que *gritería, algazara, juegos violentos y desobediencia* a las reglas de juego son causa comunes de accidentes. Un arbitraje defectuoso también puede acarrear peligros. Los jugadores exaltados pierden el dominio emocional, tan necesario al buen desarrollo del juego.
- No utilice paredes o cercas para indicar piques o líneas de retorno. Trace una línea en el piso, a cierta distancia de estos obstáculos, lo que permitirá a los jugadores disminuir la marcha y evitar choques.
- En las actividades internas, realizadas en locales con columnas o salientes que puedan lastimar a los alumnos, deben protegerse tales lugares antes de iniciar la actividad, con almohadones de colores vivos; o delimite muy claramente el área de juegos.
- Insista en que cualquier niño **herido o cansado** se retire del juego.
- En los juegos en que un niño/a vendado corre detrás de otros, delimite con precisión (por medio de una ronda, por ejemplo) el campo de acción del perseguidor.
- Por motivos higiénicos, haga colocar una servilleta de papel nueva, entre los ojos de cada niño y la venda de género, exigida por muchos juegos.

- Recuerde que una actividad demasiado fácil para el grupo ocasiona frecuentemente desinterés, indisciplina y desorden - factores comunes de accidentes.
- En los juegos en los que un niño/a debe desafiar a otro con un toque y después escapar corriendo, explique al grupo que lo correcto es aproximarse al adversario por el costado. Entonces, en el momento de darse vuelta para escapar, será fácil girar sobre el pie que quedó atrás, para no caer de espaldas en el afán de huir.
- No permita que su grupo perjudique las condiciones de seguridad del terreno tirando en él cáscaras de fruta, pedazos de lápices, hojas de afeitar, etc.
- Conserve el botiquín de primeros auxilios bien ordenado y siempre con el contenido en perfecto estado. Guárdelo en un lugar accesible y revíselo periódicamente.
- Aprenda a prestar los primeros auxilios antes de que surjan las situaciones de emergencias.

## **1.2.14 SUGERENCIAS PARA LOS JUEGOS EN GRUPOS**

### **1.2.14.1 Formación De Equipos**

- 1- Designación de capitanes para elegir. La mejor manera es que lo hagan en secreto y luego llamen a sus compañeros. De esta forma evitamos que se elijan a los "mejores" al principio y queden los que ellos consideran menos valioso para el grupo al final.
- 2- Formados en fila, se numeran de 1 al N° de equipos que queremos formar, así todos los números iguales son del mismo equipo.
- 3- Repartiendo tarjetas con dibujos (animales, logos de clubes, comidas, etc), los que le tocan el dibujo igual son para el mismo equipo (generalmente cuando son grupos muy parejos).

### **1.2.14.2 Forma De Dar Salida Al Compañero**

- 1- Golpeando en la palma de la mano.
- 2- Pasando por debajo de las piernas separadas.
- 3- El compañero agachado, saltándolo.
- 4- Llevando una bolsita, un testimonio o una pelota y pasársela.

### **1.2.14.3 COMO EQUIPARAR LOS GRUPOS**

Muchas veces no tenemos la cantidad de alumnos para formar la cantidad de equipos que deseamos y que estén parejos. Ejemplo: queremos formar 3 equipos y tenemos 16 ó 17 alumnos.

El equipo o los equipos que tengan un alumno menos, deberán tener un alumno (que puede ser el primero) que realice 2 veces el juego (generalmente lo repite al final, para evitar el exceso físico)

## **CAPÍTULO II**

### **PRESENTACIÓN, ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS**

En el presente capítulo la autora realiza una reseña histórica de lo que hasta el momento constituye la Escuela de aplicación pedagógica “Antonio A. Jácome”.

Posteriormente se realiza un análisis de los resultados obtenidos en las encuestas aplicadas a los padres de familia, la entrevista realizada a las maestras y la ficha de observación a los niños y niñas de Pre básica y Primer Año de Educación Básica; datos que se recogen a través de las diferentes tablas, gráficos e interpretaciones de las preguntas más importantes de la encuesta. Al finalizar se llega a un conjunto de conclusiones y recomendaciones obtenidas mediante el proceso investigativo, las mismas que a la vez conllevan a la presentación de una propuesta alternativa para superar el problema.

## 2.1 “ESCUELA ANTONIO ARISTÁRCO JÁCOME” (BREVE RESEÑA HISTÓRICA)

Por resolución ministerial 186 del 14 de enero de 1976, se crea la Escuela de DEMOSTRACIÓN “ANTONIO A. JÁCOME” en honor a un notable poeta y pedagogo pujilense, autor de la letra del Himno a San Buenaventura de Pujilí; funciona como una dependencia complementaria del Instituto Pedagógico “Belisario Quevedo”, este plantel tiene como objetivo básico la realización de las prácticas de demostración para los alumnos maestros, capaz de que éstos reciban de manera práctica los métodos y técnicas tratados en las aulas de clase.

Posteriormente, con la expedición del nuevo Reglamento para los Institutos Normales el 11 de julio de 1985, la escuela se torna a EXPERIMENTAL PEDAGÓGICA, destinada a experimentar métodos, procedimientos, técnicas y otros procesos didácticos, convirtiéndose en un verdadero laboratorio pedagógico.

En su inicio se experimentó la aplicación del Método Global en forma pura, basándose en el texto Caritas Alegres, llevando en forma ordenada y secuencial la ficha acumulativa de cada niño.

Luego se aplicó el currículo Flexible, poniendo en juego una serie de técnicas y estrategias en el manejo de grupos de trabajo, basados en la experiencia de los educandos.

Posteriormente, la Escuela Activa también es parte de nuestro trabajo donde implantamos el período juego – trabajo, que no es otra cosa sino un juego con objetivos, propósitos, metas que tienen que ser alcanzados y dificultades que tienen que ser vencidas. Es por eso que para ofrecer un ambiente organizado de

trabajo a fin de desarrollar la actividad lúdica se arman Rincones de Trabajo en las diferentes áreas de estudio.

La aplicación y utilización del Método Heurístico en el área de Ciencias naturales fue otro de nuestros objetivos, proyectando una enseñanza práctica, recurriendo al interaprendizaje, utilizando todos los recursos posibles para llegar al conocimiento.

A partir de julio de 1998, la escuela asume un nuevo reto:

- Se renueva el 80% del personal docente, el Lic. Augusto Naranjo es nombrado Director y con ello cambia totalmente la fisonomía de la institución.
- Actualmente trabajan en dicha institución: un Director, 14 profesores capacitados, 2 auxiliares de servicio, se dispone de un laboratorio de Ciencias Naturales, contamos con 310 alumnos asistentes y la confianza de padres de familia.

Se piensa que siendo la educación el medio indispensable para el desarrollo de los pueblos, es necesario reemplazar viejos esquemas educativos por innovados paradigmas como el de Análisis Críticos, propiciando una escuela dinámica y activa, que permita el cumplimiento eficiente del docente y alumnos a través de la práctica de la Reforma Curricular.

Con este propósito estamos aplicando en nuestra escuela un “PROYECTO DE TRABAJO POR AREAS DE ESTUDIO” el mismo que nos permite desarrollar destrezas, operativizar las bases de la Reforma Curricular en una educación objetiva e innovadora.

Este proyecto ha recibido el respaldo de autoridades educativas, padres de familia y alumnos. Esto nos ha permitido:

- Lograr aprendizajes significativos en todas las áreas.
- Alcanzar mejores resultados en el proceso enseñanza – aprendizaje.
- Dar la oportunidad de que cada maestro se especialice en su área.

En definitiva, formar niños críticos, razonadores, reflexivos y constructores de su propio aprendizaje y conocimiento.

El reto es duro, pero sabremos salir adelante con responsabilidad. Más que éxitos o fracasos en la vida, lo que existe son oportunidades para ser mejores cada día.

La experiencia no consiste en lo que se haga, sino en lo que se ha reflexionado para hacer.

## **2.2 ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS DE LA INVESTIGACIÓN DE CAMPO**

Tomando en consideración los objetivos de la investigación y las fundamentaciones del marco teórico se presentarán los resultados de las encuestas.

- Tabulación de datos
- Porcentualizaciones
- Realización de cuadros
- Interpretación de los mismos
- Representación gráfica de los mismos

## 2.3 ENCUESTA APLICADA A PADRES DE FAMILIA

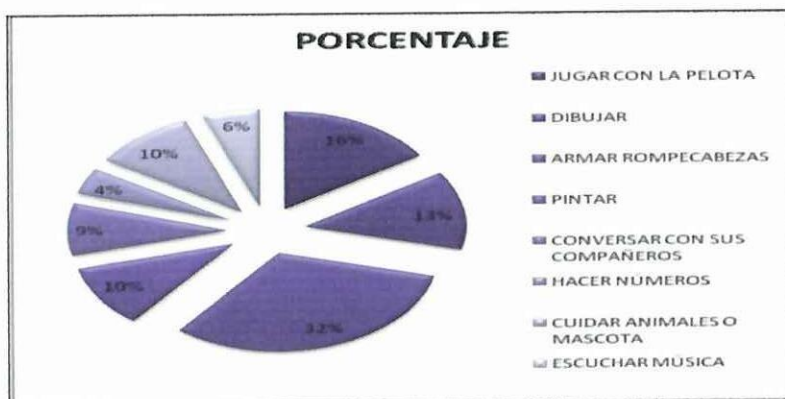
TABLA N° 1

¿De las actividades que realiza su niño o niña en la escuela, encierre en un círculo la que más le guste?

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
JUGAR CON LA PELOTA	11	16%
DIBUJAR	9	13%
ARMAR ROMPECABEZAS	22	32%
PINTAR	7	10%
CONVERSAR CON SUS COMPAÑEROS	6	9%
HACER NÚMEROS	3	4%
CUIDAR ANIMALES O MASCOTA	7	10%
ESCUCHAR MÚSICA	4	6%
<b>TOTAL</b>	<b>69</b>	<b>100%</b>

FUENTE: Encuesta aplicada a los padres de familia de la Escuela de Aplicación Pedagógica “Antonio A. Jácome” del cantón Pujilí el 10 de noviembre del 2008.

GRÁFICO 1



### ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

De los datos constantes en el cuadro, se determina que 11 niños/as que corresponden al 16% les gusta jugar con la pelota, 9 niños y niñas es decir el 13%

prefieren dibujar, 22 niños y niñas que representa el 32% les gusta armar rompecabezas, 7 niños y niñas que representan el 10% se interesan por la pintura, 6 niños y niñas es decir el 9% les gusta conversar con sus compañeros, 3 niños y niñas que equivale al 4 % prefieren hacer números, 7 niños y niñas, es decir el 10 % prefieren cuidar a sus mascotas y 4 niños y niñas que representan el 6% les gusta escuchar música.

Los datos obtenidos en la tabla N° 1 permiten deducir que a la mayoría de niños y niñas les gusta armar rompecabezas, privilegiando mediante esta actividad a la inteligencia lógico matemática, por lo que es aconsejable incrementar material didáctico que permita el desarrollo mental de los niños y niñas.

**TABLA N° 2**

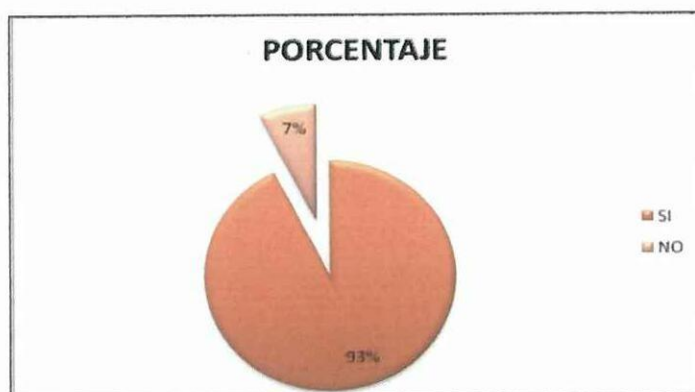
**¿Considera que su niño o niña utiliza un lenguaje adecuado al de su edad?**

<b>ALTERNATIVA</b>	<b>FRECUENCIA</b>	<b>PORCENTAJE</b>
SI	64	93%
NO	5	7%
<b>TOTAL</b>	<b>69</b>	<b>100%</b>

**FUENTE:** Encuesta aplicada a los padres de familia de la Escuela de Aplicación Pedagógica

“Antonio A. Jácome” del cantón Pujilí el 10 de noviembre del 2008.

**GRÁFICO 2**



### **ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN**

El análisis del presente cuadro determina que 64 niños y niñas que representan el 93% utilizan un lenguaje adecuado al de su edad, mientras que en 5 niños y niñas que corresponde al 7% su lenguaje no esta acorde a su edad.

Los datos constantes en el cuadro N° 2 permiten deducir que la mayoría de niños y niñas utilizan un lenguaje adecuado al de su edad, pero sin embargo es necesario concienciar a las maestras emplear técnicas activas con el uso de juegos de palabras, con el propósito de elevar el porcentaje y desarrollar el lenguaje de los niños(as) a temprana edad.

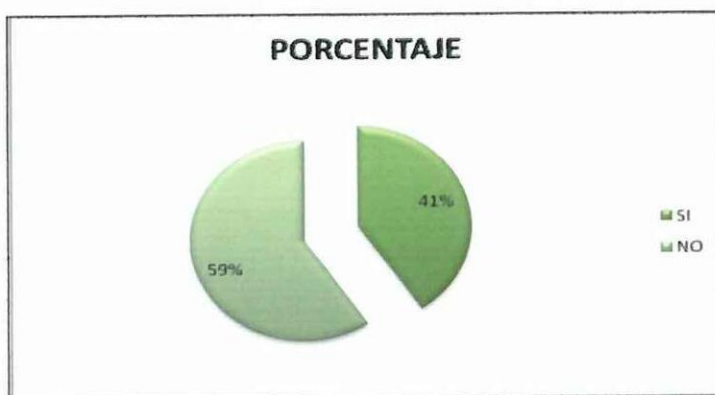
**TABLA N° 3**

**¿Cree que su niño o niña tiene dificultades en el manejo de números?**

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	28	41%
NO	41	59%
<b>TOTAL</b>	<b>69</b>	<b>100%</b>

**FUENTE:** Encuesta aplicada a los padres de familia de la Escuela de Aplicación Pedagógica “Antonio A. Jácome” del cantón Pujilí el 10 de noviembre del 2008.

**GRÁFICO 3**



### **ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN**

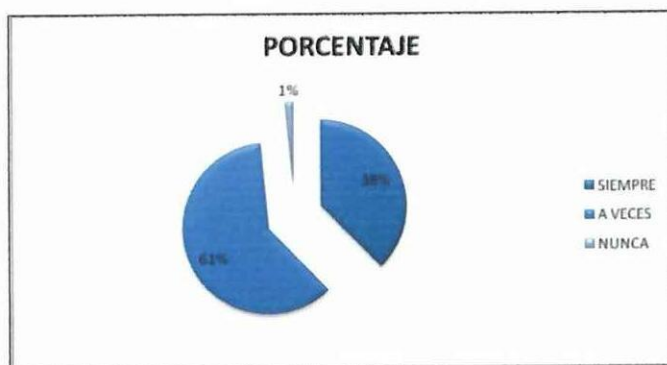
Los resultados del presente cuadro determinan que 28 niños y niñas que corresponden al 41% presentan problemas cuando trabajan con números y 41 niños y niñas es decir el 59% no tienen dificultad en el manejo de números.

En vista de que existe un porcentaje considerable de niños y niñas que representa el 41% que no manejan correctamente los números, es necesario proponer utilizar material lúdico lógico matemático, despertando el interés por aprender por parte de los infantes.

**TABLA N° 4****¿Su niño o niña manifiesta habilidades para dibujar o pintar?**

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SIEMPRE	26	38%
A VECES	42	61%
NUNCA	1	1%
<b>TOTAL</b>	<b>69</b>	<b>100%</b>

FUENTE: Encuesta aplicada a los padres de familia de la Escuela de Aplicación Pedagógica “Antonio A. Jácome” del cantón Pujilí el 10 de noviembre del 2008.

**GRÁFICO 4****ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN**

El análisis del presente cuadro determina que 26 niños y niñas que representan el 38% siempre manifiestan habilidades para pintar o dibujar, 42 niños y niñas es decir el 61% sostienen que a veces se interesan por la pintura y el dibujo y 1 niño o niña que corresponde al 1% nunca se ha interesado por la pintura y el dibujo.

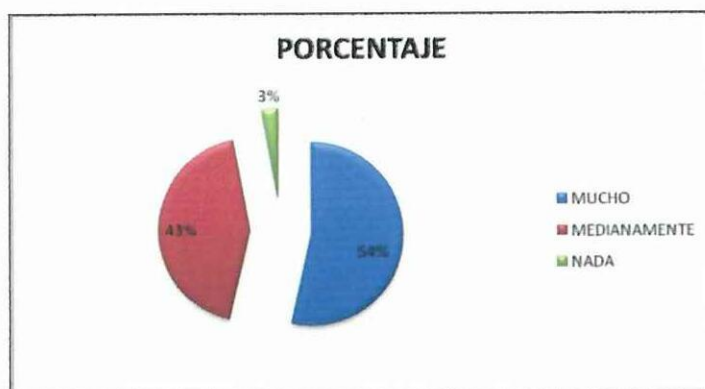
El estudio referente a la tabla 4 nos da a entender que si bien cierto no la totalidad de los niños(as) presentan habilidades para dibujar o pintar. Pero, si la gran mayoría denotan habilidades en ciertas ocasiones. Por lo que es recomendable plantear más actividades que tengan ver con imágenes, dibujos, formas, etc. que le permitan al niño desarrollar su inteligencia visual espacial y su habilidad artística.

**TABLA N° 5**

**¿Su niña o niño demuestra habilidades para el ejercicio físico y los deportes?**

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
MUCHO	37	54%
MEDIANAMENTE	30	43%
NADA	2	3%
<b>TOTAL</b>	<b>69</b>	<b>100%</b>

**FUENTE:** Encuesta aplicada a los padres de familia de la Escuela de Aplicación Pedagógica “Antonio A. Jácome” del cantón Pujilí el 10 de noviembre del 2008.

**GRÁFICO 5**

### ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

De los datos obtenidos en el cuadro se establece que 37 niños y niñas que representa el 54% demuestran gran habilidad para el ejercicio físico y los deportes, 30 niños y niñas que corresponden el 43% demuestran una mediana habilidad para el ejercicio físico y los deportes y 2 niños y niñas es decir el 3% tienen pocas habilidades para el ejercicio físico y los deportes.

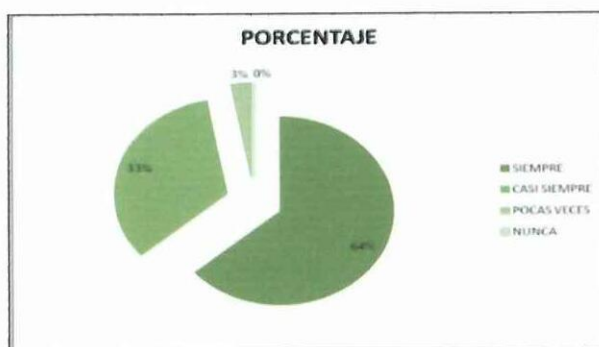
De los valores anteriores se concluye que la mayoría de niños y niñas tienen habilidades para el ejercicio físico y los deportes, considerándose que son actividades innatas y de mucho interés, por lo tanto es necesario insertar técnicas lúdicas y activas modernas para potenciar el ejercicio físico.

¿Su niño o niña es capaz de distinguir en forma inmediata los estados de ánimo de sus padres o familiares?

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SIEMPRE	44	64%
CASI SIEMPRE	23	33%
POCAS VECES	2	3%
NUNCA	0	0%
<b>TOTAL</b>	<b>69</b>	<b>100%</b>

FUENTE: Encuesta aplicada a los padres de familia de la Escuela de Aplicación Pedagógica “Antonio A. Jácome” del cantón Pujilí el 10 de noviembre del 2008.

GRÁFICO 6



### ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

Los resultados del presente cuadro permiten determinar que 44 niños y niñas que representa el 64% siempre son capaces de distinguir en forma inmediata los estados de ánimo de sus padres o familiares, 23 niños y niñas es decir el 33% casi siempre son capaces de distinguir en forma inmediata los estados de ánimo de sus padres o familiares, 2 niños y niñas que corresponde el 3% muy pocas veces son capaces de distinguir en forma inmediata los estados de ánimo de sus padres y familiares

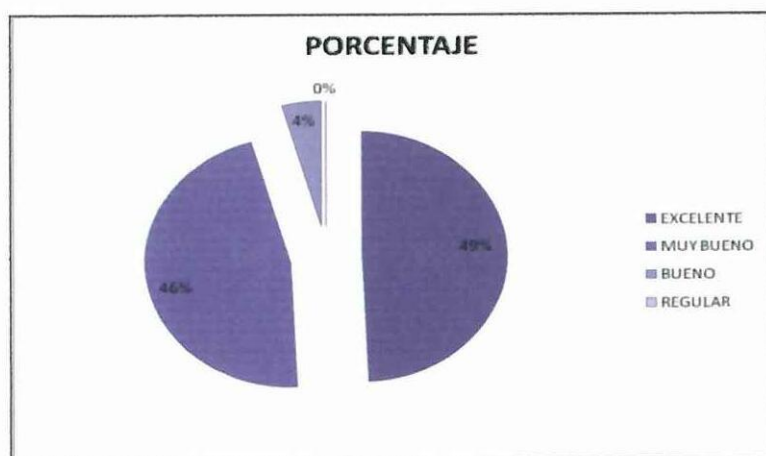
En consideración a los porcentajes anteriores se concluye que la mayoría de niños y niñas siempre están en capacidad de distinguir los estados de ánimo de sus padres o familiares, por lo tanto es urgente concienciar a los padres y maestras tener una buena relación y comunicación con los niños(as).

**TABLA N° 7**

¿Según ud. cuál es el nivel de autoestima de su niño o niña?

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
EXCELENTE	34	49%
MUY BUENO	32	46%
BUENO	3	4%
REGULAR	0	0%
<b>TOTAL</b>	<b>69</b>	<b>100%</b>

FUENTE: Encuesta aplicada a los padres de familia de la Escuela de Aplicación Pedagógica “Antonio A. Jácome” del cantón Pujilí el 10 de noviembre del 2008.

**GRÁFICO 7**

### ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

De los datos constantes en el cuadro, se establece que 34 niños y niñas que corresponden al 49% tienen un nivel elevado de autoestima, 32 niños y niñas que equivale al 46% tienen un nivel de autoestima muy bueno, 3 niños y niñas que representan 4% tienen un nivel de autoestima bueno.

De la interpretación anterior se puede concluir que más del 90% de niños(as) tienen una buena autoestima, pero sin embargo para alcanzar una mayoría absoluta es necesario incrementar juegos divertidos y dinámicos en lo que los niños ponga en juego su capacidad y amor propio.

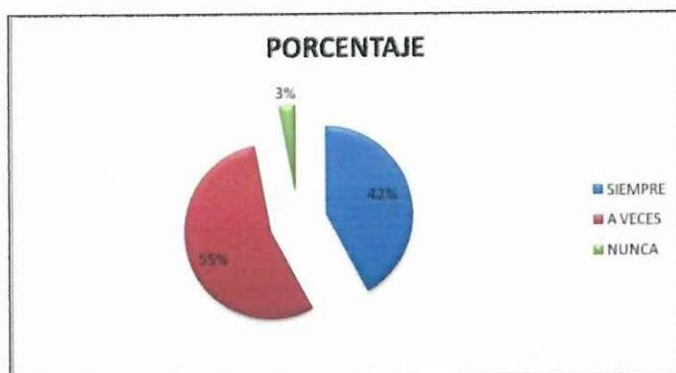
**TABLA N° 8**

**¿Su niña o niño ha demostrado que tiene conciencia de sus fortalezas y debilidades?**

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SIEMPRE	29	42%
A VECES	38	55%
NUNCA	2	3%
<b>TOTAL</b>	<b>69</b>	<b>100%</b>

**FUENTE:** Encuesta aplicada a los padres de familia de la Escuela de Aplicación Pedagógica “Antonio A. Jácome” del cantón Pujilí el 10 de noviembre del 2008.

**GRÁFICO 8**



### **ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN**

El análisis del presente cuadro determina que 29 niños y niñas que representan el 42% siempre demuestran tener conciencia de sus fortalezas y debilidades, 38 niños y niñas que equivale al 55% a veces demuestran tener conciencia de sus fortalezas y debilidades y 2 niños y niñas que corresponden al 3% nunca demuestran tener conciencia de sus fortalezas y debilidades.

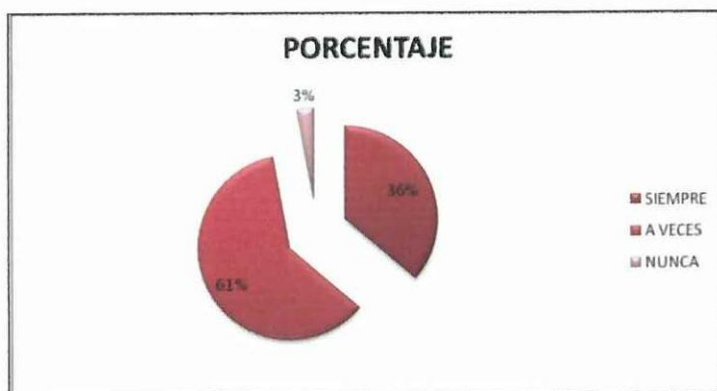
En consideración a los porcentajes anteriores se concluye que el 55% de niños(as) a veces demuestran tener conciencia de sus fortalezas y debilidades, tomando en consideración estos porcentajes es aconsejable implementar juegos que les permita desarrollar su independencia y autonomía.

**¿Demuestra inclinación por el cuidado y protección del medio ambiente?**

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SIEMPRE	25	36%
A VECES	42	61%
NUNCA	2	3%
<b>TOTAL</b>	<b>69</b>	<b>100%</b>

FUENTE: Encuesta aplicada a los padres de familia de la Escuela de Aplicación Pedagógica “Antonio A. Jácome” del cantón Pujilí el 10 de noviembre del 2008.

**GRÁFICO 9**



**ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN**

El análisis del presente cuadro determina que 25 niños y niñas que corresponden al 36% siempre cuidan y protegen el medio ambiente, 42 niños y niñas que equivale al 61% a veces tienen inclinación por el cuidado y protección del medio ambiente y 2 niños y niñas que representan el 3% nunca demuestran inclinación por el cuidado y protección del medio ambiente.

La diferencia de porcentajes permite concluir que la mayoría de niños y niñas en ciertas ocasiones demuestran inclinación por el cuidado y protección del medio ambiente.

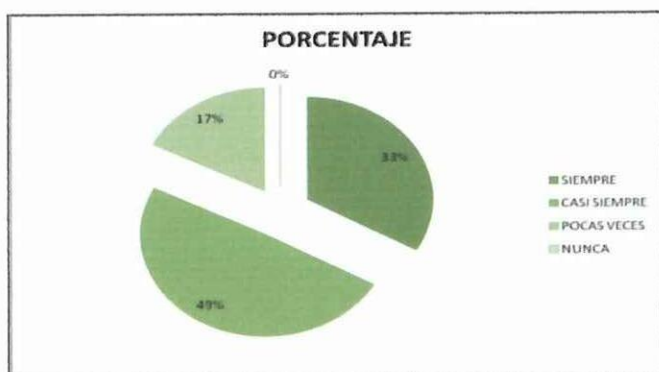
**TABLA N° 10**

**¿Ha demostrado su niña o niño aptitudes para el trabajo en grupo?**

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SIEMPRE	23	33%
CASI SIEMPRE	34	49%
POCAS VECES	12	17%
NUNCA	0	0%
<b>TOTAL</b>	<b>69</b>	<b>100%</b>

FUENTE: Encuesta aplicada a los padres de familia de la Escuela de Aplicación Pedagógica “Antonio A. Jácome” del cantón Pujilí el 10 de noviembre del 2008.

**GRÁFICO 10**



### ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

El análisis del presente cuadro determina que 23 niños y niñas que corresponden al 33% siempre presentan aptitudes para el trabajo en grupo, 34 niños y niñas es decir el 49% casi siempre demuestran aptitudes para el trabajo en grupo, mientras tanto que 12 niños y niñas que equivalen al 17% pocas veces presentan aptitudes para trabajar en grupo.

De la interpretación anterior se puede concluir que los niños y niñas no siempre presentan un buen acercamiento con sus compañeros(as), por lo que es indispensable propiciar más actividades de socialización que les permita mantener una buena relación y cooperación con los demás.

## 2.4 ANÁLISIS DE LA ENTREVISTA ESTRUCTURADA

La investigadora consideró pertinente entrevistar maestras de Pre básica y Primer Año de Educación Básica de la Escuela de Aplicación Pedagógica “Antonio A. Jácome”, con el propósito de verificar el manejo del proceso enseñanza aprendizaje de acuerdo a las inteligencias múltiples y los juegos infantiles, las mismas que respondieron a las siguientes interrogantes de esta manera:

### Entrevistada 1

**Prof. María Cañar** Profesora del Primer Año de Educación Básica.

- Las actividades que se realizan con los niños y niñas en el aula son: actividades motivadoras, actividades lúdicas, actividades dirigidas, motrices y de expresión corporal.
- A la segunda pregunta la maestra contestó, que la actividad que más le gustaba realizar con sus niños y niñas era la actividad de cuento y dramatización.
- La maestra manifestó que por la edad que tienen los pequeños realizan sus tareas acompañados.
- En la cuarta pregunta dijo que le encantaba jugar con sus niños y niñas ya que es muy útil en ellos para descartar temores y para que se sientan seguros de sí mismo.
- En la quinta pregunta mencionó los siguientes juegos:
  - El ratón y el gato.
  - El lobo
  - La gallinita ciega
- En la sexta interrogante, supo manifestar que los juegos son muy importantes ya que desarrollan en los niños y niñas confianza y seguridad en sí mismo, despiertan el interés, la creatividad. El juego además crea un ambiente acogedor, llamativo; les permite mover las partes grandes y

pequeñas de su cuerpo, desarrollan sus aprendizajes y se integran con sus compañeros.

- En la séptima pregunta su contestación fue negativa ya que desconocía el nombre del autor de la teoría de las inteligencias múltiples.
- En la octava pregunta mencionó las siguientes inteligencias múltiples: inteligencia lingüística, interpersonal, intrapersonal, física quinestésica, lógica matemática y ecológica
- La respuesta que dio a la novena pregunta fue que si toma en cuenta a las inteligencias múltiples en su planificación ya que le permite conocer cuál es la inteligencia que lidera.
- En la última pregunta dijo que sería maravilloso poder conocer más juegos infantiles que ayuden a encaminar mejor el proceso de enseñanza aprendizaje y poder desarrollar en ellos las inteligencias múltiples de mejor manera.

## Entrevistada 2.

**Lic. María José Jácome** Profesora de Pre Básica.

- La entrevistada mencionó que las actividades que realiza con sus niños y niñas son: actividades iniciales, recordar las acciones del día anterior, actividades de aprendizajes nuevos, cuento, expresión corporal y musical.
- La maestra manifestó que la actividad que más le gusta realizar con sus niños y niñas es pintar y colorear.
- A la tercera pregunta contestó que los niños y niñas no llevan tareas a su casa.
- En la cuarta pregunta manifestó que le gusta jugar con sus niños para desarrollar en ellos la expresión corporal y hábitos de orden y respeto.
- La maestra dijo que juegan el lobo, la gallinita ciega, san Serafín del monte.
- La respuesta que dio a la sexta pregunta fue que el juego desarrolla la creatividad y la expresión corporal.
- En la séptima pregunta contestó que no sabía el nombre del autor de la teoría de las inteligencias múltiples.
- La contestación de la octava pregunta fue que conocía las siguientes inteligencias: Interpersonal, intrapersonal, Musical, lógica matemática, corporal y naturalista.
- En la novena pregunta manifestó que si planificaba con las inteligencias múltiples ya que dentro de la planificación siempre están presentes.
- En la última pregunta dijo que si, que sería muy bueno.

### Entrevistada 3

**Prof. Patricia Pila** Profesora de Pre Básica

- La entrevistada mencionó que las actividades que realiza con sus niños y niñas son: actividades iniciales, recordar las acciones del día anterior, actividades de aprendizajes nuevos, cuento, expresión corporal y musical.
- A la segunda pregunta contestó que los más le gusta hacer con sus niños y niñas es contarles cuentos.
- La maestra dijo en la tercera pregunta que los niños y niñas no llevan tareas a sus hogares.
- La respuesta de la cuarta pregunta fue que le gusta jugar con los niños y que mediante el juego aprenden nociones y refuerza aprendizajes.
- La contestación de la quinta pregunta fue que jugaba con sus niños juegos tradicionales, juegos con maderas, legos y rompecabezas.
- En la sexta pregunta manifestó que el juego desarrolla en los niños y niñas la imaginación y sociabilidad.
- En la séptima pregunta contestó que el autor de las inteligencias múltiples es Howard Gardner.
- En la octava pregunta mencionó las siguientes inteligencias: Lingüística, interpersonal, intrapersonal, naturalista, musical, corporal, lógica matemática.
- La maestra dijo que en su planificación si incluye a las inteligencias múltiples sino no existe el aprendizaje.
- En la décima pregunta contestó que si le gustaría conocer nuevos juegos infantiles.

## Entrevistada 4

**Sra. Vanessa Jácome** Practicante de Primer año de Educación Básica

- La entrevistada dijo que las actividades que se realizan en el aula son: actividades de lenguaje, motoras, actividades en libros de trabajo y de integración entre compañeros.
- La practicante contestó que le gusta realizar actividades de desarrollo físico como bailar.
- En la tercera pregunta dijo que los niños y niñas si realizan las tareas en su casa con la ayuda de sus padres.
- La practicante dijo que si le gusta jugar con los niños y niñas ya que comparte con ellos sus vivencias y experiencias.
- En la quinta pregunta manifestó que juegan al ratón y al gato, al lobo y la rayuela.
- La contestación a la sexta pregunta fue que mediante el juego los niños y niñas adquieren seguridad en sí mismo y mejora la coordinación de movimientos.
- En la séptima pregunta manifestó que el autor de las inteligencias múltiples es Jean Piaget.
- En la octava pregunta mencionó las siguientes inteligencias: lingüística, lógica matemática, musical, interpersonal, intrapersonal, física kinestésica y física cinestésica.
- En la novena pregunta dijo que no planificaba con las inteligencias múltiples.
- En la última pregunta contestó que le encantaría mucho.

## 2.5 FICHA DE OBSERVACIÓN

### DATOS INFORMATIVOS:

**LUGAR:** Escuela “Antonio Aristarco Jácome”

**FECHA:** Año lectivo 2007 - 2008

**INVESTIGADORA:** Mónica Núñez Herrera

### PLAN DE OBSERVACIÓN

#### CASO OBSERVADO:

Uso de los juegos infantiles para el desarrollo de las inteligencias múltiples.

#### ACONTECIMIENTO:

La observación se realizó durante el año lectivo 2007 – 2008, tiempo durante el cual se determinó que durante las jornadas diarias de trabajo las maestras de Pre básica y Primer Año de Educación Básica utilizan en el proceso didáctico juegos tradicionales, como: el ratón y el gato, la gallinita ciega, san Serafín del monte, el lobo; los mismos que son repetitivos y no despiertan ningún interés en los niños(as). Además son juegos que los realizan sin un proceso ordenado y secuencial que permita el aprendizaje correcto de dichos juegos y puedan desarrollar las diferentes inteligencias que cada niño y niña tiene y sin un objetivo que guíe lo que se pretende alcanzar.

## **2.6 CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES**

### **2.6.1 CONCLUSIONES**

La investigación realizada permite llegar a las siguientes conclusiones:

- El estudio realizado nos permite concluir que las maestras no realizan tareas, actividades, juegos que permitan desarrollar las inteligencias múltiples en su totalidad, para así poder alcanzar porcentajes altos en cada uno de los niños y niñas.
- Se determina que las maestras desconocen la teoría que conlleva un estudio minucioso de los pasos de los distintos juegos y por lo tanto estos no son llevados a la práctica correctamente.
- Los juegos que se ejecutan en el plantel no persiguen objetivos claros, es decir no se conoce lo que se quiere alcanzar con los mismos, pues estos no están en concordancia con el desarrollo evolutivo y las inteligencias de los niños y niñas.

### **2.6.2 RECOMENDACIONES**

En base al análisis de las conclusiones se realizan las siguientes recomendaciones:

- Es importante que en la institución investigada, en especial en los años de básica que comprende el estudio se utilicen estrategias y juegos infantiles que les permita a los niños y niñas desarrollar sus inteligencias múltiples al máximo y además el manual que se

propone se convierta en una guía de mucha utilidad para las maestras.

- Se recomienda a las maestras mantenerse en constante capacitación en lo que respecta a la utilidad de los juegos infantiles, ya que de esta manera pondrán enfrentar las necesidades de desarrollo de habilidades y destrezas en los niños(as).
- Es necesario que a través de las actividades lúdicas se fortalezca y se impulse los conocimientos y aprendizajes innatos de los niños y niñas, de manera que estos puedan servir de base para alcanzar un óptimo desarrollo de habilidades y destrezas.

## **CAPÍTULO III**

### **3.1 PROPUESTA DE ELABORACIÓN DE UN MANUAL DE JUEGOS INFANTILES PARA DESARROLLAR LAS INTELIGENCIAS MÚLTIPLES EN PREBÁSICA Y PRIMER AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA.**

### **3.2 PRESENTACIÓN**

La situación por la que atraviesan los pueblos del Ecuador es sin lugar a dudas el resultado de un proceso educativo ejecutado en las instituciones educativas y sobre todo en la educación básica y particularmente en lo que corresponde a las prácticas educativas diseñadas y ejecutadas para Pre Básica y Primer Año de Educación Básica, el mismo que se ha convertido en una práctica de carácter empírico por la casi nula preparación de las maestras y maestros asignados a estos imprescindibles años de estudio.

El proceso enseñanza aprendizaje en lo referente a Pre Básica y al Primer Año de Educación básica de la Escuela “Antonio Aristarco Jácome” se ha convertido en una actividad pedagógica en la que maestros y estudiantes interactúan, aplican técnicas que se los puede considerar tradicionales, limitándose muchas veces a completar álbumes y a completar libros de instrucción programada, quedando incompleto el proceso lógico que deben seguir los niños y niñas para desarrollar las habilidades y destrezas que necesitan para la continuación de sus estudios; mientras tanto la investigación ejecutada ha detectado la necesidad de

proporcionar a las maestras un manual de juegos infantiles que sirva para guiar el proceso enseñanza aprendizaje en forma activa y dinámica, para que los alumnos puedan desarrollar su motricidad, alcancen aprendizajes significativos y mayores destrezas, pues al ejercitar y poner en práctica dicho manual se desarrollaran cada una de las inteligencias múltiples de los niños y niñas; aspecto que se considera no se lo hace correctamente en la institución, y por lo tanto dicho manual contiene un compendio de juegos clasificados por cada inteligencia.

Precisamente en la necesidad de mejorar la calidad de la formación de los niños y niñas de este nivel, la investigadora presenta un trabajo que sin lugar a dudas va a contribuir a la formación integral de los niños y niñas que se educan en este establecimiento.

Esta propuesta es el producto de las conclusiones a las que ha llegado la investigación, que es una realidad producto de una investigación seria y que tiene sus fundamentaciones con una tendencia crítica con las últimas novedades científicas en lo que se refiere a las diversas inteligencias de Howard Gardner y como una contribución a la educación. El manual estructuralmente comprende los siguientes aspectos: una reseña histórica de las inteligencias múltiples, definiciones de cada inteligencia, juegos apropiados para cada inteligencia en los que se describe el objetivo, materiales, aspecto que se trabaja, la descripción del juego y el desarrollo del mismo.

El presente manual es una compilación de juegos tomados de los siguientes autores: Ministerio de Educación y Cultura (aprestamiento escolar), Maite Romero (Juego, juguetes y desarrollo infantil); Sofía Kloppe, Jorge Batllori, Horacio Elena (juegos para la educación infantil de 4 y 5 años).

Esta propuesta estará abierta siempre al mejoramiento, es flexible y por lo tanto recibe todo tipo de sugerencias, experiencias especialmente de docentes involucradas en este nivel cuyo aporte enriquecerá este trabajo y todo aspecto que pueda contribuir a elevar su calidad.

### 3.3 JUSTIFICACIÓN DE LA PROPUESTA

La propuesta de la elaboración de un manual de juegos infantiles para el desarrollo de las inteligencias múltiples entre otras tiene las siguientes justificaciones:

- La educación ecuatoriana a través de su historia ha sido un instrumento que ha permitido y ha aumentado la dependencia de los pueblos subdesarrollados del Ecuador, la misma ha sido utilizada por las élites políticas y económicas para consolidar la dominación del pueblo y mantenerlo sumido en la pasividad por falta de una adecuada educación, ha estado diseñada en base a la copia y repetición de modelos extraños a nuestra realidad; bajo estas circunstancias surge la necesidad de romper esta dependencia mediante prácticas pedagógicas que permitan la formación de estudiantes que desarrollen todas las destrezas y habilidades que les permitan continuar sus estudios sin mayores dificultades y que contribuyan a la formación de una sociedad nueva.
- Se pretende que en el tercer milenio se formen estudiantes que no sean simples reproductores de un sistema caduco, sino más bien que sean formados para alcanzar la independencia política, en definitiva para alcanzar la libertad.
- En el plano técnico pedagógico, la propuesta contribuirá a desarrollar en los niños y niñas, su particular inteligencia, para formar equipos de trabajo en concordancia con las mismas y puedan desarrollar todas sus potencialidades, pues se considera que la heterogeneidad que existen en los años de Pre Básica y Primer Año de Educación Básica, más que una dificultad para el proceso debe ser considerada como una potencialidad, pues si las maestras trabajan aplicando juegos infantiles que vayan

encaminadas a desarrollar las inteligencias múltiples el éxito de su labor está garantizado.

- La propuesta se justifica pues al haber recibido una formación teórico práctica en estos años de educación básica, se pretende contribuir para elevar la calidad de la educación que se brinda en este nivel.
- La investigación permitirá a las docentes de la Escuela de Aplicación Pedagógica “Antonio Aristarco Jácome”, reorientar su metodología de trabajo frente al proceso enseñanza aprendizaje, desechando la exposición dentro del aula como la técnica más utilizada, para que no se haga uso del copiado en el pizarrón como una manera de acumular trabajos o álbumes y en definitiva se de un giro a su labor pedagógico.

Estos y otros son los justificativos que ameritan la elaboración de la presente propuesta.

### **3.4 OBJETIVO GENERAL**

- Proponer la aplicación de juegos infantiles a través de un manual que contiene juegos modernos y apropiados, que permitan el desarrollo de las inteligencias múltiples en Pre Básica y Primer Año de Educación Básica de la escuela “Antonio Aristarco Jácome”.

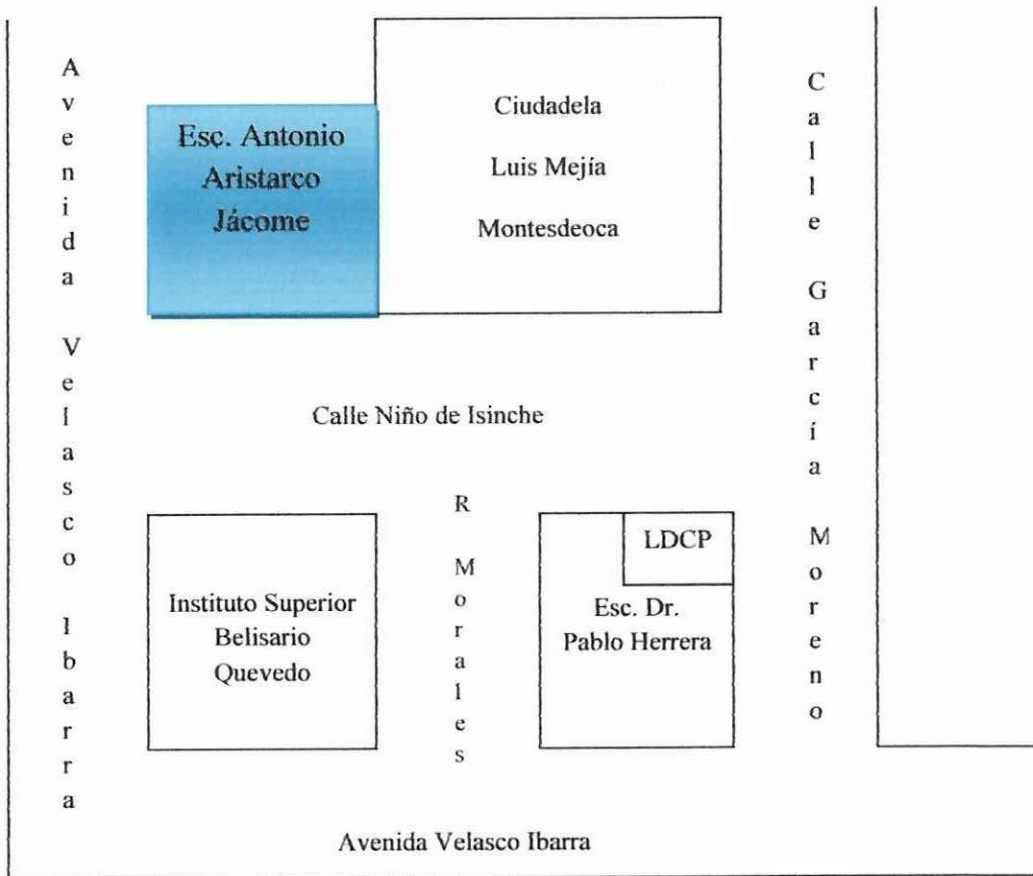
#### **3.4.1 OBJETIVOS ESPECÍFICOS**

- Recopilar los diferentes juegos infantiles mediante una selección adecuada para el desarrollo de cada una de las inteligencias.

- Capacitar a los docentes a través de talleres de ponan en práctica en el desarrollo de las inteligencias múltiples.

### 3.5 UBICACIÓN SECTORIAL Y FÍSICA

Para la presente investigación se ha escogido a la escuela “Antonio Aristarco Jácome”; la misma que se encuentra ubicada en la provincia de Cotopaxi, cantón Pujilí, barrio Sinchaguasín, entre la avenida Velasco Ibarra y calle Niño de Isinche.



### **3.7 VIABILIDAD DE APLICACIÓN DE LA PROPUESTA**

La presente propuesta tiene toda la factibilidad de ser desarrollada y ejecutada pues cuenta con todos los aspectos necesarios para su ejecución, la misma que la podemos sintetizar en los siguientes casos:

- Las autoridades institucionales apoyan todo tipo de aspectos pedagógicos tendientes a mejorar el proceso de interaprendizaje.
- Los maestros y maestras de la institución han demostrado predisposición permanente hacia el cambio y mejoramiento profesional.
- La Dirección Provincial de Educación de Cotopaxi, a través del Departamento de Innovaciones Curriculares están predispuestos en forma permanente a colaborar en este tipo de eventos.
- El Ministerio de Educación Pública se encuentra empeñado en mejorar cualitativamente la Educación Nacional, especialmente en lo que tiene que ver a Pre Básica y Primer Año de Educación Básica, en forma conjunta a esto la Reforma Curricular del Sistema Educativo, prevé la capacitación permanente.

Estos y otros aspectos hacen que la propuesta tenga toda la factibilidad de ser ejecutada en un mediano plazo.

### **3.8 IMPACTO DE LA PROPUESTA**

Naturalmente que todo proceso de cambio genera expectativas, temores, costos y naturalmente el impacto se da en este sentido, pues al pretender dar un viraje total a la forma como se dirige el proceso y al cambio de juegos tradicionales por juegos modernos, permitirá a los docentes cambiar sus técnicas y estrategias desde

el punto de vista tradicional, tecnocrático y conductista a un modelo constructivista social.

Bajo estas circunstancias los máximos ganadores van a ser los niños y niñas de estos años de educación básica que se educan en el plantel, los mismos que al estar recibiendo una educación tradicional cambiarán su forma de ser desde una actitud pasiva, receptiva, sin creatividad, hacia una actitud activa, reflexiva, crítica y demostrarán esa serie de valores que tienen los niños y niñas y la capacidad constructiva y reconstructiva que por supuesto tienen.

La Teoría de las Inteligencias Múltiples ofrece a los educadores la oportunidad de desarrollar estrategias didácticas innovadoras, relativamente nuevas dentro del ámbito educativo. Cuando se habla de la formación integral del niño y niña en todas y cada una de sus facetas, debemos encaminar nuestra acción al desarrollo de las inteligencias de los niños. De lo que se conoce como inteligencias múltiples.

### **3.9 DEFINICIONES CONCEPTUALES**

#### **LA INTELIGENCIA**

##### **DEFINICIÓN**

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

En un sentido amplio, la inteligencia es la facultad de comprender, razonar, formar ideas y emitir juicios.

La inteligencia no es una capacidad neurológica aislada porque no puede desarrollarse desprovista de un ambiente o contexto. Pierre Lévy, en 1993, afirmó rotundamente que el ser humano no sería inteligente si careciese de la lengua, la herencia cultural, las creencias, la escritura, las ideologías, los métodos intelectuales y otros medios que le aporta su ambiente. Este autor desarrolla el concepto de “ecología cognitiva” y, superando la visión aislada de la inteligencia, demuestra que el individuo no es capaz de pensar, si se desenvuelve fuera de una colectividad, sin la influencia de su ambiente.

Esta visión nos ayuda a completar la definición de inteligencia como la capacidad que tiene el cerebro para comprender las cosas, elegir entre varias opciones la mejor, resolver problemas y dificultades y crear productos valiosos para el contexto cultural y comunitario en el que nos desenvolvemos.

Hasta las últimas décadas del siglo XXI, muchos psicólogos consideraron la inteligencia como una facultad general, única y global, principalmente genética; pero ahora se cree que la capacidad de una persona y sus límites, están determinados principalmente, por la naturaleza del niño-niña y su entorno social.

Para los conductistas que, en palabras de su fundador J.B. Watson, piensan que es posible convertir a cualquier niño o niña en adulto con sólo ofrecerle un entorno específico; actualmente es rebatido por los educadores que mediante el juego y el arte, propician niveles elevados de rendimiento para modificar la facultad intelectual que les haya deparado la herencia genética.

En la segunda mitad del siglo XX, con el surgimiento de la corriente denominada la ciencia cognitiva, los psicólogos argumentan una noción básica: la representación mental. Opinan que todas las personas que crean ideas e imágenes en su mente-cerebro poseen representaciones reales. Desde esta perspectiva, la inteligencia se considera en función de las diferentes representaciones mentales y sus combinaciones que pueden modificarse, a través de la estimulación y la experiencia, como resultado de la maduración e interacción con las esferas sociales y ambientales.

Desde este punto de vista, todo educador consciente de que el desarrollo no tiene una vinculación total con la edad de los niños y niñas, deben plantear los objetos, objetivos, destrezas, contenidos e ideas, de forma adecuada al nivel de desarrollo de los mismos.

Más allá de los grandes debates que han ocupado muchas décadas, donde se afirma que la inteligencia es producto de la herencia genética transmitida a lo largo de generaciones. Se puede asegurar que ésta puede ser modificada si se reciben estímulos significativos en los momentos idóneos (períodos sensitivos) del desarrollo.

En el siglo XXI se ha comprobado que la persona dispone de un número aún no determinado de capacidades mentales, podemos afirmar que las personas tenemos potencialidades intelectuales diferentes, porque existen distintas facetas de la cognición, que pueden ser modificadas por medio de estímulos.

Con el objetivo de hacer una contribución a las ciencias cognoscitivas y conductuales, el Doctor Howard Gardner realizó una exhaustiva investigación en la década de los ochenta y en la Psicología del Desarrollo amplió las nociones de inteligencia, incluyendo los descubrimientos acerca del cerebro y de la sensibilidad de las diversas culturas humanas.

Howard Gardner, junto a Thomas Armstrong, Daniel Goleman y otros muchos autores, critican la visión estrecha de la inteligencia de quienes evalúan la mente de las personas con visión unidimensional, asegurando que el coeficiente intelectual es un dato genético que no puede ser modificado por la experiencia vital y que el destino de nuestras vidas, se halla en gran parte determinado por esta aptitud.

Las pruebas de inteligencia, reflejan en gran medida los conocimientos que una persona tiene por vivir en un ambiente social o educativo determinado, no valoran la capacidad que tiene para asimilar información nueva o para resolver problemas que no había enfrentado, como afirma el psicólogo Lev Vygotsky en su cita “las pruebas de inteligencia no dan una indicación acerca de la zona de desarrollo potencial o proximal de un individuo”.

Con anterioridad, otros autores mostraron reservas con respecto a las pruebas de inteligencia y la visión tradicional de la misma. Incluso. Jean Piaget que estudió todo el ámbito de la inteligencia centrándose en el desarrollo lógico matemático, se interesó en los errores que cometían los niños y niñas en la prueba de inteligencia y pronto llegó a la conclusión de que la exactitud de la respuesta no era importante, sino las líneas de razonamiento a las que recurrían.

Históricamente se ha considerado que la inteligencia, se limita a la capacidad general de razonamiento lógico, que toda persona tiene en alguna proporción. Se ha medido la inteligencia con pruebas escritas denominadas pruebas de inteligencia, que la evalúan por métodos verbales que dependen básicamente de una combinación de capacidades lógicas y lingüísticas, olvidando otra serie de habilidades, destrezas y conductas que son propias de sujetos inteligentes.

Por otra parte, los resultados de diversas investigaciones realizadas por neurocientíficos, sugieren la existencia en el cerebro humano de zonas que rigen de forma aproximada, dominios diferentes de cognición, desplegando un modo específico de procesar informaciones y competencias. Cada zona se responsabiliza de un tipo de solución de problemas específicos o de una capacidad de crear productos valorados por el contexto cultural; es decir, cada zona del cerebro humano puede expresar una forma de inteligencia.

Gardner y sus seguidores consideran que, “el ámbito de la cognición humana debe abarcar una gama de aptitudes más universales, asegurando que los seres humanos han evolucionado para mostrar distintas inteligencias y no para recurrir de diversas maneras a una sola inteligencia flexible”.

Los defensores de esta teoría definen la inteligencia como, “la capacidad para resolver problemas o para elaborar productos, que son de gran valor para uno o varios contextos comunitarios o culturales”. Esta visión plural de la mente parte de la base de que las personas disponemos de diferentes facultades y estilos cognitivos, que son el resultado de la interacción de factores biológicos, circunstancias en las que vivimos, recursos humanos y materiales que disponemos.

# INTELIGENCIAS MÚLTIPLES EN PREBÁSICA Y PRIMER AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA

La interrogante que nos planteamos quienes laboramos con los más pequeños es ¿Se podrá aplicar la teoría de las inteligencias múltiples desde la más temprana edad?

La respuesta es si. Es mejor contar con una persona, capaz de construir y reconstruir toda la información que le brindemos, con necesidad de conocimiento, exteriorizada a través de una comunicación dialógica.

Las ocho inteligencias no operan de manera aislada, sino que se combinan para llevar a cabo las distintas labores; tenga presente que la mayoría de los niños y niñas tienen habilidades en varios campos, de manera que debe evitar clasificarlos en una sola inteligencia.

Al comenzar a trabajar sustentados en las inteligencias múltiples desde la más temprana edad, se podrá alcanzar un mayor y mejor desarrollo de cada una de ellas, ya que el estímulo recibido de su contexto escolar, apuntará enfáticamente a la adquisición de capacidades que le permitirán enfrentar los retos del milenio.

Se quiere lograr que la educación desde los primeros años de vida, se oriente al desarrollo integral de cada una de las siete inteligencias, que determine el potencial que cada ser humano posee.

Hay cosas que no merecen discutirse, como es que “El niño y niña debe disfrutar plenamente de juegos y recreaciones, los cuales deberán estar orientados hacia los fines perseguidos por la educación”.

El juego es la forma preferida de expresión infantil, en la que el niño y niña proyecta su mundo. El niño y niña juega constantemente y reproduce en los juegos sus vivencias y relaciones con el contorno.

No se puede hablar de juego sin hablar de aprendizaje, grandes pedagogos como Rousseau, Comenio han afirmado que el juego es el método más eficaz de aprendizaje.

El trabajo consiste en ejecutar una serie de juegos que favorezcan el desarrollo de los distintos tipos de inteligencia. Así, es como se ha llevado a cabo una recopilación de juegos, integrados por inteligencias, experiencias o situaciones significativas, que resultan interesantes y ricas en actividad para los niños y niñas en los distintos momentos evolutivos, es decir, aquellas que provocan su atención, curiosidad, actividad, deseos de descubrir, experimentar, representar fantasías, desarrollar la creatividad, satisfacer necesidades, gustos y afectos.

### **DIDÁCTICA DEL JUEGO**

#### **ALTERNATIVAS DE ENSEÑAR JUEGOS**

Básicamente existen tres formas diferentes de enseñar juegos a los niños y niñas.

### **a) Enfrentarlo con el juego en forma total**

Esto significa que el niño(a) aprende el juego, impartiendo de una vez todas las reglas. Esta forma es posible solamente con juegos pequeños, porque tienen una estructura sencilla.

### **b) Dividir el juego**

Esta forma consiste en dividir el juego de estructura más complicada, más alta en sus elementos técnicos, para luego ejercitar estos elementos en forma individual y por separado cada uno de ellos; solamente después de reunir estos elementos se puede alcanzar el juego completo.

### **c) Enseñar los juegos jugando**

Combinando juegos y ejercicios. Lo ideal para llegar a un desarrollo del juego en forma que satisfaga los intereses de los niños y niñas y se cumpla los objetivos del maestro es jugar y ejercitar, pero esto es importante primeramente saber cual es la idea principal del juego que se requiere enseñar, debemos escoger un juego muy sencillo que contenga la idea principal de este.

## **PRINCIPIOS DIDÁCTICOS DE LA ENSEÑANZA DEL JUEGO**

La aplicación y el desarrollo de los juegos requieren del maestro una preparación adecuada para que se apliquen los principios didácticos y estos faciliten la labor docente y se satisfagan las necesidades de los niños y niñas.

## **Transparencia**

En los procesos de enseñanza-aprendizaje o interaprendizaje, la acción tiene que ser visible y comprensible para el niño(a). Ellos siempre de antemano deben saber que pasa y tener conciencia del por qué hace una actividad.

## **Claridad**

Esta permite al maestro ofrecer una explicación y demostración de cómo queremos realizar el juego, que sea entendido por los niños/as, acción que puede desarrollarse a través de gráficos o esquemas que especifiquen claramente el juego.

## **Comprensión**

Prever actividades con la finalidad de probar si las niñas(os) han entendido el sentido y las reglas del juego a través de indicaciones, demostraciones que encaminen a receptor el mensaje del juego.

## **Secuencia**

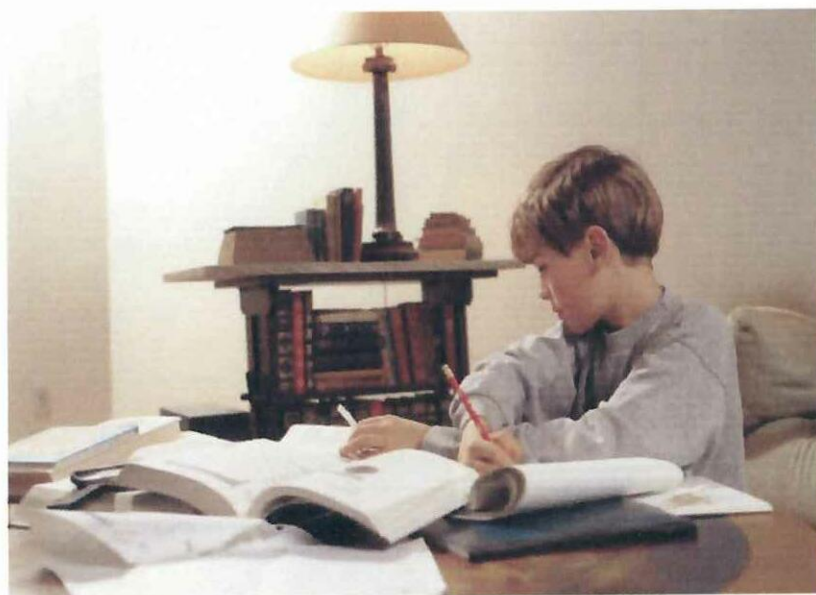
Preparar y ejecutar juegos en grupos pequeños iguales en su estructura, hasta llegar a realizar los juegos grandes, esto permitirá mantener el interés para la realización de estas actividades.

# INTELIGENCIA LÓGICO MATEMÁTICA

La inteligencia lógico matemática puede considerarse como una de las inteligencias que más dificultad presenta para su desarrollo.

El niño es capaz de comprender y construir, las estructuras matemáticas, cuando éstas son presentadas como nociones muy simples que van a construir el núcleo para el desarrollo de un pensamiento claro, basado en la comprensión y no en la memoria.

El aprendizaje matemático exige una base intuitiva que a través del juego permita construir y abstraer estructuras más complejas. El niño(a) tiene capacidad, desde muy pequeño a clasificar, agrupar y ordenar objetos siempre que éstos sean presentados mediante experiencias concretas. Dentro de este marco conceptual presentamos juegos para niños de cuatro a cinco años, los mismos que comprenden conceptos matemáticos, números, nociones, complementándose con ejercicios de razonamiento lógico que van de lo simple a lo complejo.



# PASA LA PELOTA!

<b>Objetivo:</b>	Reconocer y representar las nociones espaciales de “arriba” y “abajo”.
<b>Material:</b>	Una pelota.
<b>Se trabaja</b>	Consolidación de habilidades motrices básicas.

## Descripción

Los niños(as), al irse pasando una pelota los unos a los otros, deben aplicar una postura correcta para esa situación determinada, en función del objeto utilizado (la pelota) y la acción efectuada (pasársela de una manera correcta), con lo que también aprenden a manejar con precisión materiales de juego.

## Desarrollo del juego

Para realizar esta actividad los niños(as) deben formar un tren, colocándose unos delante de otros, con las piernas abiertas y sin moverse de su sitio.

El juego consiste en pasar la pelota al compañero de delante por arriba o por debajo. El primero de la fila grita una de las dos opciones para pasar la pelota “arriba” o “abajo”.

Si la opción que ha escogido es “arriba”, entonces el último del tren, que tiene la pelota, comienza a pasarla por encima de la cabeza del niño(a) que tiene delante con cuidado de que no se caiga. Si la opción es “abajo”, entonces el último deberá pasar la pelota por entre las piernas del compañero de delante.

# EL REVOLTILLO

<b>Objetivo:</b>	Diferenciar las nociones espaciales “izquierda” y “derecha”.
<b>Material:</b>	Papel continuo o de embalar y ceras de color anaranjado y azul.
<b>Se trabaja</b>	Control global y segmentario del cuerpo.

## Descripción

De una manera muy divertida el niño(a) mejorará su control postural, aprendiendo a mantener posturas no siempre fáciles, y su control del equilibrio, todo ello a través de una combinación de diferentes posturas y movimientos sobre un tablero.

## Desarrollo del juego

Antes de iniciar el juego, extendemos sobre el suelo tres trozos de papel continuo de unos 3 metros de largo aproximadamente cada uno y en cada uno pintamos una tabla de cuatro columnas por cuatro filas. De los 16 espacios resultantes, hay que pintar: los ocho de la izquierda de color anaranjado y los ocho de la derecha de color azul.

A continuación, se divide a todos los niños(as) en tres grupos, que se colocan delante de una tabla cada uno. ¡Ya podemos empezar a dar órdenes! Por ejemplo: el primer niño debe colocar su pie derecho en un cuadro anaranjado, otro niño su pie izquierdo en un cuadro anaranjado y el derecho en uno azul, el otro la mano derecha en otro cuadrado azul, etc.

De esta manera, se formará un gran revoltillo de niños(as) con sus brazos y sus piernas entrelazados.

# CUENTO PUNTOS ROJOS

<b>Objetivo:</b>	Avanzar en la serie numérica.
<b>Material:</b>	Tarjetas con puntos y tarjetas con colores.
<b>Se trabaja</b>	Serie numérica: representación gráfica y significado.

## Descripción

Si los niños(as) ya manejan correctamente la serie numérica del 1 al 10, ahora podemos ampliarla hasta el 20 a través de este sencillo juego en el que el niño(a) debe contar los elementos de una agrupación de puntos y buscar su representación gráfica, lo que le ayudará a interpretar la relación cuantitativa representada gráficamente.

## Desarrollo del juego

Cortamos veinte tarjetas de cartulina blanca y pintamos en ellas puntos gruesos de colores vivos (rojos, fucsia o anaranjado) de la siguiente manera: un punto en la primera cartulina, dos puntos en la segunda, tres en la tercera... así hasta veinte puntos. Además, preparemos otras veinte tarjetas con los números del 1 al veinte.

El juego consiste en mostrar a los niños(as), de uno en uno, estas tarjetas. Una vez que el niño(a) la ha visto y ha contado mentalmente los puntos, en silencio deberá ir hasta donde se encuentran las tarjetas con los números escritos y seleccionar la que corresponda.

# NÚMEROS MAL COLOCADOS

<b>Objetivo:</b>	Reconocer las series numéricas.
<b>Material:</b>	Tarjetas con un número del 1 al 20.
<b>Se trabaja</b>	Relaciones cuantitativas: las series numéricas.

## Descripción

Ahora forzaremos al niño(a) a que localice errores en una serie numérica comparándola con la que mentalmente ya conoce, reforzando su memoria numérica a la vez que aprende a desarrollar estrategias delante de una situación que hay que resolver mediante conocimientos matemáticos.

## Desarrollo del juego

Todas las niñas(os) se sientan en círculo mirando hacia el centro, donde se coloca una caja con tarjetas numeradas del 1 al 20.

Elegimos a un niño(a) para que se dé la vuelta, mientras los demás componemos una serie de números con un fallo. Por ejemplo, primero colocamos la serie del 1 al 10 en orden y pedimos a otro niño(a) que cambie el orden de las tarjetas. Ha llegado el momento de que el niño(a) que no miraba se gire y trate de encontrar el error que hay en la serie.

# CAPERUCITA ROJA VISITA A SU ABUELA

<b>Objetivo:</b>	Introducir el concepto matemático de la adición o suma.
<b>Material:</b>	Aros y tizas.
<b>Se trabaja:</b>	Serie numérica, operaciones elementales: la adición.

## Descripción

Para introducir a los niños(as) el mecanismo de la suma vamos a jugar contando con ellos desde lo más concreto y palpable hasta alcanzar el concepto más abstracto. Como en otros juegos, también buscaremos que nuestros alumnos(as) vayan aprendiendo a verbalizar los resultados de sus observaciones o de las acciones que realizan.

## Desarrollo del juego

Colocamos los aros uno detrás de otro formando un camino. Podemos basar el juego en el cuento de Caperucita Roja y colocar en un extremo de la fila la casa de Caperucita y en el otro extremo la casa de la abuelita. Dentro de cada aro escribiremos con números muy grandes la serie del 1 al 10.

El juego comienza con un voluntario que se coloca en la casa de Caperucita. Explicamos a los niños(as) que nuestro amigo debe avanzar por el camino hasta la casa de la abuela. Se coloca en el aro número 1 y le pedimos que dé tres pasos. El niño(a) avanza e inmediatamente le preguntamos a la clase en qué aro se encuentra. La conclusión a la que deben llegar los niños(as) es “si está en el aro 1 y da tres saltos se encuentra en el aro 4”, es decir, “1 más 3 son 4”. Y sigue avanzando hasta llegar a la casa de la abuela.

# CAPERUCITA REGRESA A SU CASA

<b>Objetivo:</b>	Introducir el concepto matemático de la sustracción o resta.
<b>Material:</b>	Aros y tizas de colores.
<b>Se trabaja:</b>	Concepto de resta (en contraposición a la adición).

## Descripción

Introduciremos a los niños(as) el concepto de la sustracción o resta, siguiendo la historia iniciada en el juego “Caperucita Roja visita a su abuela”, aprovechando que nuestros alumnos apreciarán mejor el concepto de resta si lo identifican con el retroceso.

## Desarrollo del juego

Contamos a los niños(as) que después de haber visitado a su abuelita, Caperucita debe regresar a su casa donde le espera su madre con la cena.

Los aros deben disponerse uno de tras de otro y escribimos los números del 1 al 10 en el interior de los aros. Esta vez situamos al niño(a) en la casa de la abuela, que corresponde al número 10. Para volver a su casa debe retroceder por el camino. Si está en el aro 10 y da cuatro saltos para atrás, ¿dónde se encuentra? El objetivo es que las niñas(os) entiendan que 10 menos 4 son 6.

Y regresamos hasta que el niño(a) llegue finalmente a su casa.

# EL ROMPECABEZAS

<b>Objetivo:</b>	Desarrollar la memoria y la lógica
<b>Material:</b>	Rompecabezas.

## Desarrollo del juego

Es un juego de reconstrucción de diferentes motivos o escenas.

Desarrolla la memoria y la lógica.

Mantiene la atención. Afianza la coordinación viso motora.

## Actividades

- Rompecabezas con línea vertical en cuerpo humano.
- Rompecabezas con línea horizontal en cuerpo humano.
- Rompecabezas con líneas verticales en 3 partes.
- Rompecabezas con líneas diagonales y onduladas.
- Rompecabezas con 4 partes iguales y desiguales.
- Rompecabezas de 6 partes iguales y desiguales.
- Rompecabezas con 4 cuadrados iguales y desiguales.
- Rompecabezas con silueta animal y de un objeto.
- Rompecabezas de silueta humana

# LOTERÍAS

<b>Objetivo:</b>	Desarrollar las capacidades viso motora, lógica y discriminatoria.
<b>Material:</b>	Tablero con divisiones y dibujos individuales. Fichas con los mismos dibujos de animales. Una caja o bolsa opaca.
<b>Se trabaja:</b>	Observación, capacidad discriminativa, análisis-síntesis, asocia esquemas perceptivos y motrices.

## Desarrollo del juego

Guardamos la serie de animales reservada en la caja o bolsa.

Cada niño(a) elige un animal y se agrupan de cinco en cinco, de forma que no haya animales repetidos en el grupo. El profesor le dará un cartón a cada grupo y los niños(as) colocan los animales en las casillas que deseen del tablero.

El niño(a) que hace de director del juego, coge la bolsa o caja e imita el sonido característico del animal conforme los vaya sacando. Los demás niños(as) colocan una bolita de plastilina para tapar los animales que tengan en el cartón. Ganará el grupo que tape todos los animales antes.

El grupo ganador recibirá el aplauso y las felicitaciones de sus compañeros, cada uno decidirá cómo felicitarlo.

# ROJO, VERDE, AMARILLO Y AZUL

<b>Objetivo:</b>	Identificar los diferentes colores, las figuras geométricas y estimular la memoria.
<b>Material:</b>	Una figura igual de distintos colores por cada niño (círculo, triángulo,...)

## Desarrollo del juego

Repartimos a los niños(as) una misma figura de diferentes colores (rojo, verde, amarillo y azul). Para empezar, la profesora levanta un círculo de un color con una acción dibujada y los niños(as) deben realizarla (un niño sentado, corriendo,...). Cada color será siempre la misma acción.

Después se sacará el color sin la acción dibujada, los niños(as) deben recordar que la acción representaba, primero verbalmente y después realizando la actividad.

Cuando los niños(as) han identificado los colores, deben hacer cuatro grupos que corresponde a cada color y ahora sólo se realizarán las acciones correspondientes de su color.

El juego puede acabar con un pequeño concurso: la profesora nombra un color y todos los niños(as) de ese color deben darse un fuerte abrazo o dar saltos, y de la misma manera escoger otras actividades para el resto de colores.

# LAS FAMILIAS

<b>Objetivo:</b>	Desarrollar la memoria y la lógica.
<b>Material:</b>	Tableros. Piezas sueltas iguales, para cubrir los tableros. Bolsa oscura.

## Desarrollo del juego

Se meten las réplicas de las piezas en una bolsa oscura. La profesora va sacando piezas y el equipo que la tenga debe cubrirla en su tablero. El equipo que antes complete su tablero ha ganado y cantarán una canción para que sus compañeros en muestra de agradecimiento, los demás les acompañaran.

Se continúa el juego hasta completar todos los tableros y cada grupo nombrará los elementos de su tablero y la familia a la que pertenecen.

## INTELIGENCIA MUSICAL

El niño y niña desde que está en el vientre materno percibe a la música como un lazo de unión entre él y el mundo externo. La música es una de las primeras terapias de estimulación que recibe el niño, siendo la inteligencia musical una de las primeras inteligencias en desarrollarse.

Es importante rescatar la musicalidad en los niños(as) y que mejor a través de juegos, ya que se considera que desde muy pequeños debemos enseñar a escuchar para poder pensar, discernir, razonar, gozar y si a ese escuchar le sumamos los sentimientos, la musicalidad, el ritmo, la armonía, estaremos contribuyendo a preparar niños de hoy, en hombres capaces de interesarse por el mundo de las manifestaciones y expresiones artísticas, no sólo a través de la palabra, sino del gesto, el cuerpo, la música y el alma.



# LA ORQUESTA DE AGUA

<b>Objetivo:</b>	Desarrollar la percepción auditiva.
<b>Material:</b>	Vasos, jarras de cristal con agua y cucharillas.
<b>Se trabaja:</b>	Percepción de las cualidades sensoriales de los materiales a través de los sentidos, especialmente del oído.

## Descripción

En este juego se produce una interrelación de los sentidos de la vista-oído-tacto, a la vez que el niño(a) va aprendiendo a compartir material en una actividad común, mientras se divierte experimentando y creando su propia música.

## Desarrollo del juego

Los niños(as) se colocan por grupos sentados alrededor de las mesas. En cada una de ellas, colocamos un vaso de cristal por niño y una jarra de cristal llena de agua. Nos acercamos a las mesas y pedimos a cada niño(a) que llene su vaso con la jarra de agua, mucho o poco. Si lo consideramos oportuno, ayudaremos al niño(a) o le aconsejamos hasta dónde puede llenar su vaso para que suene. Cuando todos los vasos tengan agua, dejaremos en cada mesa una cucharilla para cada uno. El juego da comienzo. Tenemos que descubrir qué sonido produce nuestro vaso al golpearlo ligeramente con la cucharilla, pero con mucho cuidado, porque no queremos que se rompa. Ahora debemos escuchar cómo suenan los vasos de los compañeros.

Ha llegado el momento de colocar los vasos en fila y componer “música acuática”. Uno a uno tocan los vasos con la cucharilla libremente para interpretar la música que prefieran.

# ORQUESTA DE LOS SONIDOS

<b>Objetivo:</b>	Reproducir diferentes sonidos con las partes del cuerpo.
<b>Material:</b>	Una tiza.
<b>Se trabaja:</b>	Discriminación de sonidos; conocimiento del propio cuerpo.

## Descripción

Jugar a reproducir sonidos es una actividad que a los niños(as) les encanta. Con este juego van a aprender a realizar ruidos con partes de su cuerpo, descubriendo nuevas posibilidades de expresión hasta ahora inéditas para ellos, a la vez que aprenden a expresarse con espontaneidad y a seguir un orden establecido.

## Desarrollo del juego

Se dibuja un círculo en el centro de la clase y pedimos a los niños(as) que se coloquen a su alrededor.

Elegimos a un niño, que se sitúa dentro del círculo, para convertirse en el director de la orquesta de los sonidos. Toma como referencia a uno de sus compañeros y le da la orden de que empiece a componer.

El director le dice el sonido que tiene que hacer con el cuerpo (dar palmas) y le da la entrada. Y así sucesivamente con todos. Los niños(as) deben estar muy atentos para no adelantarse, porque sólo podrán realizar el sonido cuando el director se lo pida.

Cuando todos hayan imitado los sonidos y le llegue el turno otra vez al primer niño(a), cambia el sonido corporal.

# RECONOCER LA MELODÍA

<b>Objetivo:</b>	Adivinar e imitar.
<b>Material:</b>	Espacio adecuado.
<b>Se trabaja:</b>	Reconocimiento de tonos y melodías a través del sentido del oído.

## Desarrollo del juego

Formar grupos máximo de 10 niñas y niños. Cada subgrupo escogerá la canción más conocida especialmente en su ritmo. Los subgrupos se ubicarán formando una circunferencia y previo sorteo uno pasará al centro a bailar el ritmo de la canción escogida, pero sin cantarla.

El resto tratará de adivinar que canción está bailando el subgrupo.

## EL BAJLE DE LA ESCOBA O EL PALO

<b>Objetivo:</b>	Desarrollar la percepción auditiva y la reacción.
<b>Material:</b>	Espacio limitado, música, escoba o palo.
<b>Se trabaja:</b>	Gusto por el baile y la música.

### Desarrollo del juego

Los participantes bailarán en parejas a excepción de uno que lo hace con la escoba o el bastón, éste puede botar la escoba el momento que desee, en ese instante, todos los participantes deben cambiar de pareja, el que no consiga cogerá la escoba y así prosigue el juego hasta cuando se cumpla el tiempo establecido.

# EL BAJLE DEL TAMBOR

<b>Objetivo:</b>	Desarrollar el ritmo.
<b>Material:</b>	Espacio, cartones, tambores, cajones, cajas, maderos.
<b>Se trabaja:</b>	Desarrollo de la creatividad y la percepción auditiva.

## Desarrollo del juego

Formar dos grupos. El primero producirá sonidos rítmicos y el segundo efectuará movimientos acorde con los ritmos.

A una señal convenida los grupos cambian el rol.

Tanto los participantes que producen los sonidos rítmicos como los que ejecutan los movimientos procurarán poner en juego sus mejores iniciativas y creatividad, variando materiales, movimientos, posiciones, intensidad del sonido, partes del cuerpo, ambiente, etc.

Ganará el subgrupo que haya demostrado mayor interés, habilidad y creatividad.

# CAJAS Y CAJAS

<b>Objetivo:</b>	Desarrollar el ritmo.
<b>Material:</b>	Cajas de distintos tamaño y formas.
<b>Se trabaja:</b>	Gusto por la música y el baile.

## Desarrollo del juego

Colocamos todas las cajas en el centro y ponemos música. Cuando cortamos la música, los chicos tienen que escoger una caja y bailar con ella según le sugiera la caja. Cuando la música vuelve a parar, deben ponerla en el centro y escoger otra distinta.

Cuando el juego acabe nos sentamos y dialogamos sobre los usos que hemos dado a las cajas (de sombrero, abanico, zapatos,...). Al final podemos sugerir utilizarlas y ordenar el material del aula. Consiste en que entre todos acordemos cómo decorarlas, distribuir las cajas y para qué utilizar cada una y decorarla entre todos.

# LA ORQUESTA

<b>Objetivo:</b>	Desarrollar el ritmo y la audición musical.
<b>Material:</b>	Maracas, tambores, platillos, música, círculos de papel o cartulina.
<b>Se trabaja:</b>	Discriminación de sonidos de instrumentos musicales y la entonación.

## Desarrollo del juego

Se colocan todos los instrumentos en el centro de la sala y por las esquinas círculos hechos de papel o cartulina (habrán tantos círculos como instrumentos). En cada círculo estará el dibujo de uno de los tres instrumentos de tal manera que si hay 3 maracas, 4 tambores y 2 platillos, los círculos serán 3 con el dibujo de maraca, 4 con el dibujo de tambor y 2 con el dibujo de platillos.

Comienza la música y los niños(as) bailan alrededor de los instrumentos al ritmo que ésta marque. Cuando la música pare de sonar, cada niño(a) coge un instrumento (puede ser uno distinto al que él hizo) y acude a uno de los círculos en el que aparezca este instrumento dibujado (cada círculo sólo puede estar ocupado por un niño/a), una vez situados en los círculos, todos juntos tocarán su instrumento siguiendo un ritmo que marque el profesor con palmas. Cuando la música comience a sonar de nuevo, volverán a dejar el instrumento en el centro y bailarán alrededor siguiendo el mismo proceso anterior pero quitando ahora uno de los círculos del suelo. Por tanto cuando vuelvan a ocuparlos uno de los niños(as) quedará sin sitio. Este niño(a) pasará a ser el encargado de quitar y poner la música y de inventar el ritmo que todos tienen que seguir.

Así sucesivamente iremos quitando círculos y los niños(as) eliminados irán ayudando al primero que salió. El ganador será el que resista hasta el final, al que se le obsequiará un aplauso y una canción elegida entre todos.

# REVUELO EN LA GRANJA

<b>Objetivo:</b>	Discriminación y comprensión de ruidos y sonidos.
<b>Material:</b>	Vendas para tapar los ojos a todos los niños(as).
<b>Se trabaja:</b>	Orientación espacial.

## Desarrollo del juego

Para introducir a los niños(as) en el juego, les contamos la siguiente historia:

“Érase una vez una granja en la que vivían muchos animales. Había gallinas con sus polluelos, ovejas y corderos, vacas y terneros, caballos y potros, cerdos y cerditos,... había animales de todas las edades.

Una tarde como cualquier otra, mientras los más pequeños de la granja estaban jugando, comenzó a soplar un viento cada vez más fuerte, tan fuerte que los árboles se empezaron a mover de un lado a otro, las vallas de la granja se fueron cayendo y los tejados empezaron a volar por los aires.

Pero no creáis que sólo volaron los tejados, también a los animales se los llevó el viento. Las vacas, las gallinas, los cerdos, los caballo, los perros, los gatos, todos empezaron a volar por los aires.

Estuvieron así unos minutos, hasta que el viento paró y los animales cayeron al suelo. Todos estaban bien, ninguno se había hecho daño, pero estaban tristes porque no encontraban a sus hijitos. La mamá y el papá vaca, cerdo, caballo, gallina, perro, gato,... habían perdido a sus bebés. El viento se los había llevado lejos y ahora tenían que encontrarlos.”

Una vez relatada la historia, se juntan a los niños(as) en grupo de tres o cuatro, en función del número total de niños(as).

A cada grupo se le va a asignar una familia de animales (vaca, gallina, cerdo, perro, caballo,...) y dentro de cada familia uno de los niños(as) será el papá o mamá y los otros los hijitos.

Se les venda a todos los ojos y los niños(as) tienen que irse moviendo por todo el espacio buscando a su correspondiente papá o mamá.

Cuando un niño(a) se encuentra con otro le pregunta “¿pio-pio?, ¿muuuu?”,... según el animal que sea y si el otro niño(a) le responde lo mismo se darán la mano y continuarán la búsqueda hasta que la familia quede completa.

## INTELIGENCIA VISUAL ESPACIAL

El trabajo sobre las relaciones espaciales en niños y niñas de 4 a 6 años reviste características especiales que lo hacen un tanto diferente al trabajo que habitualmente se desarrolla con otros contenidos. Principalmente, no debe perderse de vista que los niños poseen conocimientos que les permite desenvolverse en el medio que los circunda sin dificultad.

Por lo tanto, la idea es que dichos conocimientos se enriquezcan a partir de propuestas pedagógicas que los estimulen a observar, describir, clasificar, memorizar, seriar, comparar y obtener semejanzas y diferencias, al igual que fomentar las habilidades sensoriales y la rapidez mental en cuanto a la identificación de objetos, colores, formas y tamaños.

Básicamente la propuesta de juegos dentro de la inteligencia visual espacial invita al niño(a) a realizar las actividades mencionadas partiendo de un intercambio de ideas y de un proceso de estimulación que apunte al desarrollo de la creatividad y de la expresión.



# CUDADES CON FORMAS

<b>Objetivo:</b>	Discriminar visualmente atendiendo a la forma de los objetos.
<b>Material:</b>	Construcciones, bloques lógicos y cajas de cartón.
<b>Se trabaja:</b>	Agrupación de elementos por una característica común.

## Descripción

Seguimos trabajando el conocimiento de formas geométricas (triángulo, cuadrado y círculo), así como la agrupación de elementos atendiendo a su forma tras identificar similitudes y diferencias e los objetos a partir de un referente.

## Desarrollo del juego

Todos los niños(as), sentados, forman un círculo; en el centro y una exposición de bloques lógicos, bloques de construcción y cajas de diferentes formas.

Jugamos con los niños(as) a construir tres ciudades paralelamente.

Para ello, formamos tres grupos: el primer equipo debe realizar la ciudad de los triángulos; el segundo, la ciudad de los cuadrados, y el tercero, la ciudad de los círculos.

Cuando estamos todos preparados, nos dirigimos al centro para seleccionar las piezas y comenzamos a construir nuestras ciudades, sin equivocarnos de formas.

# LAS SERJES

<b>Objetivo:</b>	Formar series atendiendo a la forma de los objetos.
<b>Material:</b>	Objetos y juguetes de la clase.
<b>Se trabaja:</b>	Seriaciones de hasta dos elementos.

## Descripción

Los niños(as) deberán continuar una serie iniciada por el educador en el cual se va alternando un atributo, empleando por ahora dos elementos como máximo. Más adelante ya introduciremos juegos con series más complicadas.

## Desarrollo del juego

Con los niños(as) sentados en círculo, explicamos cómo seriar objetos. Les mostramos una serie formada, por ejemplo, con lápices y tijeras colocadas alternadamente.

Para jugar a las series, debemos colocar primero un objeto, luego otro, y así sucesivamente, hasta quedarnos sin ninguno. Ahora van a jugar ellos.

Colocamos algunos modelos hechos por nosotros, que deben completar cuando los llamemos para jugar. Así mantendremos un orden y la posibilidad de que todos los niños(as) comprueben que las series se realizan correctamente.

Colocamos una hoja, un lápiz, una hoja y un lápiz y vamos llamando a los niños(as) para que sigan completando la serie hasta que se terminen los objetos.

# SERPIENTES DE COLORES

<b>Objetivo:</b>	Formar una serie atendiendo al color de los objetos.
<b>Material:</b>	Bloques lógicos de distintos colores.
<b>Se trabaja:</b>	Series y elección de elementos según sus atributos.

## Descripción

Jugando a completar serie, construiremos secuencias con elementos que vayan alternando atributos, de manera que el niño(a) se vea obligado a sacar, colocar, agrupar y separar objetos que previamente debe seleccionar.

## Desarrollo del juego

Como en todos los juegos de series, comenzaremos mostrando a los niños(as) un modelo para que repitan el mismo desarrollo. Para empezar, mostramos tres dibujos de tres serpientes diferentes que habremos pintado anteriormente. El primer dibujo es una serpiente roja y verde; el segundo, otra serpiente amarilla y azul y el tercero, una de color azul y verde.

Colocamos estos tres modelos delante de los niños(as) y les pedimos que busquen las piezas necesarias para formar una serpiente con esos mismos colores.

# EL MÁS RÁPIDO

<b>Objetivo:</b>	Desarrollar la percepción táctil en el reconocimiento de formas.
<b>Material:</b>	Dos bolsas o dos cajas y bloques lógicos.
<b>Se trabaja:</b>	Observación y manipulación de objetos y materiales; comparación de tamaños, formas y medidas.

## Descripción

A través de la manipulación de los objetos trataremos de que el niño(a) descubra sus aspectos cualitativos basándose en la comparación de objetos de características diversas buscando que reconozca táctilmente figuras geométricas, tamaños y texturas.

## Desarrollo del juego

Todos los niños(as) se sientan formando un círculo y les mostramos los bloques lógicos (piezas de madera o plástico en forma de triángulo, rectángulo y cuadrado). Hay figuras grandes y otras pequeñas y de texturas diferentes: rugosa y lisa.

Para que los niños(as) se familiaricen con estas piezas, les dejamos que las toquen y experimenten con ellas. El juego comienza eligiendo al azar a dos niños(as) y situándolos en el centro del círculo. A cada uno le damos una bolsa o una caja donde hemos guardado los bloques. ¡Vamos a ver quién el más rápido!

Sin sacar la mano de la bolsa y sin mirar, ¿Quién es el primero en sacar una pieza cuadrada?, ¿Una pieza grande?, ¿Un triángulo? Después cambian los niños(as) que juegan hasta que todos hayan participado.

# MJ COLOR FAVORITO

<b>Objetivo:</b>	Discriminar visualmente atendiendo al color de los objetos.
<b>Material:</b>	Objetos de la clase, juguetes y láminas.
<b>Se trabaja:</b>	Reconocimiento de los colores y agrupación de elementos.

## Descripción

A través de la observación y manipulación de objetos de la clase, los niños aprenderán a reconocer los colores, identificando y agrupando elementos que tengan un mismo atributo, en este caso el color.

## Desarrollo del juego

Todos los niños (as) se sientan en el suelo formando un círculo. Les pedimos que uno a uno salgan al centro y elijan un objeto de los que hay expuestos.

Cuando todos tengan su objeto, deben explicar a los compañeros de qué color es y si hay otros objetos del mismo color en la clase.

Para animar el juego, cuando todos hayan explicado cómo es su objeto, les pediremos que estén muy atentos, porque, cuando oigan una señal determinada, deberán correr por la clase y, con su objeto, tocar otro elemento del mismo color que encuentren en su entorno.

# LAS HOGUERAS

<b>Objetivo:</b>	Clasificar y agrupar objetos por su forma.
<b>Material:</b>	Objetos de la clase y maquillaje.
<b>Se trabaja:</b>	Relaciones cualitativas por similitud o diferencia.

## Descripción

Este juego nos servirá para iniciar a los niños en las agrupaciones de objetos y elementos manipulables bajo un aspecto cualitativo (su forma) a partir de una referencia que les demos.

## Desarrollo del juego

Vamos a convertirnos en la tribu de los indios triángulo, en la tribu de los indios círculo y en la tribu de los indios cuadrado.

Para reconocer a cada uno de los indios, y para que ellos no se olviden de la tribu a la que pertenecen, les pintamos su figura en la palma de la mano.

Comienza el juego y los indios deben completar sus hogueras para poder bailar la danza de la “gran figura sentada”.

La tribu de los indios círculo buscará entre los objetos que les rodean cosas que tengan esta misma forma. De igual manera actuarán las demás tribus.

Cuando estimen oportuno, finalizarán el juego. Cada tribu depositará en sus hogueras (mesa) los objetos hallados, y sus miembros pasarán a expresar verbalmente por qué han seleccionado éstos y no otros. Al final bailaremos todos la gran danza alrededor de la hoguera.

# LAS SILUETAS

<b>Objetivo:</b>	Desarrollar la percepción y discriminación visual.
<b>Material:</b>	Dibujos de objetos conocidos y sus siluetas. Dos cajas grandes.
<b>Se trabaja:</b>	Orientación espacial.

## Desarrollo del juego

Se distribuye a los niños(as) en dos equipos. La disposición será la siguiente: una línea de salida y detrás de ella los dos equipos colocados en fila. Al lado de cada equipo una caja. A una distancia prudencial colocaremos otra línea, la de llegada y en el espacio que las separa dibujaremos en el suelo dos caminos (uno para cada equipo) de 30 ó 40 cm. cada uno.

En la línea de salida estarán todas las siluetas en el suelo y en la de llegada estarán los dibujos correspondientes a cada silueta.

Es un juego de relevos que consiste en coger una silueta, atravesar el camino y encontrar el objeto que corresponde con ella, volver de nuevo por el camino, dejarla en la caja y pasar el relevo al siguiente.

Ganará el equipo que consiga reunir en su caja el mayor número de siluetas con su objeto.

# DOMINOES

<b>Objetivo:</b>	Identificar formas y figuras.
<b>Material:</b>	Fichas.
<b>Se trabaja:</b>	Asociación de correspondencia lógica.

El dominoe es un juego de asociación que se realiza mediante fichas rectangulares fragmentadas en dos cuadrados graficados que se ubican en secuencia lógica y de complemento.

## Clases

- Idénticos, formados con figuras iguales.
- Relación, con figuras, colores, tamaños, cantidad, etc.
- Integración, completar las figuras.

## Actividades

- Libres, los niños(as) arman de acuerdo a su interés.
- Semidirigidos, los niños(as) arman por la sugerencia o consulta de la maestra.
- Dirigidos, los niños(as) arman cumpliendo consignas.

# LEGOS

<b>Objetivo:</b>	Despertar la creatividad.
<b>Material:</b>	Figuras de diferente color, forma y tamaño.
<b>Se trabaja:</b>	Asociación de correspondencia lógica.

## Descripción

Los legos son un juego de construcción en el cual se ejercita la identificación de formas, figuras, color y tamaño, además desarrolla la discriminación visual y le permite al niño(a) despertar su creatividad e imaginación.

## Actividades

- Libres, los niños(as) arman de acuerdo a su interés.
- Semidirigidos, los niños(as) arman por la sugerencia o consulta de la maestra.
- Dirigidos, los niños(as) arman cumpliendo consignas.

El lenguaje es un aspecto que el niño y niña va desarrollando a medida que su relación con el entorno que lo rodea aumenta y del tipo de estimulación que recibe en su etapa de desarrollo en su etapa de desarrollo.

Los juegos que se presentan a continuación buscan potenciar al máximo destrezas, habilidades y el dominio relativo del lenguaje tanto oral como escrito. Estos juegos ofrecen oportunidades para que los niños y niñas desarrollen la conciencia de los sonidos del lenguaje oral y las relaciones con las grafías, al tiempo que adquieren un conocimiento inicial de todos los elementos constitutivos del lenguaje: letras, palabras, oraciones.

Además ayudarán a integrar la literatura infantil en el desarrollo de destrezas necesarias para la escritura y la expresión oral, conjuntamente con canciones, poemas, rimas, trabalenguas, etc.



# TRABALENGUAS

**Objetivo:** Ejercitar la memoria.

**Concepto:** El trabalenguas es una palabra o locución de difícil articulación, que sirve para entrenar las cuerdas vocales y obtener claridad en la pronunciación de palabras.

## Importancia

- Contribuyen a la correcta y fluida expresión oral.
- Desarrollan y mejoran la elocución.
- Facilitan el desarrollo del lenguaje de manera divertida.
- Facilitan la participación en actividades lingüísticas de forma amena.
- Facilitan la lectura; los niños que hablan bien, tienden a leer bien.
- Fomentan el interés y la concentración.
- Desarrollan la función fonética de vocalización de lo que se escucha.

## Ejemplos:

- Sapito sapón

sapito sapón

ponte calzón

no puedo ponerme

porque soy pipón.



- Tengo un chanchito peli crespito,  
quien le despelicrespare  
es un gran despeliscrespador.

- En un palto de trigo

comen tres tristes tigres trigo.



- Rueda que rueda la rueda,  
corren los niños detrás;  
rueda que rueda la rueda  
rodando hasta el bosque va.



- Ganso goloso

galante gustoso

gobiernas garboso.





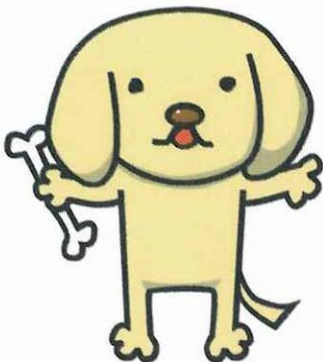
- Paco Peco, chico rico  
insultaba como un loco  
a su tío Federico, que le dijo:  
poco a poco, Paco Peco, poco pico

- Calle, callecita, calle,  
callejón,  
calle usted la boca,  
gallo rezongón.



- Tira cajones, saca cordones,  
saca cordones, mete cajones.

- Me han dicho  
que he dicho un dicho.  
y el dicho no lo he dicho yo,  
si el dicho yo lo hubiera dicho  
bien dicho estuviera el dicho,  
que han dicho que he dicho yo



- Pobre perrito,  
por el arrabal  
pasaba un perrito;  
lo atropelló un carro,  
le pilló el rabito.  
Pobre perrito  
lloraba desconsoladito.

# ADIVINANZAS

**Objetivo:** Ejercitar la memoria y la imaginación.

**Concepto** La adivinanza es una actividad de lógica e imaginación, que presentada en forma literaria encierra conceptos de seres, situaciones u objetos.

## Ejemplos:

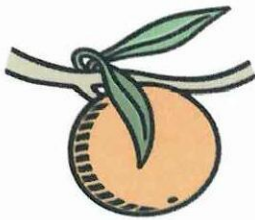
¿Cuál es aquel pobrecito

siempre andando

siempre andando

y no sale de su sitio?

**(El Reloj)**



Adivina adivinador:

muchas damas en un castillo

y todas visten de amarillo.

¿QUIÉN SOY?

**(La Naranja)**

Adivina, adivinador:

soy redondo y amarillo

y les doy luz y calor;

nadie me puede coger,

pues soy muy madrugador.

¿QUÉ SOY?

**(El Sol)**





Adivina, adivinador:

treinta caballitos blancos

en una colina roja,

corren, muerden, están quietos

y se meten en tu boca.

¿QUÉ SOMOS?

**(Los dientes y las encías)**

Adivina, adivinador:

salgo de la sala

voy a la cocina

meneando la cola

como una gallina.

¿QUÉ SOY?

**(La escoba)**



Adivina, adivinador:

con mi casa alquilada

me paseo por la plaza,

de mí ríe a carcajadas

toda la gente que pasa.

¿QUIÉN SOY?

**(El payaso)**

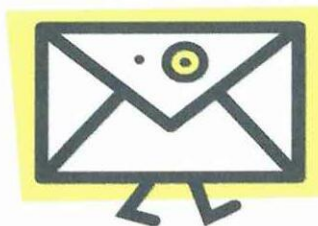
Adivina, adivinador:

ando y no tengo pies,

hablo y no tengo boca.

¿QUÉ SOY?

**(La carta)**



# HISTORIAS ORIGINALES

## FORMADAS PALABRA POR PALABRA

### Objetivo:

Esta actividad induce a los niños y niñas a que relacionando cualquier género de aventura o suceso, en base a su ingenio y con su vocabulario, estructuren cooperativamente una historia, que en no pocas ocasiones resultará singular, extraña o insólita.

El educador, invita a los pequeños a que se ubiquen cómodamente e inicia el ejercicio con una palabra que puede ser suya o de cualquier alumno, a continuación cada miembro del grupo agrega una palabra nueva, hasta completar la historia. Conforme transcurren los días, se aumentará la complejidad de la temática y la participación.

### Ejemplo:

Pirata...

Pirata corre...

Pirata corre por...

Pirata corre por el...

Pirata corre por el patio...

Lucía...

Lucía es...

Lucía es una...

Lucía es una niña...

Lucía es una niña obediente...

# POESÍAS

**Objetivo:** Reforzar el lenguaje.

**Concepto:** La poesía es la expresión artística de la belleza por medio de la palabra, los poemas infantiles a más de ser sencillos, corresponderán a situaciones reales y de preferencia, basados en las experiencias de los niños y niñas.

## Importancia

- Ponen en contacto a los niños y niñas con un material lingüístico de gran valor.
- Despiertan en ellos el goce por la belleza de la palabra.
- Enriquecen el mundo sonoro de los niños, al oír cómo las palabras tienen ritmo y armonía.
- Hacen surgir en los niños sentimientos y emociones.
- Amplían el lenguaje de los niños y les permite gozar del placer de escuchar.
- Facilitan su retención y memoria.
- Desarrollan su fantasía y creatividad.



**Me dicen que soy bonita**

Me dicen que soy bonita,  
porque tengo los ojos negros,  
más negros que una noche,  
más negros que el colibrí.

Me dicen que soy bonita,  
porque tengo una sonrisa blanca,  
más blanca que la nieve,  
tan blanca como mi alma.

Me dicen que soy bonita  
y están seguros de ello,  
la gente que pasa y pasa  
y me lanza una miradita.

## LOS DEDOS DE LA MANO

Tengo en mi mano cinco dedito  
muy sonrosados, muy aseaditos,  
el más chiquitito es el meñique,  
luego le sigue el anular,  
el más larguito del corazón,  
el índice que sirve para indicar  
y el más gordito es el pulgar.

## CAMINITOS

Caminito de la aurora  
viene un rayito de sol  
con su gracia arrobadora

lo busca mi girasol

Caminito de tus ojitos  
vienen gotas de dolor,  
caminito, caminito,  
caminito de mi amor.

## ¡SALTA!

¡Salta, salta  
hasta la rama más alta!  
¡Sube, sube  
hasta tocar una nube!  
¡Vuela, vuela  
que mañana no hay escuela!

## LA MARGARITA

¡Qué linda está la margarita  
con su corona dorada  
y sus pétalos bonitos  
cual delantal muy blanco!

¡Qué alegre está la fiesta  
con su invitada de honor!  
¡Qué fragante y qué airosa,  
esa margarita en flor!

A photograph of a woman with dark hair, wearing a white short-sleeved shirt, sitting on a bed. She is smiling and looking down at a baby who is lying on its back in the bed. The woman's hands are gently holding the baby's arms. The bed is covered with white, textured bedding. The overall lighting is warm and soft.

**DESDE LA VENTANA**

**¿Qué miras por la ventana?**

**Miro el sol que se va  
y me dice: "¡Hasta mañana!"**

**di madre, ¿qué?, ¿volverá?**

**Volverá, niño querido,  
y hasta tu cuna entrará:  
Pero..., si te halla dormido  
todavía ¿qué dirá?**

**¿Ah! no me ha de ver dormido;**

**bien despierto me hallará.**

**Si te encuentra ya vestido.**

**¡Qué contento se pondrá!**

# DESCRIPCIONES

<b>Objetivo:</b>	Aumentar el vocabulario y mejorar la expresión oral.
<b>Concepto:</b>	Con la descripción llevamos al niño y niña a que represente personas o cosas por medio del lenguaje o el gráfico, con los detalles suficientes para dar una idea cabal de ellos.

**1.- Adivinar en base a ciertos detalles el personaje o cosa del que se está hablando.**

**Ejemplo:**

Tiene crestas y pico.

Camina en dos patas.

Está cubierta de plumas.

Pone huevos.

Come maíz.

¿Qué será?

**2.- Observar cuadros de personas, animales o cosas y contestar preguntas.**

**Ejemplo:**

¿Qué hace Pepito?

¿De quién está acompañado?

¿Qué deseará su compañero?

**3.- Reconocer acciones de animales (láminas) y establecer comparaciones entre lo que recuerdan de la observación y el gráfico.**

**Ejemplo:**

¿En dónde está la mamá de los pollitos?

¿De qué color son los pollitos?

¿Qué hacen los pollitos?

#### **4.- Buscar en cuadros: personajes, cosas, animales, actitudes...**

##### **Ejemplos:**

Madre contenta.

Padre enojado.

Perro ladrando.

Niño travieso.

#### **5.- Designar por la característica de los personajes, la profesión que ejercen:**

Lustrabotas

Carpintero

Profesor

Vendedor

Médico

#### **6.- Traducir con palabras las ideas expresadas con mímica.**

#### **7.- Descifrar películas mudas.**

#### **8.- Asociar el significado de palabras con objetos representados en las láminas.**

#### **9.- Descifrar la utilidad de objetos y animales.**

#### **10.- Expresar qué representan las láminas y qué sugieren.**

# CUENTOS

<b>Objetivo:</b>	Ayudar al niño y niña a superar los temores de actuar frente al público.
<b>Concepto:</b>	El cuento como relación de palabra, de un suceso cierto, falso o de pura invención, constituye un medio efectivo para cultivar en el escolar el sentimiento artístico e iniciarlo en el conocimiento de la literatura infantil.

## Importancia

- Fortalecen la imaginación de los niños y niñas.
- Fomentan su sensibilidad y creatividad.
- Favorecen la formación de una mente crítica y analítica.
- Proporciona alegría y entretenimiento.

## Características del cuento:

- a) **Considerar el interés de los niños**, a los niños y niñas les agrada más lo fantástico, aquello que sucede siendo imposible de suceder, puesto que en su mundo, en su imaginación, todo es posible.

Se admitirá todo lo que pueda relacionar con amigos, animales, paseos...

- b) **Emotividad**, sin escenas de crueldad, que puedan afectar su normal desarrollo emocional.

- c) **Corta duración**, máximo con cuatro personajes.
- d) **Guardar hilación**, secuencia lógica y aplicación.
- e) **Tener título sugestivo**.

# DRAMATIZACIONES

<b>Objetivo:</b>	Desarrolla el lenguaje.
<b>Concepto:</b>	<p>La dramatización es un poderoso recurso didáctico, que permite al maestro relacionar al niño y niña con el mundo que le rodea.</p> <p>Con la dramatización el niño y niña da vida a los seres inanimados; pone en juego su natural capacidad creadora; usa adecuadamente el idioma y se acostumbra a actuar con espontaneidad y soltura frente a sus compañeros.</p> <p>Esta actividad desarrolla el espíritu de sociabilidad, cooperación e iniciativa para planificar y trabajar en grupo; en tal virtud, se comenzará con ejercicios fáciles, que partan de las experiencias del niño y niña, graduándolos hasta llegar a los más complejos, por la ejecución y el lenguaje utilizados.</p>

## Ejemplos:

### El niño y el cordero

**El niño:**                   ¿Por qué tan triste,  
  
                                  corderito inocente,  
  
                                  te oigo balando?

**El cordero**                Por mi madre querida  
  
                                  que tal vez afligida  
  
                                  me anda buscando.

**El niño:**                   ¿Temes verte solito

o te acobarda el grito

del lobo hambriento?

**El cordero:**

No me asusta que ladre;

más, lejos de mi madre,

no estoy contento.

**El niño:**

¡Ah! ya entiendo tu pena,

si tu mamá es tan buena

como la mía.

Déjame acompañarte,

yo seré en cualquier parte,

tu garantía.

Pero ya que recuerdo

que cuando yo me pierdo,

mamá se afana.

Andemos ligerito,

y vivamos juntitos,

desde mañana.

**Caperucita**

Caperucita, la más pequeña

de mis amigas, ¿en dónde está?

Al viejo bosque se fue por leña,

por leña seca para quemar.

Caperucita, di, ¿no ha venido?

¿Cómo tan tarde no regresó?

Tras ella todos al bosque han ido,

pero ninguno se la encontró.

Decidme niños y niñas, ¿qué es lo que pasa?

¿Por qué esos llantos? ¿Por qué esos gritos?

¿Caperucita no regresó?

Solo trajeron sus zapatitos.

Dicen que el lobo se la comió.

# RELATO DE EXPERIENCIAS

<b>Objetivo:</b>	Desarrollar el lenguaje.
<b>Concepto:</b>	El relato de experiencias le permite al niño y niña narrar las enseñanzas que adquirió con la práctica o con haber vivido un hecho.

## Descripción

Las vivencias adquiridas en el hogar, el vecindario, la calle o la escuela, le dan un material abundante y rico para el incremento del lenguaje.

El niño(ña) siente satisfacción hablando sobre lo que conoce: su familia, juguetes, animales, hogar...

Es conveniente que para iniciar la actividad el docente cree dentro del aula un ambiente de confianza, de cordialidad mutua, de alegría, que incentive a los niños y niñas la expresión libre de lo que siente y recuerda.

En las primeras sesiones no se debe interrumpir sus relatos, por ninguna causa, si hacen esto, el relator perderá la coordinación de ideas, interés, entusiasmo. Cualquier corrección de vocabulario se hará posteriormente, cuando el escolar se haya familiarizado con el nuevo ambiente.

Todo niño y niña siente la necesidad imperiosa de moverse. Por naturaleza el niño necesita investigar, explorar elementos, aprender, experimentar y que mejor con el cuerpo que es su principal medio de contacto con el mundo exterior.

Todos los juegos que a continuación se detallan se encauzan hacia una actividad dinámica en la que el movimiento ocupa un lugar preferente, pues estos juegos contribuyen al progreso del desarrollo cinético, del rendimiento físico, mental y en general al desenvolvimiento corporal.

Además estos juegos servirán para afianzar la coordinación, el tono muscular tanto de grandes masas musculares como de pequeños grupos de músculos.



# EL ESCULTOR

<b>Objetivo:</b>	Reconocer posiciones en el espacio.
<b>Material:</b>	Tres muñecos.
<b>Se trabaja:</b>	El espacio: orientación y organización.

## Descripción

El niño(a) trabajará nociones espaciales tan importantes como delante, detrás, encima, debajo, junto, separado, cerca, lejos, derecha, izquierda, etc., aprendiendo a fijarse en detalles sobre la situación de objetos y personas.

## Desarrollo del juego

Con este juego todos los niños(as) se convertirán en grandes escultores. Para hacerlo más fácil, tendrán que hacer una escultura con sus amigos igual que la escultura que hagamos nosotros con los tres muñecos.

Marcamos dos espacios en la clase: en uno de ellos nos situamos con los tres muñecos; en el espacio de a lado, se sitúa el niño(a) – escultor y los tres niños(as) que harán de muñecos.

A continuación, colocamos a los muñecos en diferentes posiciones. Por ejemplo: el primero sentado en una silla; el segundo de pie, justo a lado del primero, y el tercero tumbado en el suelo delante del primero.

El escultor debe fijarse muy bien en cómo están colocados, porque él deberá situar de la misma manera a sus compañeros. El resto de los niños(as) anima al escultor y los corrigen si se confunde. Acabada la escultura, aplaudimos todos con fuerza y un segundo escultor sale con otros tres niños(as) – muñeco.

# EL BAJE DE LOS PAÑUELOS

<b>Objetivo:</b>	Coordinar los movimientos con un objeto en el espacio.
<b>Material:</b>	Música y pañuelos.
<b>Se trabaja:</b>	Control global y segmentario del cuerpo; Organización de la lateralidad.

## Descripción

El baile es una estupenda manera de hacer que los niños(as) aprendan diversos tipos de movimientos, posturas, etc., a la vez que van controlando el equilibrio dinámico, así como movimientos con los ojos cerrados, experimentando también en este caso el control de la respiración en actividades de movimiento y de relajación.

## Desarrollo del juego

Repartimos entre nuestros alumnos(as) pañuelos, bufandas o trozos de telas que tengamos en la clase.

¡Vamos a enseñar a bailar a los pañuelos!

Nosotros y cada niño(a) con su pañuelo buscamos un lugar en la clase donde no podamos chocar con nadie y donde el pañuelo pueda bailar libremente.

Suena la música y ¡Todos a bailar con el pañuelo al compás de la música!

Al final, los niños(as) se tumban al suelo se tapan la cara con su pañuelo y duermen.

# LOS GLOBOS LOCOS

<b>Objetivo:</b>	Controlar movimientos en el espacio con diferentes partes del cuerpo.
<b>Material:</b>	Música, globos y tizas.
<b>Se trabaja:</b>	Control del equilibrio, coordinación dinámica y óculo motriz.

## Descripción

En este juego dinámico, el niño(a) mostrará, de un modo natural, la dominación de la mano y el pie, a la vez que incrementa su dominio motriz, su coordinación óculo manual y su equilibrio dinámico, realizando esta actividad de combinación de movimientos en pareja.

## Desarrollo del juego

Antes de iniciar este juego, debemos pintar en el suelo un gran círculo con tiza. Dentro colocamos a un grupo de niños(as), mientras que el resto permanece fuera. La postura correcta para jugar a los globos locos debe ser la siguiente: Los niños(as) que están dentro miran hacia afuera del círculo, mientras que los niños(as) que están fuera, se colocan en frente de éstos, mirándoles a la cara.

Se reparten tantos globos como niños(as) hayan dentro del círculo. Cuando suena la música, lanzan el globo fuera del círculo, inmediatamente después, su compañero de en frente lo alcance y lo puede meter dentro.

Cuando cesa la música, se detiene la actividad para escuchar las modificaciones que le sugerimos. Por ejemplo: "Ahora sólo se pueden tocar los globos con la cabeza, o con el pie...".

# LA SÁBANA

<b>Objetivo:</b>	Progresar en la coordinación general.
<b>Material:</b>	Un globo y una sábana de 150 x200 centímetros
<b>Se trabaja:</b>	(aproximadamente). Disociación y coordinación de movimientos.

## Descripción

El juego del manteo permite a los niños (as) experimentar, de una manera muy entretenida diferentes direcciones de lanzamiento, combinando diferentes movimientos, poniendo en coordinación ambas manos, aplicando más o menos fuerza según la actividad lo requiera.

## Desarrollo del juego

Presentamos a los niños (as) el personaje que vamos a mantear en este juego: se trata de un globo de color que hinchamos y al que pintamos una cara simpática con un rotulador.

En un espacio amplio, mostramos a los niños (as) una sábana, que desdoblamos poco a poco hasta que queda totalmente extendida en el suelo.

Pedimos a los niños (as) que, con cuidado y con orden, se acerquen a la sábana y se coloquen a su alrededor sin pisarla y sin dejar espacios libres entre ellos. A una señal convenida, deben sujetar la sábana por el trozo de tela que tienen delante y ponerse de pie. ¡Ha llegado el momento de jugar!

Colocamos el globo en el centro de la sábana y entre todos lo hacemos volar por los aires procurando que no se salga ni se caiga al suelo.

# LA SOMBRA DE PETER PAN

<b>Objetivo:</b>	Explorar el cuerpo del otro y observar las diferencias y semejanzas.
<b>Material:</b>	
<b>Se trabaja:</b>	Ninguno. Descubrimiento de uno mismo.

## Descripción

La sombra es una parte inseparable de uno mismo, así como de todos los objetos. Jugar con sombras, mirar como se mueven, perseguirlas, etc., siempre a resultado muy atractivo para los niños(as), que de esta manera aprenden a identificar formas fijas o en movimiento.

## Desarrollo del juego

Antes de empezar el juego, contamos la aventura que protagonizó Peter Pan mientras buscaba su sombra y a continuación, hacemos dos grupos en la clase: la mitad de los niños serán Peter Pan, y la otra, su sombra.

El grupo de los niños sombra se ha escapado y corretea por toda la clase, la misión de los niños Peter Pan es capturar sus sombras.

Cuando damos la señal, un niño Peter Pan escoge a un niño(a) – sombra y al alcanzarlo lo “cose” a su cuerpo para que no se vuelva a escapar.

Tenemos que comprobar que las sombras estén en perfecto estado, y eso significa que deben realizar los mismos movimientos que haga el niño Peter Pan. Éste va moviendo la cabeza, los brazos, las manos y por último los dedos. La sombra tiene que repetir los mismos movimientos. Cuando acaban de jugar con las sombras, se cambian los papeles y se vuelve a empezar de nuevo.

# EL PASEO DE GARBANCITA

<b>Objetivo:</b>	Realizar desplazamientos en el espacio.
<b>Material:</b>	Bancos, sillas, aros y mesas.
<b>Se trabaja:</b>	Expresión corporal, simulación e imitación.

## Descripción

Imitando a animales conocidos, los niños(as) explorarán sus capacidades motrices de un modo divertido, aprendiendo a moverse de modos muy diversos experimentando nociones espaciales en situaciones distintas, a la vez que aprenden a seguir una ruta y a orientarse al desplazarse.

## Desarrollo del juego

Contamos a los niños(as) que el día que Garbancita se marcha a dar el paseo se lo pasa en grande. Le encanta imitar a los animales que ve por el bosque. “¿A quién le gustaría que nos convirtiéramos por un rato en Garbancita y diéramos un paseo por el bosque?”.

El trayecto del bosque debe estar preparado con antelación: colocamos primero bancos en hileras, los aros y las sillas formando caminos serpenteantes y por último las mesas una de tras de otra.

Ahora vamos a jugar. Explicamos a los niños(as) lo que tienen que hacer para no perderse por el bosque: Cuando llegan a los bancos los niños(as) se convierten en zorrillos que pasan a cuatro patas por encima. Al llegar a los aros, se convierten en conejos que van pasando de un aro a otro dando saltos. Al alcanzar las sillas, se convierten en el río que, deslizándose por el suelo serpentea entre ellas. Por fin, llegan a las mesas, donde se convierten en topos que tienen que pasar por debajo de todas.

# LOS ZAPATITOS DE JUAN

<b>Objetivo:</b>	Controlar movimientos manipuladores de carácter fino en actividades de la vida cotidiana.
<b>Material:</b>	Zapatos que puedan limpiarse con crema, trapos y crema incolora.
<b>Se trabaja:</b>	Control global y segmentario del cuerpo; organización de actividades motrices básica.

## Descripción

Aprendiendo a limpiarse los zapatos, el niño(a) también mejorará la coordinación segmentaria, aplicando la simultaneidad de movimientos y acciones en actividades motrices ya conocidas, empleando con precisión instrumentos y materiales de uso cotidiano.

## Desarrollo del juego

Antes de empezar este juego, les pedimos a los niños(as) que se quiten un zapato y lo dejen en un rincón de la clase.

Luego, sentados, escuchan la historia que les contamos: "Había una vez un muchacho llamado Juan. Vivía con sus dos hermanastros que, por cierto, eran malísimos. Se pasaban el día entero tumbados en la cama sin hacer nada o viendo la televisión; mientras, el pobre Juan tenía que hacer las camas, poner la mesa, sacar el perro a pasear y muchas otras cosas. ¿Qué tiene que hacer hoy? Debe sacar brillo a todos los zapatos que hay en ese rincón. ¿Ayudamos a Juan?".

Los niños(as) buscan su zapato y se sientan en sus mesas. Allí deben tener un trapo para cada uno y un bote de crema incolora para todos. Nosotros haremos de modelo para que los niños(as) imiten los movimientos. Agarramos el trapo y lo untamos con un poco de crema. La otra mano se mete en el zapato con firmeza. Ahora, vamos a sacar brillo al zapato. Con el trapo se hacen movimientos circulares para extender la crema por toda la superficie.

## LA CAMPANA

<b>Objetivo:</b>	Desarrollar la orientación en el espacio.
<b>Material:</b>	Campana y pañuelo.
<b>Se trabaja:</b>	Orientación y situación, así como la lateralidad.

### Descripción

Con el juego de la campana, trataremos de desarrollar entre nuestros alumnos(as) un afianzamiento de la coordinación espacial, un equilibrio cada vez más preciso, y la orientación del oído siguiendo la procedencia de un sonido.

### Desarrollo del juego

Escogemos a un niño(a) y le hacemos entrega de una campanilla o, en su defecto, de cualquier otro instrumento. Buscamos un segundo niño(a) al que le tapamos los ojos con un pañuelo.

El resto puede moverse libremente por el espacio, pero sin interrumpir ni obstaculizar los pasos que dé el niño de los ojos vendados. Es muy importante que entiendan que tampoco pueden hacer ruido para no confundirlo. Sólo podrán moverse despacio y en silencio absoluto.

Comienza el juego cuando el primer niño(a) hace sonar la campanilla por la clase, invitando a su compañero de los ojos tapados a que le siga por ella.

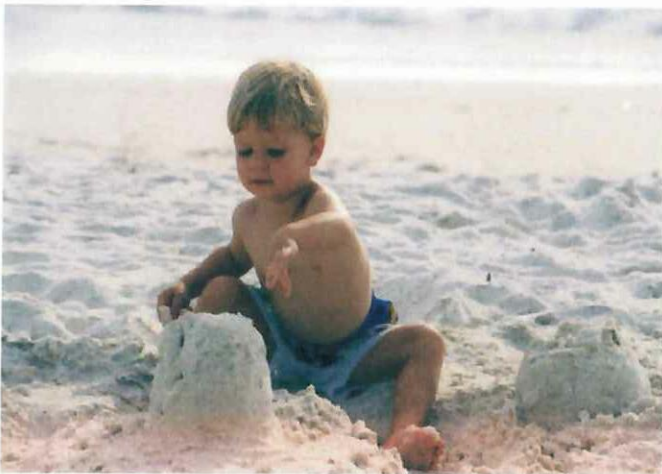
Cuando logre alcanzarlo, se quita el pañuelo de los ojos y toca la campanilla; entonces buscamos a otros compañeros para taponarle los ojos.

## INTELIGENCIA INTRAPERSONAL

Durante el desarrollo de la infancia el niño y niña transita numerosas experiencias que le producen placer, alegría, satisfacción y otras que le provocan ansiedad, desilusión o estrés. Estas vivencias despiertan sentimientos en el niño que lo llevan a sentirse más o menos valioso, más o menos resistente a las frustraciones, más o menos fuerte ante las críticas o ante los errores propios, más o menos vulnerable a los retos, más o menos satisfecho consigo mismo. Cuando este tránsito es positivo el niño llega a sentir que es capaz y digno de cariño.

Pero no todo depende del niño. Si bien en sus vivencias va conociendo sus fortalezas y debilidades, el entorno y todas sus relaciones familia, maestras, amigos representan un aspecto clave ya que los niños sienten un permanente deseo de impresionar a papá, a mamá, a sus seres queridos, a sus docentes y a sus amiguitos, porque de esta manera confirman su aceptación y valoración.

En esta intensión de sentirse capaces, aceptados y queridos, las maestras pueden actuar y trabajar acertadamente si se ocupan de poner a los niños en situaciones que les permitan desafiar sus límites, en realidad todos los juegos presentes en este manual ayudan a desarrollar la inteligencia intrapersonal ya que le permiten al niño tomar decisiones, actuar por sí solo demostrando confianza en sí mismo, cumplir metas, resolver problemas y controlar su propia conducta, ya que de ésta manera los obstáculos dejan de serlo para ser tomados como desafíos.



# LOS RINCONES

<b>Objetivo:</b>	Actuar autónomamente en los espacios cotidianos de la clase.
<b>Material:</b>	Muebles y objetos de la clase.
<b>Se trabaja:</b>	Aplicación de hábitos de autonomía personal; identificación del entorno escolar.

## Descripción

Éste es un juego adecuado para el principio del año. Los niños (as) a estas edades ya conocen la dinámica del colegio, pero conviene que tengan claras las rutinas y las normas de los distintos espacios donde van a trabajar y a jugar.

## Desarrollo del juego

Se preparan los rincones de la clase: el rincón de pintura, el rincón de las construcciones, el rincón de música, rincón del arte, etc.

Cada profesor orienta a sus alumnos en la dinámica del aula, ya sea por rincones, por talleres o por mesas de trabajo.

El juego consiste en que entre todos escojamos a un niño que, emulando al profesor, explique, junto a un grupo de compañeros como alumnos, los materiales que se trabajan en cada espacio, las actividades específicas que se realizan y las normas de actuación.

# LA PIRÁMIDE DE LOS ALIMENTOS

<b>Objetivo:</b>	Reconocer la pirámide alimentaria y los grupos de alimentos.
<b>Material:</b>	Juguetes, láminas o dibujos de los alimentos.
<b>Se trabaja:</b>	Alimentación completa y equilibrada.

## Descripción

El tema de la comida es a veces complicado en algunos niños(as), por lo que hay que ir insistiendo desde distintos puntos de vista para que aprendan a llevar una dieta completa y equilibrada, buscando que se esfuercen en comer un poco de todo aunque no les guste.

## Desarrollo del juego

Pintamos en el suelo o sobre papel continuo una pirámide con siete divisiones: la primera será la base de la pirámide y la última su vértice. A continuación, colocamos los nombres y los dibujos, láminas o juguetes que corresponden a cada escalón de la figura:

Grupo 1: leche, yogurt, queso

Grupo 2: carne, pescado y huevos

Grupo 3: legumbres, tubérculos y frutos secos

Grupo 4: verduras y hortalizas

Grupo 5: fruta

Grupo 6: cereales, azúcar y bebidas

Grupo 7: aceite y grasas

El juego consiste en organizar un menú equilibrado para nuestros invitados, siguiendo unas reglas fundamentales: como escoger sólo un producto por grupo, incluir siempre alimentos básicos como leche y el pan, no abusar de las grasas ni de las conservas e incluir frutas y verduras. ¡Ya podemos disfrutar de una comida sana y equilibrada!

# EL ASEO

<b>Objetivo:</b>	Alcanzar hábitos elementales de higiene personal y utilizar los materiales adecuados.
<b>Material:</b>	España, toalla, jabón, cepillo de dientes, pasta dentífrica, cepillo de pelo, peine, cepillo de uñas y colonia
<b>Se trabaja:</b>	Aplicación de los hábitos de autonomía personal, expresión corporal, imaginación y simulación.

## Descripción

Vamos introduciendo al niño(a) los hábitos de limpieza e higiene personal, haciendo que se dé cuenta de la necesidad de tener las manos limpias en determinadas situaciones y que sepa utilizar correctamente los utensilios necesarios para la higiene, reproduciendo, mediante un juego simbólico, escenas cotidianas reales, procurando que adquiera constancia en aplicar estos hábitos diariamente.

## Desarrollo del juego:

Todos sentados en círculo, comenzamos una pequeña charla en la que invitamos a nuestros alumnos(as) a que opinen sobre la importancia de estar y ser limpio, de comer sano, descansar y dormir lo suficiente.

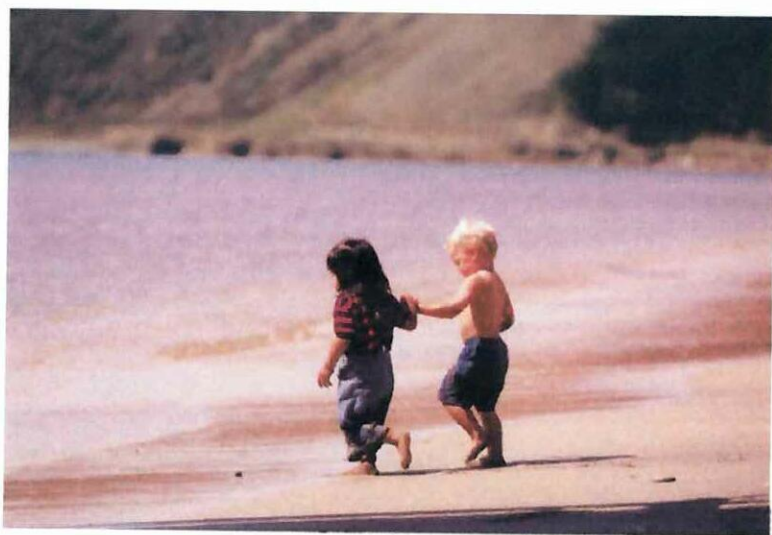
En el centro del círculo tenemos una caja con material de higiene personal: un peine, un cepillo de dientes, una pasta dentífrica, una colonia, una toalla, jabón de manos, una esponja. Empieza el juego cuando llamamos a un niño(a) y le pedimos que saque de la caja los objetos necesarios para limpiarse los dientes, o para lavarse las manos, o para ducharse antes de acostarse o para peinarse y perfumarse. Una vez localizado el material, pedimos al niño(a) que escenifique la situación y que exprese oralmente lo que hace y por qué. Es muy importante también explicar lo que pasaría si la limpieza correcta no se hiciese diariamente.

## INTELIGENCIA INTERPERSONAL

La inteligencia interpersonal es una de las inteligencias que se desarrolla al ponerse en contacto con los demás y relacionarse con el mundo exterior que le rodea, ya que en los primeros años de vida de los niños y niñas es algo innato el egocentrismo, que hace que estos vivan en su propia realidad, sin importarles la comunicación con quienes convive.

Esta inteligencia consiste en la capacidad de distinguir, percibir, establecer distinciones en los estados emocionales y signos interpersonales de los demás y responder a dichas acciones de manera práctica; propicia negociar, escuchar, ocuparse de la resolución de un conflicto, persuadir, formar equipos.

Para contribuir al desarrollo de la misma, se presenta una gama de juegos que permiten a los niños y niñas socializar y mejorar sus relaciones con los demás.



# LA CUEVA DE LOS OSITOS

<b>Objetivo:</b>	Reconocer las distintas actividades de la vida cotidiana y los comportamientos requeridos con las demás personas.
<b>Material:</b>	Objetos o juguetes de la clase.
<b>Se trabaja:</b>	Organización de actividades motrices básicas; nociones temporales.

## Descripción

Para realizar las tareas que les asignaremos, los niños(as) deberán aplicar una postura correcta en función del objeto que utilicen

## Desarrollo del juego

Antes de comenzar, situamos el juego, en la cueva de los ositos. Mamá osa se ha marchado a buscar miel al bosque, pero antes de irse ha pedido a sus hijos que ordenen la cueva.

Uno de los niños(as) es el hermano mayor y marca el ritmo de las tareas individuales o colectivas que hay que realizar entre todos, tanto dentro como fuera de la cueva.

Los ositos llevan a cabo tareas como limpiar el polvo, barrer, recoger los juguetes, regar las plantas...

Mientras, el hermano(a) mayor les inculca los comportamientos que deben acompañar a la realización de estos trabajos: ayudarse entre todos; pedir las cosas por favor; si se han confundido, pedir perdón; dar las gracias; esperar su turno; controlar su enfado y evitar llorar por cosas sin importancia.

# ENCANTADO DE SACUDARTE

<b>Objetivo:</b>	Conocer las normas elementales de convivencia.
<b>Material:</b>	Música (elegida por el educador).
<b>Se trabaja:</b>	Aceptación de normas de civismo; noción de identidad.

## Descripción

Es muy importante que el niño(a) reconozca su identidad, así como la de los demás a partir de experiencias motrices, expresivas, etc., reconociendo su nombre y recordando los de los compañeros de clase y de otras personas de la escuela con las que se relaciona. Todo esto lo podemos conseguir con este juego de aplicación en la vida cotidiana de alguna de las principales normas sociales.

## Desarrollo del juego

Para iniciar a los niños(as) en esta actividad, les comentamos que esa mañana hemos acudido al colegio andando por las calles; hemos visto cosas que nos han puesto tristes, como por ejemplo, que la gente no se saluda, ni se desea un feliz día.

“¿Los niños(as) saben lo que hay que hacer cuando se encuentran a un amigo por la calle? ¿Enseñamos a los mayores a saludarse y a ser más felices?”.

En este juego, los niños(as) caminan por la clase escuchando una música tranquila y alegre. Cuando deja de sonar, se acercan al niño(a) que tienen al lado, lo saludan y se despiden, deseándole que tenga un buen día.

# EL TESORO DE ALÍ ABAGUA

<b>Objetivo:</b>	Adquirir habilidades motrices nuevas. Jugar en equipo.
<b>Material:</b>	Pintura roja, mesas y aros.
<b>Se trabaja:</b>	Control global y segmentario del cuerpo y del equilibrio dinámico.

## Descripción

Con este juego los niños(as) recordarán que todo sale mejor si se realiza en equipo, aprendiendo a mantener el equilibrio dinámico sobre diferentes materiales, recorridos y situaciones, utilizando diferentes posiciones.

## Desarrollo del juego

Hemos encontrado el mapa de Alí Abagua y lo extendemos delante de los niños(as) para que comprueben que hay dibujado un plano de la clase y un mensaje que dice: "Si quieres conseguir el tesoro, debes ir junto a tus compañeros formando un equipo".

Todos están preparados para encontrar el tesoro. En voz alta, vamos leyendo el mapa y les indicamos lo que deben hacer. Cuando lleguen a las huellas de los pieles rojas (marcadas con pintura roja), deben formar un tren y pasar por encima de ellas sin salirse.

Al encontrar la caverna del oso (mesas en hilera, una al lado de la otra), los niños(as) en fila, a cuatro patas y agarrados por los tobillos del niño que está adelante, deben pasar por debajo de las mesas. Por último, en la zona de los volcanes (aros en el suelo formando una hilera), tienen que subir a un compañero a caballito y pasar por el camino de los aros. ¡Ya han llegado al final del trayecto! Aquí se encuentra el tesoro.

# EL ÁRBOL GENEALÓGICO

**Objetivo:** Reconocer los diferentes miembros de la familia.

**Material:** Aros y tizas.

**Se trabaja:** Noción de identidad personal y familiar.

## Descripción

El niño (a) ya sabe distinguir sus características personales propias y ahora vamos a repasar la organización familiar, identificando las personas que componen su entorno familiar más próximo (padres y abuelos) y procurando que aplique adecuadamente las relaciones de parentesco entre los miembros de su propia familia.

## Desarrollo del juego

Con la ayuda de aros y tizas vamos a pintar un árbol genealógico en el suelo. En un primer nivel colocaremos cuatro aros, uno para cada abuelo; en el segundo dos aros, uno para el padre y otro para la madre; y en el tercero tantos como hijos.

El juego consiste en dramatizar la pequeña historia de una familia cualquiera. “Un día se conocieron un hombre y una mujer y se quisieron mucho. No muy lejos otro hombre y una mujer también se unieron. Los cuatro formaron dos familias. Pasó el tiempo y la primera pareja tuvo un hijo. La segunda, tuvo una hija. Éstos se hicieron mayores. El niño era un hombre y la niña, una mujer. Se encontraron dando un paseo y se enamoraron. Formaron una familia convirtiéndose en un padre y en una madre. Años después nacieron sus hijos. Las primeras parejas se hicieron mayores y se convirtieron en los abuelos.”

# MJS FIESTAS

<b>Objetivo:</b>	Descubrir las tradiciones culturales.
<b>Material:</b>	Objetos, materiales y juguetes de la clase.
<b>Se trabaja:</b>	Aceptación de diferencias étnicas, culturales y de realidad social; respeto y valoración de elementos del marco social.

## Descripción

Es una buena idea convertir las fiestas de la localidad o del país (sea del propio o el de algún niño extranjero que haya en la clase) en juegos para los niños.

Por medio de esta actividad lúdica, podremos acercar a los niños(as) a las costumbres típicas de la ciudad o el país donde vivimos o de donde proceden, buscando un respeto por las tradiciones culturales propias y ajenas.

## Desarrollo del juego

Explicamos a los niños(as) que todas las fiestas son días de alegría y diversión para todos los habitantes e un lugar. Ya sean fiestas patronales o religiosas, fiestas históricas o políticas, de una nacionalidad u otra, todas tienen puntos en común para que podamos jugar.

Para celebrar una fiesta, que habremos explicado con anterioridad, nos vestiremos en forma adecuada con disfraces, atuendos típicos, adornos... Los niños(as) pueden expresar verbalmente las diferencias que hay entre unas y otras, dramatizar un desfile, un baile típico, etc. Es divertido fingir ser los personajes de la fiesta y escenificar su historia.

# LOS BUENOS VECINOS

<b>Objetivo:</b>	Reconocer los diferentes miembros de la familia.
<b>Material:</b>	Espacio físico.
<b>Se trabaja:</b>	Interrelación y sociabilidad.

## Desarrollo del juego

Sentarse formando un círculo y separado de a tres.

El líder pregunta al que está en el medio. ¿Te gustan tus vecinos?..

Si le gustan sus dos compañeros/as de los costados él dirige el juego. Si no le gusta alguno tiene la oportunidad de seleccionar y cambiar con alguien de otro grupo.

Luego dirige el juego.

Finalmente se agrupan los líderes para que sus vecinos los identifiquen.

# ¿QUÉ TRABAJO HAGO?

<b>Objetivo:</b>	Descubrir nuevas profesiones.
<b>Material:</b>	Objetos cotidianos, juguetes.
<b>Se trabaja:</b>	Valoración de elementos del marco social; conocimiento de elementos que configuran el entorno humano más cercano.

## Descripción

Haremos valorar a los niños(as) los distintos tipos de trabajo, destacando la importancia de cada uno de ellos si se hacen bien, ayudándoles a conocer el entorno familiar y social próximo e identificando los lugares más significativos del entorno habitual y alguno de los elementos que lo configuran, reconociendo algunos trabajos relacionados con personas conocidas y aplicando la denominación que los identifica.

## Desarrollo del juego

Los niños(as) pueden permanecer sentados en sus mesas o en el suelo formado un círculo.

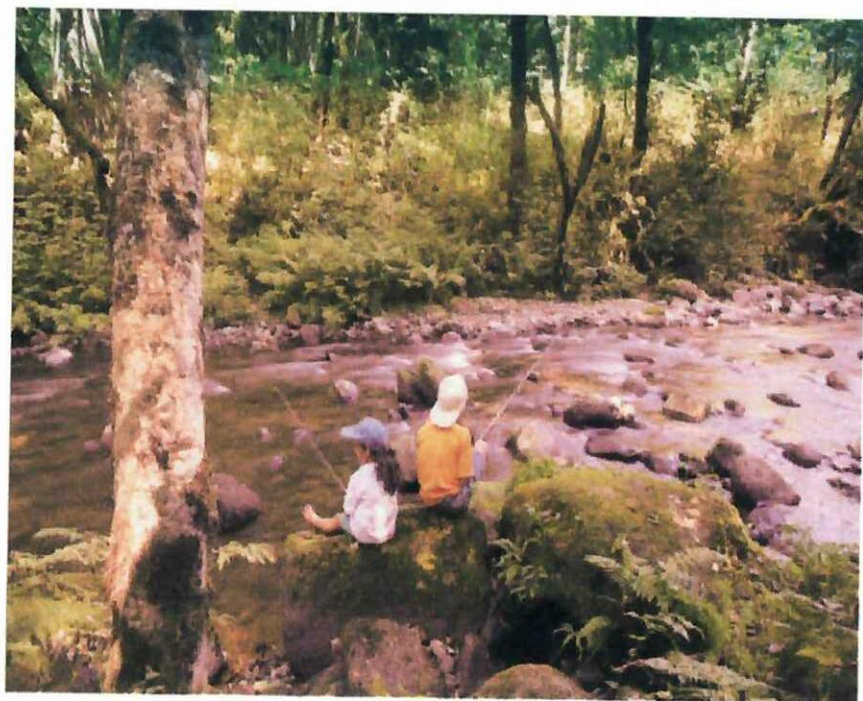
Nosotros permanecemos en un rincón desde donde llamaremos a un niño(a). Al oído, sin que se entere el resto de la clase, le diremos que imite a una persona que trabaja en algo concreto.

Con esta idea, puede caracterizarse si lo desea, o buscar algún utensilio que necesite para esta representación. Los demás deberán adivinarlo.

El que lo consiga se acercará para que le propongamos un nuevo oficio.

Jugar para los niños y niñas es vital, cotidiano y divertido, pero además es lo más importante y casi lo único que quieren hacer durante el día. Su juego es “acumulativo”; por este motivo podemos jugar con ellos a todo lo que significa ahondar y engrandecer su creciente sabiduría con una gama de juegos que ayuden a enriquecer la inteligencia naturalista. Juegos que servirán para reconocer plantas, árboles, animales y fenómenos meteorológicos, así como para valorar la importancia del mundo natural en general.

Además para crear conciencia en los niños y niñas acerca de la responsabilidad que tenemos en el cuidado y protección del medio ambiente y todo lo que existe dentro de él.



# EL ARCO IRIS

<b>Objetivo:</b>	Descubrir el fenómeno del arco iris.
<b>Material:</b>	Carteles.
<b>Se trabaja:</b>	Reconocimiento de fenómenos meteorológicos comunes.

## Descripción

No todos los niños habrán visto todavía el arco iris, por lo que mediante este juego podemos lograr que lo reconozcan, sepan localizarlo y admirarlo cuando se produzca, y conozcan su origen.

## Desarrollo del juego

Vamos a jugar a ser nubes, lluvia y rayos de sol. Daremos a cada niño un cartel dibujado por nosotros con uno de estos elementos. Además, prepararemos otro con un arco iris.

Iniciamos la historia: “Una mañana lucía el sol alegre (se levanta el niño(ña) con el sol).

De repente, unas oscuras nubes acecharon en el cielo (se levantan los niño(as) con las nubes). Taparon al sol y comenzó a llover (salen los niños(as) con las gotas de agua).

El sol se quedó triste, pues ya no podría salir nadie a jugar. Por eso, decidió salir de nuevo. Ahora en el cielo se encontraban todos juntos y pensaron que podrían hacer algo maravilloso: un dibujo con colores. Así, cuando sale el sol y llueve a la vez, aparece el arco iris (sale el niño/a del arco iris).

# ¿ÁRBOL O PLANTA?

<b>Objetivo:</b>	Reconocer diferentes plantas.
<b>Material:</b>	Ninguno.
<b>Se trabaja:</b>	Observación directa e indirecta de las características más relevantes de algunas plantas.

## Descripción

Podemos realizar muchos juegos que permitan a los niños(as) acercarse al medio físico y descubrir las plantas, su utilidad y sus cuidados. Concretamente con éste, vamos a trabajar la clasificación de las plantas. En un principio, clasificaremos la vegetación por su tamaño, en árboles grandes y plantas pequeñas.

## Desarrollo del juego

Sentados todos los niños formando un círculo, llamamos a uno de ellos para que venga hasta nosotros. Le susurramos al oído el nombre de un árbol o de una planta y le pedimos que lo represente ante sus compañeros. El resto de los niños(as) deben adivinar de qué se trata preguntando cuestiones como: ¿eres grande?, ¿eres pequeño?, ¿eres verde?, ¿tienes flores? o ¿tienes fruta en tus ramas?

El niño(ña) que consiga adivinar el nombre del árbol o de la planta se acercara a nosotros para que le digamos otro nombre y representarlo.

## **¿TÚ QUÉ PLANTA ERES?**

<b>Objetivo:</b>	Reconocer la utilidad de las plantas para las personas.
<b>Material:</b>	Carteles y cuerdas o papel higiénico.
<b>Se trabaja:</b>	Reconocimiento de algunas de las principales plantas de nuestro entorno.

### **Descripción**

Los niños(as) deben apreciar y respetar tanto a los animales como a las plantas. Para ello lo mejor es que los conozcan y sepan su utilidad, así como sus necesidades, etc. No se trata de que conozcan muchas plantas, sino algunas de las principales, ya sea por su utilidad alimenticia u ornamental.

### **Desarrollo del juego**

Con cuerdas largas o papel higiénico delimitamos en el suelo dos grandes espacios: en uno colocamos un cartel con el dibujo de unas flores, y en el otro, un dibujo de verduras.

Explicamos que hay plantas que sirven para comer y otras plantas que no se comen, pero que sirven para decorar y que además perfuman el ambiente.

Vamos a jugar a ser plantas. Cada uno podrá escoger la planta que más le guste. Uno a uno saldrán todos los niños(as). A cada uno, entre todos la preguntaremos: “¿Tú qué planta eres?”

Él nos explicará qué planta es, cómo es y para qué sirve. Finalmente, se meterá dentro del espacio reservado para su utilidad.

## **¿CUÁL ES TU PLATO PREFERIDO?**

<b>Objetivo:</b>	Diferenciar las formas de alimentación de los animales.
<b>Material:</b>	Cuerdas largas o papel higiénico.
<b>Se trabaja:</b>	Observación de animales detectando qué son y cómo se alimentan.

### **Descripción**

Antes del juego, introduciremos a los niños(as) las palabras “herbívoro” y “carnívoro”, explicando que la primera se aplica a animales que comen hierbas y la segunda a los que se alimentan de carne. Es bueno que distingan los nombres y a partir de aquí debemos pedirles que clasifiquen a los animales con esta denominación.

### **Desarrollo del juego**

En este juego hay que delimitar dos espacios con cuerdas. En uno de ellos ubicaremos un recinto para los animales herbívoros, y en el otro, un recinto para los animales carnívoros.

Empieza el juego con todos los niños(as) sentados en círculo. Sale el primer compañero y se sitúa en el centro. Imita al animal que ha escogido y, entre todos, debemos adivinar de cuál se trata.

Una vez que sepamos quién es, pensaremos si se alimenta de hierba o de carne. Con la conclusión que saquemos le pediremos a este “animalito” que vaya al recinto que le corresponde.

## LA MARGARITA RITA

<b>Objetivo:</b>	Reconocer la importancia del sol.
<b>Material:</b>	Música.
<b>Se trabaja:</b>	Noción de constancia-cambio, causa-efecto en seres vivos.

### Descripción

Contamos el relato de la margarita Rita para que los niños imiten y evoquen las situaciones, sentimientos y acontecimientos que escuchan. Nosotros podemos involucrarnos en la dramatización y servirles de modelo para que vean cómo crece y evoluciona una planta conocida.

### Desarrollo del juego

“Había una vez una semilla muy pequeña (nos agachamos) que unos buenos niños(as) plantaron en una maceta. La colocaron tumbada en el tiesto y le echaron tierra (nos tumbamos en el suelo y hacemos ver que nos echamos arena encima).

Luego, la mamá de los niños trajo un vaso de agua para regarla (hacemos los mismos movimientos que cuando nos duchamos). ¡Qué feliz era la semilla! (estamos contentos). Un día, la semilla empezó a crecer (nos sentamos); le crecieron dos ramitas (movemos los brazos).

Como la seguían regando, siguió creciendo y creciendo (nos ponemos de pie). Y entonces la semilla descubrió el sol. Mirando al sol (levantamos la cara hacia el exterior), a la planta le salió una hermosa flor blanca y amarilla (nos tocamos la cabeza y nos atusamos el pelo). Se había convertido en la margarita Rita.

## **CUJAMOS LAS PLANTAS**

<b>Objetivo:</b>	Reconocer la importancia del agua.
<b>Material:</b>	Música ambiental.
<b>Se trabaja:</b>	Relación causa-efecto; necesidad del agua.

### **Descripción**

Los niños(as) deben conocer la importancia del agua para las plantas, los animales y las personas. Si son conscientes del papel del agua en la naturaleza y de su relativa escasez aprenderán pronto a no derrocharla y a emplearla de un modo racional y desarrollarán el respeto e interés por los elementos de nuestro marco natural.

### **Desarrollo del juego**

Los niños(as) tienen que formar parejas: uno de ellos hará de niño, y el otro, de planta. El niño(ña) mira su planta (de rodillas con el cuerpo estirado, las manos en alto y la cara muy alegre). Un buen día, los niños(as) se marchan de vacaciones. Se despiden de sus plantas y cierran la casa (los niños(as) salen de la escena).

Ahora las plantas están solas en las casas. Pasan los días y no reciben agua. Las hojas se empiezan a caer, se agachan. Siguen pasando los días y nadie viene a cuidarlas. Cada vez están peor (acurrucadas con la cabeza escondida).

De repente, un día vuelven los niños(as). ¡Qué horror! Las plantas están casi muertas. Suben corriendo las persianas para que entre luz del sol. Abren las ventanas para que corra el aire y las riegan rápidamente. Poco a poco, las plantas vuelven en sí (suben el cuerpo, alzan los brazos y reaparece la sonrisa en sus caras).

# TENGO FRÍO, TENGO CALOR

<b>Objetivo:</b>	Reconocer los diferentes climas.
<b>Material:</b>	Objetos cotidianos, abrigos, telas...
<b>Se trabaja:</b>	Conocimiento de la climatología local.

## Descripción

Con este juego podemos introducir a los niños(as) el concepto de clima y explicarles las características principales del nuestro, así como los cambios que experimenta a lo largo del año y las consecuencias que ello comporta para nuestra vida cotidiana, buscando siempre el lado positivo de cada estación del año.

## Desarrollo del juego

Entre todos confeccionamos un mural con la climatología de nuestro entorno. Retiramos todas las mesas de la clase para tener espacio suficiente para jugar. Creamos tres áreas: un espacio para el tiempo soleado; un espacio para el tiempo lluvioso, y otro para el tiempo frío.

El juego consiste en pasear por los tres ambientes, pero de manera adecuada a su climatología. Cuando haya que cruzar por el tiempo lluvioso, los niños(as) deben buscar en la clase algo para no mojarse con la lluvia.

Cuando viajen por el tiempo soleado, deben cubrirse la cabeza y quitarse ropa, porque con el sol hace mucho calor y empezamos a sudar. Por último, cuando crucen por el tiempo frío, deben abrigarse mucho, ya que todo está cubierto de nieve y el viento sopla muy fuerte.

## **EL MERCADILLO VERDE**

<b>Objetivo:</b>	Reconocer los beneficios que ofrecen las plantas.
<b>Material:</b>	Juguetes, láminas o dibujos de plantas.
<b>Se trabaja:</b>	Conocimiento de algunas plantas y su utilidad para el hombre.

### **Descripción**

Con las láminas o los dibujos de las plantas los niños(as) van a recrear un mercadillo verde, donde venderán todo tipo de plantas. Esto les llevará a profundizar un poco más en el conocimiento del reino vegetal y en el empleo que hace el hombre de las plantas en beneficio propio, ya sea para su alimentación, como ornamentación, su empleo en medicina, etc.

### **Desarrollo del juego**

Formamos varios grupos y a cada uno le damos una lámina de una especie de planta diferente. Es importante que haya verdura, frutas, flores, plantas aromáticas y plantas medicinales. Una vez formados los grupos, se sitúan en sus puestos del mercadillo con las láminas de las plantas que venden.

El juego consiste en vendernos sus plantas explicándonos sus beneficios. Algo así como: “compre estas flores que son plantas muy bonitas para decorar su casa”; “compre usted estas plantas ricas para la comida; “nosotros vendemos verduras frescas”; ¿quién quiere plantas para curarse?

## **LOS CHICOS DEL TIEMPO**

<b>Objetivo:</b>	Observar los cambios meteorológicos que se producen en el entorno.
<b>Material:</b>	Tarjetas meteorológicas.
<b>Se trabaja:</b>	El tiempo atmosférico como elemento configurador de nuestro entorno.

### **Descripción**

Seguro que los niños(as) se dan cuenta de que el tiempo atmosférico influye en su vida cotidiana de una manera o de otra. Con este juego les ayudamos a fijarse en el tiempo que hace para que puedan prever qué actividades podrán hacer, qué ropa se tendrán que poner, etc., y les mostramos que el tiempo es algo cambiante, especialmente en algunos momentos del año.

### **Desarrollo del juego**

Antes de jugar, mostramos a los niños(as) las tarjetas meteorológicas, que podemos preparar nosotros. Estas tarjetas deben representar las distintas situaciones meteorológicas que se producen habitualmente en nuestro entorno. Por ejemplo, el dibujo de un gran sol para un día soleado; un sol tapado por las nubes, para un día nublado; gotas de agua, para un día lluvioso; una nube soplando fuerte, para un día ventoso, etc.

El juego se puede repetir todas las mañanas con un chico del tiempo distinto, que se acercará al panel donde están todas las tarjetas y seleccionará la oportuna.

Explicará al resto de la clase las previsiones para ese día y el tipo de ropa que deben ponerse al salir al patio.

## **LOS PUESTOS DE FRUTOS**

<b>Objetivo:</b>	Reconocer los diferentes frutos que se obtienen de los árboles.
<b>Material:</b>	Dibujos o láminas de árboles frutales y sus frutos.
<b>Se trabaja:</b>	Frutos comestibles de árboles conocidos.

### **Descripción**

El niño(a) debe reconocer los árboles de los que proviene la fruta que come a diario en casa o en el colegio, todo ello orientado también a una alimentación sana, variada y completa, la cual debe incluir fruta a diario.

### **Desarrollo del juego**

En una charla inicial dialogamos con nuestros alumnos(as) para identificar los árboles que dan frutos (los árboles de manzanas, peras, etc.) y los que solamente se usan de adorno. Centramos la atención en los frutos que nos sirven de alimentación.

Para jugar, debemos escoger a dos alumnos que serán los compradores de frutos. El resto de niños(as) permanecen sentados al otro lado de los puestos.

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- 1.- Aguilar F. Ruth y Quezada Miguel, *Documento de trabajo para la elaboración de Proyectos y Tesis*, Loja-Ecuador, UTPL, 1990.
- 2.- Antunes, Celso, *Estimular las Inteligencias Múltiples*. España. Editorial Papirus. 2001. Págs. 9 – 14.
- 3.- Figueroa, Sylvia, *Inteligencias Múltiples*. (En línea) Dirección <http://www.geocities.com>. (Consulta 29-05-08). 7 – 10.
- 4.- Gardner, Howard, *La inteligencia reformulada*. España. Editorial Paidós, SAICF. 2001. Págs.
- 5.- Gorritz, Bárbara Marcela, *Inteligencias Múltiples*. (En línea) Dirección <http://www.gogle.com>. (Consulta 29-05-08).
- 6.- H. Wallon, *La Evolución Psicológica del Niño*. México, DF. Editorial Grijalbo, SA. 1983. Págs. 57 – 68. ISBN 968-419-296-7.
- 7.- Lexus, *Las Inteligencias Múltiples y el desarrollo personal*. Colombia. Editorial Printer Colombiana SA. 2004-2005. Págs. 23 – 28. ISBN: 9974-7801-8-
- 8.- Lexus, *Escuela para Maestros*, Colombia, Editorial Printer Colombiana SA. 2004-2005. Págs. 663 – 669. ISBN: 9974-7738-0-6.
- 9.- López, María Elena, *Inteligencia Emocional*, Colombia, Ediciones Gamma. 2003. ISBN: 958-8177-14-6.
- 10.- Flores, Marco Velazco, *Inteligencias Múltiples en el aula*. Perú. Editorial San Marcos. 1999. Págs. 7 – 23. N° 15011399-0035.

- 11.- Ministerio de Educación y Cultura, Consejo Nacional de Deportes, Convenio Ecuatoriano-Alemán, *Guía Didáctica 1*. Quito – Ecuador. Editorial MEC. 1991. Págs. 9 – 14.
- 12.- Ministerio de Educación y Cultura DINAMEP, *Estimulación para el desarrollo de las Inteligencias Múltiples*. Ecuador, 2005. Págs. 65-111.
- 13.- Ministerio de Educación y Cultura MEC-BID, *Aprestamiento Escolar*. Quito – Ecuador. Editorial MEC. 1993. Tercera Edición. Págs. 76-118. N° 000514.
- 14.- Ortiz, Elena María, *Inteligencias Múltiples en la educación de la persona*. Buenos Aires – Argentina. Editorial Bonum. 2003. Págs. 65 – 70. ISBN: 950-507-570-577.
- 15.- Romero, Maite, *Juego, juguetes y desarrollo infantil*.- Versión -01.- Universidad de la Rioja, 2007. (en línea) Dirección <http://www.dialnet.unirioja.es>.- (Consulta 2008-07-18). ISSN: 1131-6497.
- 16.- Sofia Kloppe, Jorge Batllori, Horacio Elena, **Juegos para la educación infantil Preescolar 4 años**, España, 2007. ISBN 978-84-342-2930-3.
- 17.-Sofia Kloppe, Jorge Batllori, Horacio Elena, **Juegos para la educación infantil Preescolar 5 años**, España, 2007. ISBN: 978-84-342-2931-0.
- 18.- Universidad Técnica de Cotopaxi, *Módulo de Expresión Corporal*, Latacunga-Ecuador. Editorial UTC. 2006. Págs. 49 - 66.

19.- Universidad Técnica de Cotopaxi, *Módulo de Diseño de Proyectos*, Latacunga –Ecuador. Editorial UTC. Abril-septiembre 2008.

20.- Villacís Núñez, Yolanda, *Ficha de Observación*, Director: Msc. María Elena Ortiz, Quito, 2003. Pág. 148.

# **ANEXOS**

## **FORMULARIOS**

### **ANEXO 1**

#### **ENCUESTA**

##### **UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI**

**Carrera de Ciencias Administrativas, Humanísticas y del Hombre**

##### **FORMULARIO DE ENCUESTA**

Utilización de Juegos Infantiles para desarrollar las Inteligencias Múltiples.

- Encuesta dirigida a Padres de Familia de la Escuela “Antonio A. Jácome”.

#### **1.- OBJETIVOS**

- Conocer la importancia de los juegos infantiles en el proceso de enseñanza – aprendizaje.
- Detectar que tipos de juegos desarrollan los niños y niñas.
- Entender que la aplicación de juegos infantiles contribuyen al desarrollo de las Inteligencias Múltiples.

#### **2.- INSTRUCCIONES**

- La encuesta no requiere llevar su nombre.
- Conteste con una X en el paréntesis de la alternativa que seleccione.
- La pregunta debe leer detenidamente para que proporcione la respuesta adecuada.

### 3.- CONTENIDO

1.- ¿De las actividades que realiza su niño o niña en la escuela, encierre en un círculo la que más le guste?

- |                       |                                |
|-----------------------|--------------------------------|
| - Jugar con la pelota | - Conversar con sus compañeros |
| - Dibujar             | - Hacer números                |
| - Armar rompecabezas  | - Cuidar animales o mascota    |
| - Pintar              | - Escuchar música              |

2.- ¿Considera que su niño o niña utiliza un lenguaje adecuado al de su edad?

Si ( )                      No ( )

3.- ¿Cree que su niño o niña tiene dificultades en el manejo de números?

Si ( )                      No ( )

4.- ¿Su niño o niña manifiesta habilidades para dibujar o pintar?

Siempre ( )              A veces ( )              Nunca ( )

5.- ¿Su niño o niña demuestra habilidades para el ejercicio y los deportes?

Mucho ( )              Medianamente ( )              Nada ( )

6.- ¿Su niño o niña es capaz de distinguir en forma inmediata los estados de ánimo de sus padres o familiares?

Siempre ( )              Casi siempre ( )              Pocas veces ( )              Nunca ( )

7.- Según Ud. cual es el nivel de autoestima de su niña o niño.

Excelente ( )              Muy Bueno ( )              Bueno ( )              Regular ( )

8.- ¿Su niña o niño ha demostrado que tiene conciencia de sus fortalezas y debilidades?

Siempre ( )              A veces ( )              Nunca ( )

9.- ¿Demuestra inclinación por el cuidado y protección del medio ambiente?

Siempre ( )

A veces ( )

Nunca ( )

10.- ¿Ha demostrado su niño o niña aptitudes para el trabajo en equipo?

Siempre ( )

Casi siempre ( )

Pocas veces ( )

Nunca ( )

**GRACIAS POR SU COLABORACIÓN**

## **ANEXO 2**

### **ENTREVISTA**

#### **UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI**

**Carrera de Ciencias Administrativas, Humanísticas y del Hombre**

#### **FORMULARIO DE ENTREVISTA**

Utilización de Juegos Infantiles para desarrollar las Inteligencias Múltiples.

- Encuesta dirigida a maestras de Pre básica y Primer Año de Educación Básica de la Escuela “Antonio A. Jácome”.

#### **1.- OBJETIVOS**

- Conocer la importancia de los juegos infantiles en el proceso de enseñanza – aprendizaje.
- Detectar que tipos de juegos desarrollan los niños y niñas.
- Entender que la aplicación de juegos infantiles contribuyen al desarrollo de las Inteligencias Múltiples.

#### **2.- CONTENIDO**

1.- ¿Qué actividades realiza con sus niños y niñas en el aula?

.....  
.....  
.....

2.- Mencione la actividad que más les gusta hacer a sus niños y niñas.

.....

3.- ¿Piensa o cree que los niños y niñas realizan sus tareas en casa?

- Solos
- Acompañados

4.- ¿Le gusta jugar con sus niños y niñas? ¿Por qué?

5.- Enliste los juegos más importantes que realiza con sus niños y niñas:

.....  
.....  
.....

6.- ¿Según Ud. que piensa que desarrollan los juegos infantiles en los niños y niñas?

.....  
.....  
.....

7.- ¿Conoce el nombre del autor de la Teoría de las Inteligencias Múltiples?

.....

8.- Enliste las Inteligencias Múltiples que conoce:

.....  
.....  
.....

9.- ¿Toma en cuenta las Inteligencias Múltiples al momento de planificar?

10.- ¿Le gustaría conocer juegos infantiles que propicien más la inteligencia de los niños y niñas?

**GRACIAS POR SU COLABORACIÓN**

**ANEXO 3**

**FICHA DE OBSERVACIÓN**

**UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI**

**Carrera de Ciencias Administrativas, Humanística y del Hombre**

**APLICACIÓN DE JUEGOS INFANTILES EN PREBÁSICA Y PRIMER**

**AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA ESCUELA “ANTONIO A.**

**JÁCOME”**

**OBJETIVOS:**

- Determinar el uso de juegos infantiles que contribuyan al desarrollo de las inteligencias por las maestras de pre básica y primer año de educación básica.

**DATOS INFORMATIVOS:**

**LUGAR:**

**FECHA:**

**INVESTIGADORA:**

**PLAN DE OBSERVACIÓN**

**CASO OBSERVADO:**

**ACONTECIMIENTO:**

**CONCLUSIONES:**

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

**ANEXO N° 4 CERTIFICACIÓN DE LA TRADUCCIÓN DEL RESUMEN  
EJECUTIVO**

Latacunga a 9 de febrero de 2009

**CERTIFICACIÓN**

A petición verbal de la interesada, Srta. Mónica Cecilia Núñez Herrera portadora de la cédula, 0503149486, Egresada de la Carrera de Licenciatura en Parvularia de la Universidad Técnica de Cotopaxi.

Que la mencionada señorita realizó correctamente la traducción al idioma inglés del Resumen Ejecutivo de la tesis titulada **“JUEGOS INFANTILES PARA DESARROLLAR LAS INTELIGENCIAS MÚLTIPLES EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE PRE-BÁSICA Y PRIMER AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA ESCUELA DE APLICACIÓN PEDAGÓGICA “ANTONIO ARISTARCO JÁCOME” DEL CANTÓN PUJILÍ DURANTE EL AÑO LECTIVO 2008-2009”**

Es todo cuanto puedo certificar en honor a la verdad, facultando a la interesada hacer uso de la presente como creyere conveniente.

Atentamente.



Lic. Patricio Cajas S.  
C.I. 0501501027

DOCENTE DE INGLÉS DE LA U.E.E. FAE N° 5

Señor.

Lic. Augusto Naranjo.

**DIRECTOR DE LA ESCUELA DE APLICACIÓN PEDAGÓGICA "ANTONIO ARISTARCO JÁCOME"**

De mi consideración.-

La presente tiene por objeto hacerle llegar un atento y cordial saludo y a la vez solicitar muy comedidamente se me otorgue una autorización para aplicar los instrumentos de investigación de la tesis que llevo adelante en la institución que acertadamente dirige.

Por la atención que de a la presente anticipo mis agradecimientos.

Atentamente.

  
Mónica Núñez Herrera

050314948-6

*Autorizado  
Para realizar la  
investigación en la  
escuela.*



# ESCUELA DE APLICACIÓN PEDAGÓGICA "ANTONIO A. JÁCOME"

Pujilí – Cotopaxi

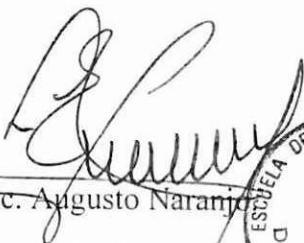
Pujilí, 03 de Diciembre del 2008.

## CERTIFICADO

A petición de la interesada, **CERTIFICO** que la Srta. NÚÑEZ HERRERA MÓNICA CECILIA con cédula N.- 050314948-6, aplicó los instrumentos de investigación de la tesis que lleva adelante en Pre Básica y el Primer Año de Educación Básica de la institución a mi cargo.

Es todo cuanto puedo certificar en honor a la verdad, la portadora de este documento puede hacer uso del mismo en lo que creyera conveniente.

Atentamente,



Lic. Augusto Naranjo

**DIRECTOR**

