

UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

FACULTAD DE EDUCACIÓN CIENCIA Y TECNOLOGÍA



TEMA: ESTUDIO Y APLICACIÓN DE LA TEORÍA DE LAS INTELIGENCIAS MÚLTIPLES EN LOS PROCESOS DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DEL PRIMER AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DEL JARDÍN DE INFANTES BRUNO VINUEZA DEL CANTÓN ANTONIO ANTE EN EL PERÍODO 2.010.

Tesis de Grado previo a la obtención del título de Licenciada en la especialidad Educación Parvularia.

AUTOR (AS): Carvajal Mediavilla María Dolores

Rojas Torres Caterine Clementina

DIRECTOR: Dr. Gabriel Pazmiño

IBARRA, 2010

ACPTACIÓN DEL TUTOR

La presente investigación con el tema: ESTUDIO Y APLICACIÓN DE LA TEORÍA DE LAS INTELIGENCIAS MÚLTIPLES EN LOS PROCESOS DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DEL PRIMER AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DEL JARDÍN DE INFANTES BRUNO VINUEZA DEL CANTÓN ANTONIO ANTE EN EL PERÍODO 2.010, es de total responsabilidad de las investigadoras bajo la tutoría del Doctor Gabriel Pazmiño.

Dr. Gabriel Pazmiño

Director de tesis

DEDICATORIA

Al culminar una etapa más de mi vida estudiantil, dedico este trabajo investigativo que ha sido fruto de sacrificio y esfuerzo a mi Madre, quien con su apoyo supo darme la mano para seguir adelante.

A dios, porque con su divina bondad me permite encontrar descubrir en los niños la máxima creación y de sus expresiones su gran amor.

María Dolores

Con profundo agradecimiento dedico este trabajo en donde se plasma todo mi contingente a mi Familia, de manera muy especial a mis Padres, quienes junto a mí y con su infinito apoyo supieron impulsar este emprendimiento para alcanzar un nuevo título profesional.

Caterine

AGRADECIMIENTO

Nuestro agradecimiento especial a nuestro director de tesis Dr. Gabriel Pazmiño, porque con verdadero sentido especial supo guiar el proceso de investigación para alcanzar los resultados logrados.

A la Universidad Técnica del Norte pionera de la formación profesional, porque en sus aulas se siembra la sabiduría y el conocimiento.

María Dolores

Y

Caterine

ÍNDICE

Aceptación del tutor	ii
DEDICATORIA	iii
AGRADECIMIENTO	iv
RESUMEN	ix
INTRODUCCIÓN	x
1.1. Antecedentes	1
1.2. Planteamiento del problema	3
1.3. Formulación del Problema	4
1.4. Delimitación	4
1.4.1. Delimitación Espacial	3
1.5. Objetivos	5
1.5.1. Objetivo General	5
1.5.2. Objetivos Específicos	6
1.6. Justificación	7
CAPÍTULO II	9
2. Marco Teórico	9
2.1. Fundamentación Teórica	9
2.1.1. Quién es Howard Gardner	12
2.1.2. ¿Qué es el cerebro humano y cómo funciona?	13
2.1.2.1. Áreas de la Corteza Cerebral	17
2.1.3. ¿Qué es Inteligencia?	19
2.1.4. Factores que determinan la Inteligencia	20
2.1.5. Los términos Inteligencia y Talento tienen el mismo significado	21
2.1.6. Teorías sobre el desarrollo de la Inteligencia Humana	21
2.1.6.1. Teorías Genetistas	22
2.1.6.2. Teorías Ambientalistas	23
2.1.6.3. Teorías Integradas	24
2.1.2.. Ideas Básicas sobre la Teoría de las Inteligencias Múltiples	25
2.1.2.1. Inteligencia Intrapersonal	26
2.1.2.2. Inteligencia Musical	27
2.1.2.3. Inteligencia Visual Espacial	28
2.1.2.4. Inteligencia Lógico Matemático	28
2.1.2.5. Inteligencia Físico Cenestésico	29
2.1.2.6. Inteligencia Lingüística	29
2.1.2.7. Inteligencia Interpersonal	30

2.1.2.8. Inteligencia Naturalista	30
2.1.3. Criterios para la localización de las Inteligencias Múltiples	30
2.1.3.1. Criterios que proceden de las Ciencias Biológicas	31
2.1.3.2. Criterios que proceden del Análisis Lógico	33
2.1.3.3. Criterios que proceden de la Psicología Evolutiva	35
2.1.3.4. Criterios que proceden de la Investigación Psicológica Tradicional	37
2.1.4. Aplicación de la Teoría de las Inteligencias Múltiples en la Escuela	38
2.1.4.1. Teoría de las IM en las Práctica Docente en la Educación Pre escolar	39
2.1.4.2. Perfil en función de las Inteligencias Múltiples	39
2.1.4.2.1. Inteligencia Intrapersonal	39
2.1.4.2.2. Inteligencia Musical	39
2.1.4.2.3. Inteligencia Visual Espacial	40
2.1.4.2.4. Inteligencia Lógico Matemático	40
2.1.4.2.5. Inteligencia Físico Cenestésico	40
2.1.4.2.6. Inteligencia Lingüística	41
2.1.4.2.7. Inteligencia Interpersonal	42
2.1.4.2.8. Inteligencia Naturalista	42
2.1.4.3. El Educador o Educadora de las Inteligencias Múltiples	43
2.1.4.4. Trayectoria Evolutiva Natural de las Inteligencias Múltiples	45
2.1.4.4.1. Habilidad Modeladora en Bruto	45
2.1.4.4.2. Sistemas Simbólicos	46
2.1.4.4.3. Sistema Notacional	46
2.1.4.4.4. Vocacional	46
2.1.4.5. Características del Maestro o Maestra que labora con las I M	47
2.1.4.6. Aplicación de la Teoría de las IM en el proceso de aprendizaje	48
2.1.4.7. Acciones para trabajar con las Inteligencias Múltiples	50
2.1.4.8. Inteligencias Múltiples en la Educación Inicial y Primero de Básica	51
2.1.4.9. La Planificación de clases basada en las Inteligencias Múltiples	53
2.1.4.10. Recursos Materiales para desarrollar las Inteligencias Múltiples	58
2.1.4.10.1. Inteligencia Intrapersonal	58
2.1.4.10.2. Inteligencia Musical	58
2.1.4.10.3. Inteligencia Visual Espacial	59
2.1.4.10.4. Inteligencia Lógico Matemático	59
2.1.4.10.5. Inteligencia Físico Cenestésico	59
2.1.4.10.6. Inteligencia Lingüística	59
2.1.4.10.7. Inteligencia Interpersonal	59

2.1.4.10.8. Inteligencia Naturalista	60
2.1.5. El Juego como elemento para estimular las Inteligencias Múltiples	60
2.1.5.1. El Juego	60
2.1.5.2. El Propósito del Juego	60
2.1.5.3. Valor Educativo del Juego	61
2.1.5.4. Importancia del Juego para conocer al ser humano en lo social y motriz.	61
2.1.5.5. La Motivación dentro del juego	63
2.1.5.6. El juego en el desarrollo de la personalidad infantil	65
2.1.5.7. Tipos de Juegos	68
2.1.5.8. El Juego no competitivo	69
2.1.5.9. Los Juegos: métodos creativos de enseñanza	70
2.1.5.10. Los Juegos y las estimulación de las Inteligencias Múltiples	71
2.1.5.10.1. Inteligencias Intrapersonal	72
2.1.5.10.2. Inteligencia Musical	73
2.1.5.10.3. Inteligencia Visual Espacial	74
2.1.5.10.4. Inteligencia Lógico Matemático	74
2.1.5.10.5. Inteligencia Físico Cenestésico	75
2.1.5.10.6. Inteligencia Lingüista	75
2.1.5.10.7. Inteligencia Interpersonal	76
2.1.5.10.8. Inteligencia Naturalista o Ecológica	76
2.1.5.11. El juguete y la formación de la personalidad	77
2.1.6. Aprendizaje Significativo	79
2.1.6.1. Clasificación de los Aprendizajes	83
2.1.6.1.1. Aprendizaje Conceptual	83
2.1.6.1.2. Aprendizaje Procedimental	83
2.1.6.1.3. Aprendizaje Actitudinal	84
2.1.7. Fundamentación Psicológica	84
2.1.7.1. Teoría Cognoscitiva	85
2.1.7.2. Teoría Contextual Ecológica	86
2.1.8. Fundamentos Pedagógicos	87
2.1.8.1. Pedagogía Naturalista	87
2.1.8.2. Pedagogía Histórico Cultural	87
2.1.9. Fundamentos Sociológicos	88
2.1.9.1. Método Crítico	89
2.1.10. Fundamentación Epistemológica	89
2.2. Posicionamiento Teórico Personal	89
2.3. Glosario de Términos	90

2.4. Subproblemas de la Investigación	95
2.5. Matriz Categorial	96
CAPÍTULO III	97
3. Metodología de las Investigación	97
3.1. Tipos de Investigación	97
3.2. Métodos	98
3.2.1. Recolección de Información	98
3.2.2. Analítico Sintético	98
3.2.3. Inductivo Deductivo	98
3.3. Técnicas e Instrumentos	99
3.4. Población	99
3.5. Muestra	99
3.6. Esquema de la Propuesta	99
3.6.1. Título	99
3.6.2. Objetivos	100
3.6.3. Justificación	100
3.6.4. Fundamentación Teórica	100
3.6.5. Ubicación Sectorial y Física	101
3.6.6. Descripción de la propuesta	101
3.6.7. Impacto educativo	101
3.6.8. Desarrollo de la propuesta	101
CAPÍTULO IV	102
4. Análisis e Interpretación de Resultados	102
4.1. Análisis de los resultados de las encuestas a Maestros	102
4.2. Análisis de los resultados de niños	112
5. Conclusiones y Recomendaciones	120
5.1. Conclusiones	120
5.2. Recomendaciones	121
PROPUESTA	123
APRENDO JUGANDO Y JUGANDO ME DIVIERTO	123
INTRODUCCIÓN	123
OBJETIVOS	
OBJETIVO GENERAL	123
OBJETIVO ESPECÍFICO	124
JUSTIFICACIÓN	124
Bibliografía	135
Anexos	138

RESUMEN

La finalidad principal de ésta investigación, es el demostrar la eficacia de las 8 Inteligencias Múltiples, que tiene el modelo sobre el perfil de los niños y niñas que queremos construir con actitudes y aptitudes para desenvolverse como entes autónomos en las tareas de su diario vivir. El constructivismo pedagógico plantea que el aprendizaje humano es una construcción de cada alumno para modificar su estructura mental, teoría que se opone al aprendizaje receptivo y pasivo, al considerarlo más bien como una actividad compleja del niño que logra sus aprendizajes a partir de la construcción de conocimientos nuevos (zona de desarrollo próximo) con la cooperación interactiva de un facilitador que es el docente y sus compañeros, sobre la base de los conocimientos ya existentes (zona de desarrollo potencial). El arte y el juego como técnica se orienta en esta concepción activa de hacer educación por lo que el aprendizaje basado en el desarrollo de funciones básicas con el apoyo de las Inteligencias Múltiples se torna efectiva una vez que se aplican técnicas participativas como el juego; fundamento de la presente investigación, la misma que se desarrolla a partir de una selecta guía teórica que se sustenta en tareas obtenidas de la experiencia e investigación formulada en nuestra propuesta. A través de esta propuesta, sugerimos varios juegos didácticos que ayuden a desarrollar las inteligencias múltiples en los niños. Cada uno de estos juegos contiene sus materiales específicos, los mismos que serán necesarios para llevar a cabo el juego, el desarrollo del juego en sí, las habilidades que pueden ser mejoradas a través del juego y las metas que cada juego persigue. Una vez que los profesionales en el campo de la educación tomen conciencia de la importancia de despertar las inteligencias múltiples en los alumnos, es fundamental tener un poco de material didáctico para la enseñanza que podrían ayudar en este preciado proceso de la enseñanza y aprendizaje. Nuestro deseo es dar un pequeño apoyo y el incentivo para aquellos que se preocupan por la educación para que continúen la investigación sobre el apasionante mundo de las inteligencias y así contribuir a una educación de mejor calidad.

SUMMARY

The main purpose of this research is to demonstrate the effectiveness of the 8 Multiple Intelligences that is the model on the profile of children in whom the researchers want to build attitudes and skills to function as autonomous entities in the tasks of everyday life.

Teaching Constructivism posits that human learning is a construction of each student to change their mindset, a theory that opposes the receptive and passive learning, considering it rather as a complex activity of the child who achieves their learning from building new knowledge (PDZ) interactive cooperation with a facilitator who is the teacher and their peers, based on existing knowledge (potential development area).

The art and technique oriented game, like this active conception of education do so based learning in the development of basic functions with *the support of multiple intelligences becomes effective once that participatory techniques such as gambling are applied; basis of this research, the same as it develops from a select guide is based on theoretical work from experience and research made in our proposal.

Trough out this proposal, we suggest several didactic games that will help to develop the multiple intelligences in children. Each of these games contains its specific materials which will be needed, the development of the game itself, the skills that can be improved trough the game and the goals that each game pursuits.

Once that professional in the education field become aware of the importance of awakening the multiple intelligences in learners, it is crucial to have some teaching material or aids that could help in this rewarding process of teaching and learning. Our wish is to give a small support and incentive for those who care about education to continue researching on the passionate world of the intelligences and contributing to a better quality of education.

INTRODUCCIÓN

La finalidad de las instituciones educativas está enfocada a brindar una educación de calidad, para ello desarrolla proyectos, destina recursos y pone en práctica varias acciones tendientes a lograr aprendizajes significativos a sus estudiantes como respuestas a las necesidades educativas de los educandos, como de la sociedad que demanda de una educación de ciudadanos capaces de desenvolverse en la teoría de las tres E (eficacia, equidad y efectividad), lo que se logra definiendo estrategias metodológicas activas e innovadoras que son el pilar fundamental de nuestra propuesta para brindar una educación con equidad y amor.

El juego es una actividad que proporciona diversión, desarrolla destrezas cognitivas, psicomotrices y afectivas, por lo que se a determinado que es una estrategia de primer orden para lograr una actitud favorable del aprendizaje.

El Primer Año de Educación Básica requiere de una atención eminentemente afectiva, por tanto el aprendizaje debe desarrollarse con estrategias activas de interaprendizaje, y el juego responde a las necesidades didácticas que favorecen el mejoramiento de la calidad de la educación en la actualidad; aspectos relevantes que son tomados muy en cuenta en esta presente investigación, en la observación que se realiza a diario a los niños de cinco años, se puede detectar que existe mucha dificultad en el desarrollo de las diferentes destrezas, tanto afectivas como psicomotoras; especialmente en sectores rurales, en donde el desarrollo intelectual afectivo de los niños, es más difícil de lograrlo, se debe mencionar que en las escuelas de la ciudad también se observa esta dificultad, su diferencia radica en que, en sus salones de clase el número

de docentes excede del recomendado para que se produzca un aprendizaje adecuado y productivo.

Como profesionales de la educación vemos la importancia de estudiar a profundidad ésta temática para poder conseguir con nuestra propuesta (Desarrollo de todas las Inteligencias Múltiples) una verdadera formación integral. La presente investigación se enmarca dentro del campo de estudio de la inteligencia humana y dentro de éste el enfoque de las Inteligencias Múltiples de Gardner.

Como parte final del estudio se emiten conclusiones y recomendaciones, para finalmente plantear la propuesta que pretende brindar oportunidades de aplicación del juego como una estrategia didáctica, con este fin se presentan varios juegos didácticos técnicamente estructurados.

CAPÍTULO I

1. EL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

1.1. ANTECEDENTES.

Cuando se habla de una Educación integral formadora de los niños y niñas, debemos siempre encaminar los conocimientos al desarrollo de cada una de sus habilidades, más aun cuando se tiene la oportunidad de trabajar con estudiantes entre 5 a 6 años de edad, en donde todo su potencial se encuentra escondido, esperando la oportunidad de ser explotado en beneficio de su desarrollo intelectual.

En la observación que se realiza a diario a los niños de cinco años, se puede detectar que existe mucha dificultad en el desarrollo de las diferentes destrezas, tanto afectivas como psicomotoras; especialmente en sectores rurales, en donde el desarrollo intelectual afectivo de los niños, es más difícil de lograrlo, se debe mencionar que en las escuelas de la ciudad también se observa esta dificultad, su diferencia radica en que, en sus salones de clase el número de docentes excede del recomendado para que se produzca un aprendizaje adecuado y productivo.

Los docentes, son los convocados a revolucionar la Educación Ecuatoriana, pero el principal factor negativo para que este cambio no se de es la resistencia, se debe dejar atrás el miedo, el temor, el tradicionalismo, y convertirse en los promotores del cambio, de ese

cambio que pide agritos nuestra Educación, por tanto es importante lograr un total desarrollo integral de los niños y niñas, partiendo desde sus primeros años en la escuela con una estimulación completa a través de una enseñanza ligada a técnicas lúdicas activas que permitan trabajar en el aula, creando así un ambiente propicio y confortable, que convertirá el aprendizaje más significativo, siendo la base principal el desarrollo de sus Inteligencias múltiples, estas a su vez engloban todas las destrezas que permitirán un mejor desenvolvimiento de los estudiantes en el transcurso de su vida estudiantil.

Se debe resaltar que existe más dificultad en los estudiantes del sector rural, pues no tienen las mismas ventajas que en el urbano, estos no cuentan con una estimulación a temprana edad, sobre todo el factor económico es el mayor obstáculo entre el progreso y la deserción escolar que es un debilitante de la educación del país.

Algunos docentes por desconocimiento o por falta de documentos de apoyo apropiados sobre Técnicas Lúdicas, es un tanto difícil improvisar, se pretende con esta investigación proponer una nueva alternativa que sirva de material de apoyo tanto dentro como fuera del aula, sobre todo con material que se encuentra al alcance de todos, facilitando el trabajo de los docentes, y así conseguir desde los más pequeños la excelencia académica, que es el objetivo indispensable e ineludible que busca alcanzar nuestra educación ecuatoriana.

1.2. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.

Hablar de Educación en el país como parte fundamental del desarrollo en la formación del ser humano, de la potenciación de sus capacidades, habilidades, destrezas y competencias tanto en el ámbito cognitivo, afectivo y psicomotriz, ayudara a que los individuos progresen en la sociedad, permitiendo además mejorar la calidad educativa.

El sistema educativo se a basado tradicionalmente en el aprendizaje memorístico, mismo en el que se da poca importancia al desarrollo de la inteligencia y se sobre valora la función de la memoria y acumulación de información y “Conocimiento” sin un proceso de razonamiento y comprensión.

Más que enseñar a los estudiantes a construir sus propios conocimientos, nuestro sistema educativo le adiestra para recibir afirmaciones abstractas sin darle opinión a la duda, crítica y al pensamiento reflexivo y lógico, sin tomar en cuenta que una buena estimulación temprana facilita el proceso de enseñanza aprendizaje, y olvidando como técnica esencial la lúdica o juego, recurso que favorece el desarrollo de la personalidad de los niños y niñas.

La educación a pesar de los factores que intervienen en ella y de las políticas que ha adoptado el gobierno en la actualidad buscando mejoras en el sistema educativo, se puede apreciar que no existe un desarrollo real del ámbito educativo, debido a que un sector de los

maestros no cumplen a cabalidad con una de las fases del proceso enseñanza aprendizaje, como es la parte, de la metodología, es decir, una aplicación apropiada, encaminada al desarrollo de las Inteligencias Múltiples que cada uno de los niños y niñas poseen , además una baja estimulación a temprana edad, poca práctica de juegos que permitan el desarrollo de sus habilidades intelectuales, físicas, afectivas, motrices, cognitivas, sobre todo una planificación curricular no técnica, se puede apreciar que limitan el avance de nuestra educación.

Es el momento de nuevas propuestas para el desarrollo de estrategias y técnicas basadas en el método lúdico, encaminadas al propiciar el desarrollo de las inteligencias Múltiples en el Primer Año de Educación Básica , acorde a los requerimientos reales de los estudiantes del Jardín de Infantes “ Bruno Vinuesa” optimizando la calidad educativa.

1.3.FORMULACIÓN DEL PROBLEMA.

¿Cómo se aplica la Teoría de las Inteligencias Múltiples en los procesos de enseñanza aprendizaje en los estudiantes del Primer Año de Educación Básica del Jardín de Infantes Bruno Vinuesa, de la Ciudad de Atuntaqui, Cantón Antonio Ante en año lectivo 2009 – 2010?

1.4.DELIMITACIÓN.

1.4.1. Unidades de Observación.

INSTITUCIÓN	ESTUDIANTES	DOCENTES	DIRECTOR	TOTAL
Bruno Vinueza	116	5	1	122

1.4.2. Delimitación Espacial.

El presente trabajo de investigación se lo realizó con los estudiantes del Primer Año de Educación Básica del Jardín de Infantes Bruno Vinueza, ubicado en la Ciudad de Atuntaqui del cantón Antonio Ante.

1.4.3. Delimitación temporal.

El tiempo que utilizó en este trabajo de investigación se llevó a efecto durante el tercer trimestre del año lectivo 2009 – 2010

1.5.OBJETIVOS.

1.5.1. Objetivo General:

- Aplicar la Teoría de las Inteligencias Múltiples en los procesos de enseñanza aprendizaje de los niños y niñas del Primer Año de Educación Básica del Jardín de Infantes Bruno Vinueza de la Ciudad Atuntaqui, cantón Antonio Ante.

1.5.2. Objetivos Específicos:

- Diagnosticar la aplicación de la Teoría de las inteligencias múltiples.
- Motivar a los niños en la explotación de sus inteligencias, en especial de su inteligencia dominante mediante el uso y la aplicación de esta guía didáctica, para optimizar su formación académica en el transcurso de su vida como estudiante.
- Elaborar una guía didáctica que contenga diversas Técnicas Lúdicas que se utilizan en los procesos de aprendizaje en el Primer Año de Educación Básica.
- Socializar con autoridades, docentes, padres de familia la importancia de la aplicación de la guía didáctica.

1.6. JUSTIFICACIÓN

La educación en la actualidad, esta atravesando cambios significativos a través de la aplicación de nuevas políticas de gobierno las cuales pretenden buscar mejoras en el sistema educativo que propicien una enseñanza de calidad con calidez por medio de la capacitación docente encaminada a perfeccionar los conocimientos mediante nuevas metodologías, estrategias y técnicas de trabajo dentro y fuera del aula, las mismas que permitirán al docente convertirse en protagonista de la revolución educativa.

Como profesionales de la educación vemos la importancia de estudiar a profundidad esta temática para poder conseguir con nuestra propuesta (Desarrollo de todas las Inteligencias Múltiples) una verdadera formación integral. La presente investigación se enmarca dentro del campo de estudio de la inteligencia humana y dentro de éste el enfoque de las Inteligencias Múltiples de Gardner.

La Teoría de las Inteligencias Múltiples nos da cuenta de la equivocación que se comete al describir a las personas como poseedoras de una única y cuantificable inteligencia, pues el ser humano tiene, por lo menos, ocho inteligencias diferentes, cada una desarrollada de modo y a un nivel particular por **Howard Gardner**.

Pero los programas de enseñanza sólo se basan en las inteligencias lingüística y matemática, dando una mínima importancia a las otras.

Es por ello que para lograr el objetivo de transformar a la escuela tradicional en una de Inteligencias Múltiples, tenemos que partir desde un trabajo en equipo en el que intervengan la escuela (docentes), y ofrecer a los educadores la oportunidad de desarrollar estrategias didácticas innovadoras, relativamente nuevas dentro del ámbito educativo y en el hogar (los padres), para que ayuden en este proceso educativo.

Muchos de los docentes en la actualidad realizan sus estrategias de interaprendizaje, evaluación y motivación de las áreas básicas (Lógico Matemático, Expresión Oral y Escrita) pero no brindan importancia a las capacidades especiales o intereses individuales para realizar una tarea por parte del evaluado donde se estaría hablando de la autoestima, que funciona como motor que estimula a la realización de tareas que nos permiten crecer tanto académica como emocionalmente.

Aspiramos que este esfuerzo de nosotras como profesionales de la educación de niños/as de Primer Año de Educación Básica, contribuya a orientar los procesos pedagógicos del aula y permitan un mejoramiento cualitativo y cuantitativo de nuestro quehacer educativo

CAPÍTULO II

2. MARCO TEÓRICO

2.1.FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

La **teoría de las inteligencias múltiples** es un modelo propuesto por **Howard Gardner**, en el que la inteligencia no es vista como algo unitario que congrega diferentes capacidades específicas con distinto nivel de generalidad, sino como un conjunto de inteligencias múltiples, distintas e independientes. Gardner define la inteligencia como la "capacidad de resolver problemas o elaborar productos que sean valiosos en una o más culturas". Primero, amplía el campo de lo que es la **inteligencia** y reconoce lo que se sabía intuitivamente: Que la brillantez académica no lo es todo. A la hora de desenvolverse en la vida no basta con tener un gran expediente académico.

El Doctor Howard Gardner realizó una exhaustiva investigación durante la década de los ochenta. Dentro de la psicología del desarrollo y, con el objetivo de hacer una las nociones de inteligencia incluyendo los descubrimientos acerca del cerebro y de la sensibilidad a las diversas culturas humanas además de los resultados de las pruebas escritas.

Al publicar las conclusiones de su trabajo en la obra "Estructuras de la mente" en 1.983, provocó una revolución en el mundo de la

psicología y la educación al argumentar su teoría sobre **las inteligencias múltiples**.

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 un individuo puede obtener por vivir en un ambiente social o educativo determinado y no valoran suficientemente la capacidad que puede tener para asimilar información nueva o para resolver problemas a los que no se había enfrentado en el pasado. Como lo expresó el psicólogo Lev Vygotsky “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 los niños y niñas.

También el doctor **Samuel Johnson** se distanciaba de la visión tradicional cuando definió el verdadero genio como “una mente con

grandes facultades generales, encauzada accidentalmente en una dirección particular”.

Históricamente se ha considerado que la inteligencia se limita a la capacidad general de razonamiento lógico que todo individuo tiene en alguna medida. 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 específico 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 los seguidores de su teoría 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 los factores biológicos, las circunstancias en las que vivimos y los recursos humanos y materiales de que disponemos.

Gardner argumenta que existe un amplio abanico de no menos de ocho variedades distintas de inteligencia y, después de analizar indicios a partir de la investigación cerebral, del desarrollo humano y de la evolución.

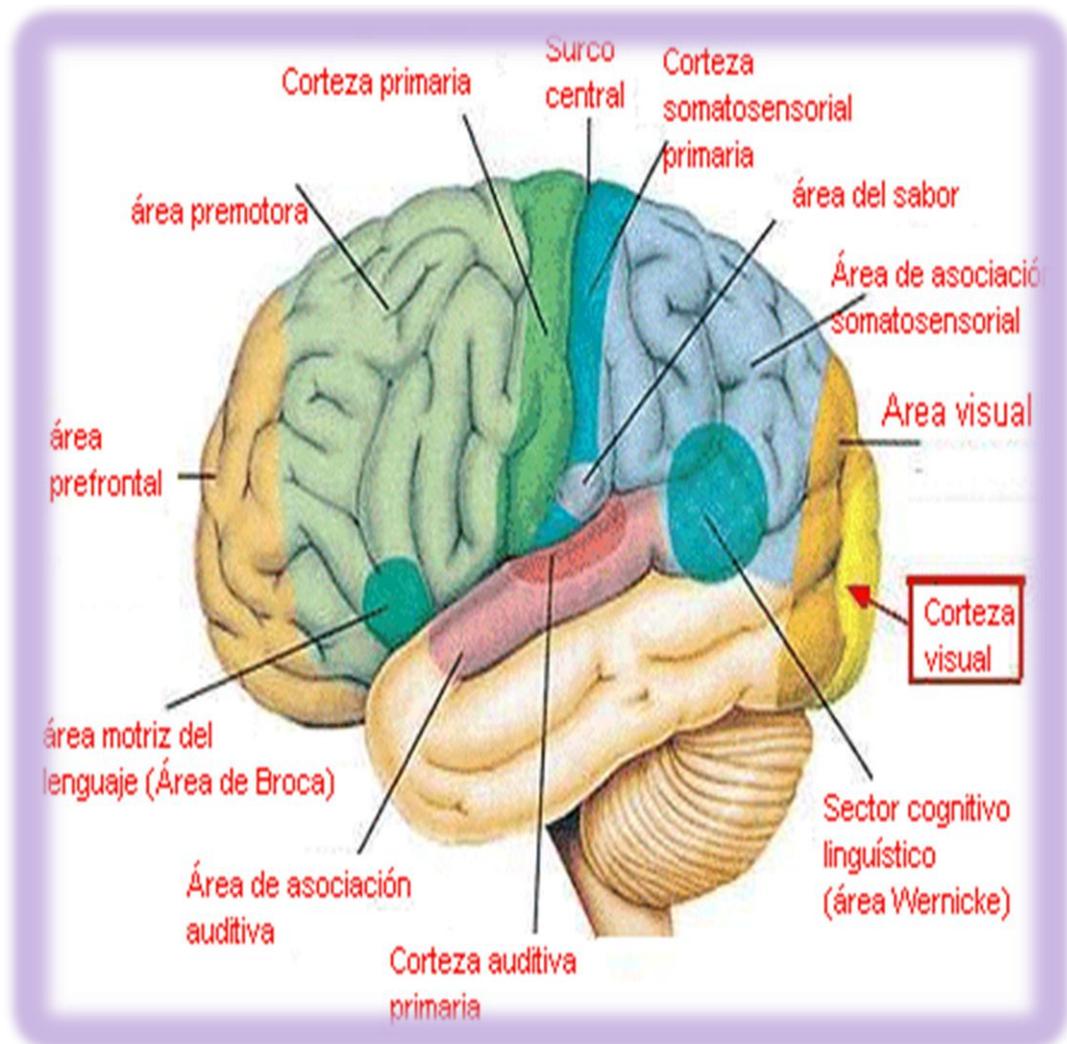
2.1.1. ¿Quién es Howard Gardner?

El creador del Modelo de las 8 Inteligencias Múltiples es Howard Gardner quien nació en Estados Unidos hace 59 años, hijo de padres refugiados, es conocido en el ambiente de la educación por su Teoría de las Inteligencias Múltiples, basada en que cada persona tiene por lo menos ocho inteligencias u ocho habilidades cognitivas.

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

En 1983 presentó su teoría en el libro *Frames of Mind: The Theory of Multiple Intelligences* y, en 1990, fue el primer americano que recibió el Premio de Educación GRAWMEYER de la Universidad de Louisville. En 1993 publicó su gran obra *La inteligencia múltiple*; en 1997, *Mentes Extraordinarias*. Además, escribió quince libros *Arte, Mente y cerebro*; *La mente no escolarizada*; *Educación artística y desarrollo humano* y *La nueva ciencia de la Mente*, entre otros títulos y varias centenas de artículos.

2.1.2. ¿Qué es el cerebro humano y como funciona?



La mayoría de profesores y profesoras enseñamos a memorizar sin conocer que es la memoria, a pensar sin tener idea del pensamiento. Es imposible hacer pedagogía sin saber que es el cerebro humano.

Cuando Sócrates decía “Conócete a ti mismo” posiblemente pensaba en la condición necesaria: saber como funciona el cerebro, cómo pensamos lo que pensamos, analizamos, inferimos, resulta titánico enseñar, sin comprender el funcionamiento cerebral.

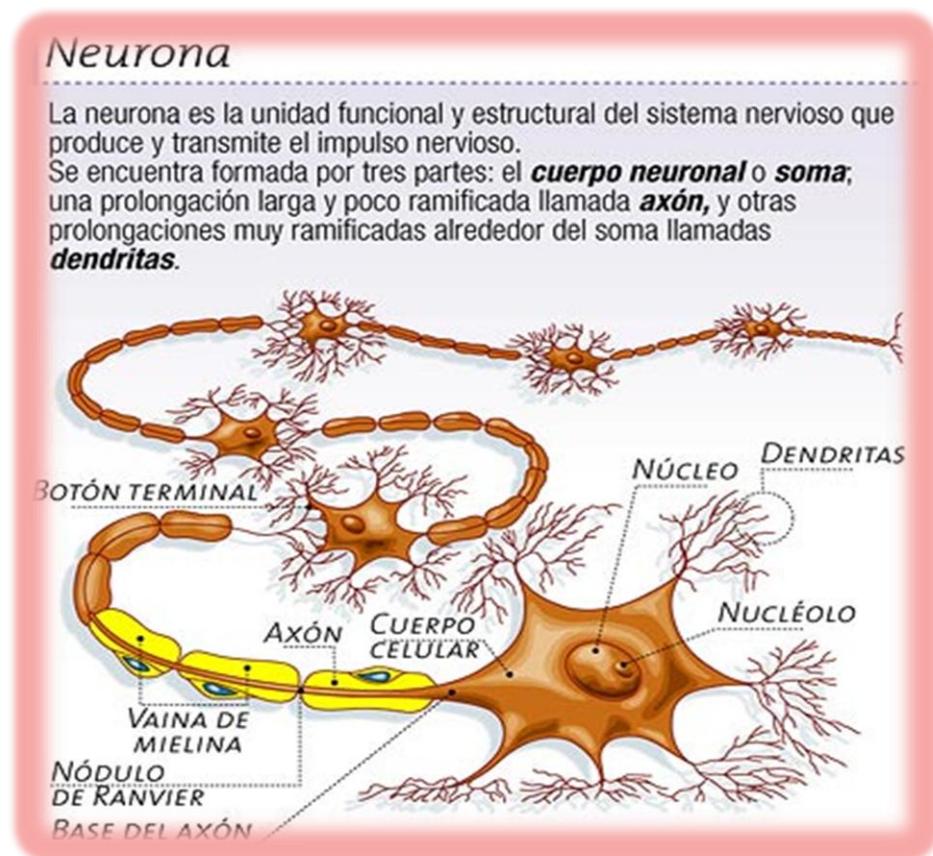
El **CEREBRO HUMANO**, está constituido por unos diez o quince mil millones de células nerviosas (neuronas), acopladas a las células nerviosas, sirviéndolas de soporte y nutriéndolas, se encuentran las células gliales, cuyo número corre parejo con el de las células nerviosas a las que sostiene.

El Cerebro Humano completo pesa aproximadamente mil cuatrocientos gramos. Cada célula nerviosa es capaz de conducir un impulso de uno de sus extremos al otro, liberando una sustancia química para trasladar este impulso a otra célula nerviosa, y luego recargándose de modo que pueda estar lista para transmitir nuevos impulsos nerviosos.

Los quince mil millones de células nerviosas son capaces de conducir estos impulsos a velocidades de 320 kilómetros por hora, las sustancias químicas que liberan en sus terminaciones son de una gran

diversidad y existen aproximadamente mil terminaciones nerviosas, y a veces hasta diez mil, por cada célula nerviosa.

Las neuronas poseen axones, que son extensiones muy largas y delgadas así como unas ramificaciones llamadas dentritas. Esencialmente, las dentritas recogen información mientras que el axón la distribuye a otros puntos.



Sinapsis es el punto de comunicación entre una neurona y la próxima. Puede encontrarse entre un axón y una dentrita, o entre dos dentritas. En la actualidad se sabe que se trata de transmisores de tipo químico los que pasan la información de una neurona a la próxima, las

llamadas neurotransmisores. Las células nerviosas o neuronas son las unidades básicas, pero su sinapsis creas una trama de conexiones, de las diferentes neuronas en que una célula nerviosa puede unirse a la otra y esta otra a su vez a otra más.

La cifra de posibles conexiones en el interior de nuestro cerebro, es prácticamente infinita. El cerebro humano es el objeto más complejo del universo, considerando con miles de millones de neuronas comunicándose entre si rediente billones de sinapsis.

El cerebro es el órgano más ávido de sangre del organismo, por el oxígeno que este transporta, también es el que se resiente con más rapidez si se interrumpe éste proceso, el cerebro requiere ser bañado por medio litro de sangre cada minuto, si se interrumpe este ciclo intempestivamente, la reacción es inmediata, produciéndose un colapso en el espacio de seis y siete segundos. Es un tipo de lesión pero no es irreversible, una lesión duradera solo tiene lugar si la falta de corriente sanguínea se prolonga por varios minutos dependiendo de las circunstancias, el cerebro entero consume una cuarta parte del oxigeno de todo el cuerpo, siendo en su mayoría captado por los hemisferios cerebrales.

El cerebro es un órgano de dos hemisferios izquierdo y derecho presenta un notable grado de integración funcional. La mayoría de los órganos pares como los riñones, pulmones, testículos y ovarios, llevan a cabo la misma función pero de forma independiente. No obstante, el cerebro no solamente lleva a cabo la integración sino que, además y

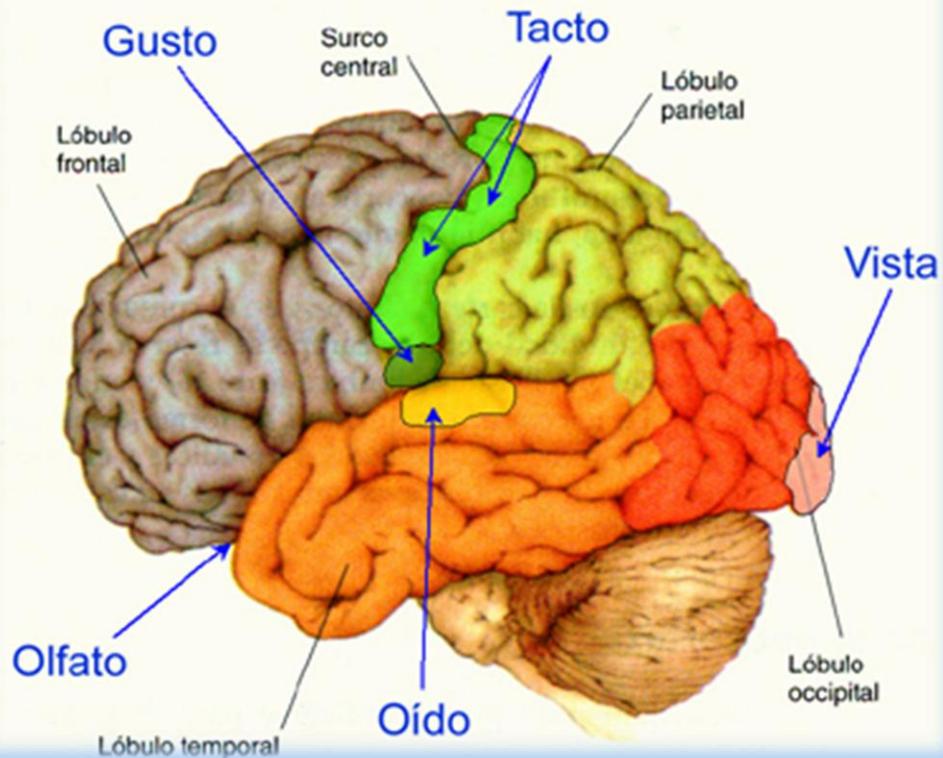
contrariamente a los demás, sus dos mitades realizan diferentes funciones.

Sin embargo uno de los problemas por resolver, es el que todavía no se sabe como el cerebro representa el contenido de nuestros pensamientos y emociones. Se sabe donde tiene lugar los celos y las imágenes visuales, o las palabras que pronunciamos, pero “donde” y “cómo”, son cuestiones muy distintas. No se establece todavía como el cerebro mantiene conexiones lógicas entre las ideas que le permiten distinguir el significado de las distintas imágenes.

Otro de los problemas en pie es comprender como el mero flujo de iones y sustancias químicas puede crear la vívida experiencia subjetiva de colores, sonidos, sensaciones y descubrimientos que conforman el yo, o el alma, o cómo los pensamientos y sentimientos pueden iniciarse, detenerse o alterarse mediante impulsos eléctricos y sustancias químicas.

2.1.2.1. Áreas de la Corteza Cerebral.

Los sentidos en la corteza cerebral humana



Hoy por hoy los estudios ubican las siguientes áreas de la corteza cerebral:

- **Corteza Motriz.** Da las órdenes para los movimientos.
- **Corteza Sensitiva.** Recibe e interpreta las sensaciones del tacto.
- **Área Visual Primaria.** Coordina las informaciones que recibimos por los ojos.
- **Área Visual Asociativa.** Interpreta las informaciones que recibimos por la vista.
- **Área Auditiva Asociativa.** Interpreta los sonidos y las palabras del otro.

- **Área Auditiva Primaria.** Permite que recibamos la información sonora.
- **Corteza Olfativa.** Recibe los mensajes de los olores.
- **Zona de Broca.** Coordina la articulación de las palabras.
- **Área Prefrontal.** Valora, selecciona, opta
- **Área Ocular.** Dirige los movimientos de los ojos.
- **Corteza Promotora.** Permite la coordinación de los movimientos complicados.
- **Área Motora Suplementaria.** Da las órdenes antes de realizar los movimientos.

2.1.3. ¿Qué es Inteligencia?

Para iniciar el trabajo creemos importante definir lo que es inteligencia para tener una visión amplia de lo que se pretende.

Inteligencia deriva del latín “intus legere” = leer al interior, “inteligencia” = capacidad, habilidad. Este término tiene tres acepciones:

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

Es producto de una operación cerebral y permite al sujeto resolver problemas e, incluso, crear productos que tengan valor específico dentro de una cultura. 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”. (C. Antunes).

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

2.1.4. Los Factores que determinan la Inteligencia.

La mayoría de las personas pueden desarrollar todas las inteligencias hasta poseer en cada una un nivel de competencia razonable. Que las inteligencias se desarrollen o no dependen de tres factores principales:

- Los daños o heridas que el cerebro haya podido recibir antes, durante o después del nacimiento.
- Historia de vida personal: incluyendo las experiencias con los padres, docentes, pares, amigos otras personas que ayudan a hacer crecer las inteligencias o las mantienen en un bajo nivel de desarrollo.
- Antecedente cultural e histórico: incluyendo la época y el lugar donde uno nació y se crió, la naturaleza y estado de los desarrollos culturales o históricos en diferentes dominios.

2.1.5. ¿Los términos Inteligencia y Talento tienen el mismo significado?

Comúnmente se utilizan las dos palabras de forma simultánea, lo cierto es que cada término tiene un significado diferente.

El término “Inteligencia” se define 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.

El término “Talento” se utiliza en todos los contextos culturales, para referirse a la persona que tiene una capacidad extraordinaria destacándose de las demás; esta capacidad surge a edad temprana y casi siempre precisa perfeccionamiento.

Sin embargo, las inteligencias existen en todas las personas a menos que sufran alguna deficiencia neurológica y con independencia de que algún aspecto de una o varias inteligencias, disponga de mayor potencial. Todas las inteligencias pueden ser estimuladas por procedimientos adecuados para alcanzar un grado de competencia satisfactorio, si el estímulo es superior el resultado será el talento como perfeccionamiento de la inteligencia

2.1.6. Teorías sobre el desarrollo de la Inteligencia Humana.

Basándonos en fuentes psicológicas veraces mencionamos las siguientes teorías todas basadas en el desarrollo de la inteligencia, así pues mencionamos las siguientes:

2.1.6.1. Teorías Genetista

Toda explicación psicológica sobre la existencia y funcionamiento de los fenómenos psíquicos, entre ellos la inteligencia, termina tarde o temprano por apoyarse en la biología. Para algunos autores no hay manera o forma de explicar los procesos intelectuales sino es más en relación con el funcionamiento orgánico de los seres vivos.

Desde el punto de vista biológico, la inteligencia aparece como una de las actividades del organismo, de tal forma que estas teorías incluyen a la inteligencia en la categoría: *Adaptación*. Así por ejemplo **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 este sobre el organismo.

Así es 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.

Adaptación entonces equivale al equilibrio cognitivo que se establece entre la asimilación (acción del organismo) y la acomodación (reacción del organismo frente al ambiente).

Desde este punto de vista la inteligencia es orgánica y determinante para las acciones de los sujetos y no existe la posibilidad de modificarla. A esta conclusión arriban después de realizar múltiples investigaciones comparadas sobre el desempeño de gemelos monozigotos o dizigotos: padre con hijos naturales y adoptivos y hermanos naturales y adoptivos.

2.1.6.2. Teorías Ambientalistas

Para los ambientalistas 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.

Para el enfoque ambientalista la inteligencia esta determinada por los factores asociados con la mediación cultural, familiar y educativa. Parten de la hipótesis de que la estructura intelectual es maleable, susceptible de modificarse en el transcurso de la vida de las personas.

Toda afirmación de corte genético es rechazada por su carga ideológica, que ha servido en muchos casos para justificar posiciones machistas y racistas. Los estudios que fundamentan esta posición parten de análisis comparativos entre personas que han carecido de mediación cultural como es el caso de niños y niñas que permanecen

hospitalizados, abandonados o en casos extremos criados con especies como perros, lobos, monos, entre otros. Parten de la demostración de que las mutaciones y la supervivencia se deben básicamente a factores medioambientales.

2.1.6.3. Teorías Integradas.

Para Piaget la inteligencia tiene naturaleza biológica y lógica, 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, 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 múltiples 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 parietotemporoccipital impediría los de procesos de ejecución de 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.

El enfoque ambientalista no puede desconocer el origen genético, por eso las concepciones que integran estos dos factores parecen las más propicias para el desarrollo de los estudios científicos en el campo de la inteligencia.

Como educadores nos interesa conocer el factor genético para comprender y explicar la naturaleza orgánica de la inteligencia. Más nuestra atención debe centrarse en la influencia ambiental y particularmente en el rol que la educación tiene en el proceso de aceleración del desarrollo de la inteligencia.

2.1.2. IDEAS BÁSICAS SOBRE LA TEORÍA DE LAS INTELIGENCIAS MÚLTIPLES.

Gardner define como capacidades, aptitudes, talentos o competencias a estas categorías. Llamándoles inteligencias provocó una respuesta significativa, recibió varios reconocimientos, se sustentaron amplios debates en el mundo educativo e incluso los medios de comunicación se hicieron eco de esta nueva filosofía de la educación.

Propone una visión pluralista de la mente y una visión polifacética de la inteligencia, este es un enfoque alternativo a las teorías sobre la inteligencia, basado en el cognitivismo y en la neurociencia, su visión pluralista de la mente reconoce que hay muchas facetas distintas en el conocimiento y tiene en cuenta que las personas poseen diferentes potencialidades cognitivas que llevan a diversos estilos en la manera de conocer, como hay muchos tipos de problemas para resolver.

El empleo del término inteligencia fue muy intencionado por Gardner ya que la gente esta acostumbrada a escuchar expresiones tales como: “aunque no es muy inteligente, tiene una maravillosa aptitud para la música”, a ello se debe que el uso de la palabra inteligencia sea manejado libremente para describir cada categoría.

Las habilidades del pensamiento son requisito para aspirar a una educación de calidad para solucionar problemas en todos los ámbitos de la vida se necesitan las habilidades del pensamiento, la inteligencia implica la habilidad necesaria para solucionar problemas o elaborar productos y/o servicios que son de importancia en el contexto cultural y social.

2.1.2.1. Inteligencia Intrapersonal.

El conocimiento de sí mismo y la habilidad para adaptar las propias maneras de actuar a partir de ese conocimiento, esta ubicada en los lóbulos frontales, parietales y en el sistema límbico.

Los circuitos del sistema límbico, que rige el mundo emocional del ser humano, comienzan a conectarse desde el nacimiento. Los lazos emocionales son de singular importancia durante los tres primeros años y la sensibilidad a estímulos emocionales provocados por otras personas, mantiene un periodo de máximo desarrollo hasta después de la adolescencia.

De igual modo, el período que va desde el nacimiento hasta la adolescencia es vital para que el niño o la niña aprenda a acceder a la propia vida emocional, discriminar los sentimientos propios y adquirir una imagen ajustada de sí mismo. La inteligencia intrapersonal y la interpersonal conforman la inteligencia emocional y juntas determinan la capacidad de desarrollar el equilibrio y apego emocional.

2.1.2.2. Inteligencia Musical.

Es la capacidad de percibir (por ejemplo un aficionado a la música), discriminar (por ejemplo, como un crítico musical), transformar (por ejemplo un compositor) y expresar (por ejemplo una persona que toca un instrumento) las formas musicales.

Esta ubicada en el lóbulo temporal derecho. Es una de las inteligencias que se desarrolla más temprano. La percepción y sensibilidad a los sonidos musicales están presentes desde antes del nacimiento, cuando el bebé percibe música en el vientre materno y la recuerda después de nacer cuando se calma con ella. La música es el elemento fundamental en la primera etapa de la vida, el niño, niña empieza a expresarse de otra manera y es capaz de integrarse activamente a la sociedad, le ayuda a lograr autonomía en sus actividades habituales, asumir el cuidado de sí mismo, del entorno, ampliar su mundo de relaciones, proporciona seguridad, confianza emocional, porque se siente comprendido al compartir canciones.

Entre los tres y diez años se sitúa la etapa de mayor sensibilidad para la evolución de esta inteligencia que, una vez desarrollada este periodo, puede mantenerse activa hasta la vejez.

2.1.2.3. Inteligencia Visual Espacial.

La habilidad para percibir de manera exacta el mundo visual-espacial (por ejemplo un cazador, explorador, guía) y de ejecutar transformaciones sobre esas percepciones (por ejemplo un decorador de interiores, arquitecto, artista, inventor).

Esta ubicado en las zonas corticales posteriores del hemisferio derecho. En la primera infancia existe un pensamiento topológico, a medida que se regula el sentido de la lateralidad y la direccionalidad, se perfecciona la coordinación motriz y la situación del cuerpo en el espacio, alcanzando el periodo inicial de desarrollo hasta la pubertad. La capacidad artística espacial permanece “robusta” hasta la vejez.

2.1.2.4. Inteligencia Lógico Matemático

La capacidad para usar los números de manera efectiva y razonar adecuadamente. Esta inteligencia incluye la sensibilidad a los esquemas y relaciones lógicas, las afirmaciones y las proposiciones (si-entonces, causa-efecto), las funciones y las abstracciones.

Esta ubicada en los lóbulos frontales y parietales izquierdos, hemisferio izquierdo. El conocimiento lógico – matemático se inicia en los primeros meses de la vida, a través de las acciones del bebé sobre los objetos de su entorno; alcanza su cumbre en la adolescencia, la juventud y los primeros años de la edad adulta. Algunos aspectos matemáticos complejos comienzan su declive a partir de los 40 años.

2.1.2.5. Inteligencia Físico Cinestésico

La capacidad para usar todo el cuerpo para expresar ideas y sentimientos (por ejemplo un actor, un mimo, un atleta, un bailarín) y la facilidad en el uso de las propias manos para producir o transformar cosas (por ejemplo un artesano, escultor, mecánico, cirujano).

Esta ubicada en la zona motora, cerebelo, ganglios basales. La evolución de esta inteligencia varía según se desarrollen las destrezas y objetos de aprendizaje. Desde el nacimiento progresa la asociación entre mirar un objeto y agarrarlo; los logros motores en los dos primeros años son impresionantes.

Durante la niñez, la pubertad y la adolescencia, componentes como la flexibilidad y la coordinación alcanzan su máximo desenvolvimiento. Algunas capacidades de esta inteligencia comienzan a declinar lentamente a partir de la edad adulta.

2.1.2.6. Inteligencia Lingüística.

La capacidad para usar palabras de manera efectiva, sea en forma oral o de manera escrita. Esta inteligencia incluye la habilidad para manipular la sintaxis o significados del lenguaje o usos prácticos del lenguaje.

Esta ubicada en el hemisferio izquierdo (lóbulos temporal y frontal, zonas de Broca y Wernicke).). El desarrollo lingüístico

comienza en la etapa prenatal o neonatal. En muchos de los aspectos, el periodo máximo de desarrollo se entiende hasta la pubertad y en general, permanece sólido hasta la vejez.

2.1.2.7. Inteligencia Interpersonal.

La capacidad de percibir y establecer distinciones en los estados de ánimo, las intenciones, las motivaciones, y los sentimientos de otras personas.

Ubicada en los lóbulos frontales, temporal derecho y sistema límbico. Es la posibilidad de distinguir los estados emocionales y signos interpersonales de los demás; y responder, de manera efectiva, a dichas acciones de forma práctica.

2.1.2.8. Inteligencia Naturalista o Ecológica.

Utilizada cuando se observa y estudia la naturaleza, con el motivo de saber organizar, clasificar y ordenar. Es la que demuestran los biólogos o los herbolarios.

Es la capacidad para conocer, comprender y sensibilizarse ante la naturaleza; la variedad de fenómenos, especies animales y vegetales que viven en profunda relación.

2.1.3. Criterios para la localización de las Inteligencias Múltiples.

Recientes investigaciones en neurobiología sugieren la presencia de zona en el cerebro humano que corresponden al menos, de modo aproximado, a determinados espacios de cognición; mas o menos, como si un punto del cerebro representara a un sector que albergue una forma específica de competencia y de procesamiento de informaciones.

Con el fin de brindar un fundamento teórico sólido para sus postulados, Gardner estableció ciertos criterios “requisitos” básicos con los que tenía que cumplir cada inteligencia para que fuese considerada como una inteligencia íntegra y no unos simples talentos, aptitudes o habilidades.

Los criterios que empleó incluyen los siguientes ocho factores:

2.1.3.1. Criterios que proceden de las Ciencias Biológicas.

- **Aislamiento potencial debido a daño cerebral.**

Éste criterio es válido en la medida en que el daño causado a una parte del cerebro puede afectar a las habilidades inherentes a esa inteligencia. Por ejemplo, un daño cerebral que afecte a una parte específica del hemisferio izquierdo del cerebro puede destruir la capacidad del habla de una persona, así como su capacidad de construir imágenes mediante palabras, sin afectar necesariamente a otros puntos u otras inteligencias localizadas en otras áreas cerebrales.

De la misma forma, existirían otras “moradas” específicas para las demás inteligencias.

Como ya lo mencionaba el entrevistado A, los estudios de Gardner fueron realizados “...a la luz de análisis de cerebros con lesiones en donde él pudo ver como éstas lesiones puede afectar alguna de las áreas del desarrollo de una persona, hablando cerebralmente pero cómo otras áreas pueden quedar intactas...”

- **Que tenga una historia evolutiva plausible.**

A pesar de todas sus lagunas, las pruebas sobre la evolución de nuestra especie son fundamentales para cualquier discusión de la mente del cerebro del ser humano contemporáneo. Los psicólogos de la evolución llevan a cabo una especie de ingeniería inversa: partiendo del funcionamiento actual de las capacidades humanas intentan inferir las presiones selectivas que condujeron después de miles años al desarrollo de una facultad en particular.

Estos estudios ofrecen más verosimilitud a las explicaciones evolucionistas de facultades como la inteligencia para explorar el mundo de las plantas o la inteligencia para calcular las motivaciones de otros miembros de la especie.

Correspondientemente, puede que ciertas inteligencias adquieran más importancia en el futuro. A medida que un mayor porcentaje de la gente adquiere su información a través de películas,

televisión, videocasetes y tecnología de CD-ROM, puede que aumente el valor atribuido a poseer una poderosa inteligencia espacial.

2.1.3.2. Criterios que proceden de Análisis Lógico.

- **La existencia de una o más operaciones identificables que desempeñan una función esencial o central.**

En el mundo real, cada inteligencia concreta opera en un entorno rico y abundante, normalmente en conjunción con otras inteligencias. Sin embargo, desde un punto de vista analítico, es importante aislar las capacidades que parecen desempeñar una función básica, esencial o central en una inteligencia. Es probable que estas capacidades estén medidas por unos mecanismos neurales específicos y que se activen ante unos tipos concretos de información de origen interno o externo.

El análisis indica que la inteligencia lingüística tiene como operaciones centrales, la discriminación fonemática, el dominio de la sintaxis, la sensibilidad a los usos pragmáticos del idioma y la adquisición de significados para las palabras. Otras inteligencias también tienen sus propias operaciones o procesos componentes, como la sensibilidad a los espacios grandes, pequeños, tridimensionales y bidimensionales (inteligencia espacial) o aspectos del proceso musical que incluyen el tono, ritmo, timbre y la armonía (inteligencia musical).

- **Posibilidad de decodificación en un sistema de símbolos.**

Dedicamos gran parte de nuestro tiempo a dominar y manipular varios sistemas de símbolos (lenguaje hablado y escrito, sistemas matemáticos, gráficos, dibujos, ecuaciones lógicas, etc.) especialmente en el trabajo y en la escuela.

En lugar de ocurrir de una manera natural, estos sistemas han sido y están siendo desarrollados por el ser humano para transmitir de una manera sistemática y precisa información culturalmente significativa.

Históricamente, los sistemas de símbolos parecen haber surgido precisamente para codificar los significados ante la inteligencia humana que son más sensibles. De hecho, para cada inteligencia humana hay sistemas de símbolos sociales y personales que permiten a las personas intercambiar ciertos tipos de significados. Y como los seres humanos, aíslan acontecimientos y hacen inferencia sobre ellos, han desarrollado símbolos lingüísticos y pictóricos que permiten expresar con facilidad los significados de esos acontecimientos.

El cerebro humano parece haber evolucionado para procesar con eficacia determinados tipos de símbolos. Dicho de otra manera, los sistemas de símbolos se pueden haber desarrollado precisamente porque encajan con facilidad con la inteligencia o inteligencias pertinentes.

2.1.3.3. Criterios que proceden de la Psicología Evolutiva.

- **Un desarrollo bien diferenciado y un conjunto definible de actuaciones que indiquen un estado final.**

Las personas no manifiestan sus inteligencias porque sí; lo hacen en el desempeño de ciertas funciones relevantes en su sociedad para las que se deben preparar siguiendo un proceso de desarrollo que suele ser largo. En cierto sentido, cada inteligencia tiene su propio historial de desarrollo, por ejemplo, las personas que se quieren dedicar a la matemática deben desarrollar su capacidad lógico-matemática de una manera concreta.

Otras personas deben seguir unas vías de desarrollo distintas: por ejemplo, los médicos, psiquiatras o psicólogos clínicos deben tener una inteligencia interpersonal bien desarrollada y lo mismo ocurre con los músicos, que deben desarrollar a fondo su inteligencia musical.

- **La existencia de idiotas savant, prodigios y otras personas excepcionales.**

En la vida cotidiana las inteligencias se combinan con total libertad, casi con desenfreno. Por lo tanto, es especialmente importante que los investigadores aprovechen ciertos accidentes naturales, como los traumas o las apoplejías, para observar con claridad la identidad y el funcionamiento de una inteligencia concreta; pero la naturaleza también brinda otras oportunidades para el estudio de las inteligencias múltiples en forma de personas que, sin ningún indicio documentado de lesión cerebral, tienen unos perfiles de inteligencia inusitados.

Un ejemplo es el savant, que presenta una capacidad excepcional en un ámbito dado, pero cuyo rendimiento en otros ámbitos es normal e incluso, inferior a la normal. Las personas autistas son un ejemplo aun más patente: muchos niños autistas se destacan en el cálculo numérico, en la interpretación musical, en la reproducción de melodías o en el dibujo, pero al mismo tiempo manifiestan unos problemas característicos y acusados de comunicación, lenguaje y sensibilidad hacia los demás.

Más afortunados son los prodigios, personas cuyo rendimiento es extraordinario en un ámbito concreto y que también tienen talento o, por lo menos, un rendimiento normal en otros ámbitos.

Al igual que la persona autista, el prodigio tiende a destacarse en ámbitos que están regidos por reglas y que no requieren mucha experiencia en la vida, como el ajedrez, la matemática, el arte figurativo y otras formas de reconocimiento y creación de pautas.

Con frecuencia, la especial capacidad de los prodigios está acompañada de alguna desventaja: puede que sean capaces de trabajar con eficacia con personas de mucha más edad, pero también pueden tener dificultades para relacionarse con sus coetáneos.

Contrariamente, al parecer popular, la mayoría de los prodigios no llegan a ser grandes creadores ni acaban malográndose; lo normal es que lleguen a ser poco probable que deje una huella indeleble en el mundo.

2.1.3.4. Criterios que proceden de la investigación Psicológica Tradicional.

- **Contar con el respaldo de la psicología experimental.**

Los psicólogos pueden averiguar la relación entre dos operaciones observando hasta que punto se pueden llevar a cabo dos actividades simultáneamente. Si una actividad no interfiere con la otra, los investigadores pueden suponer que las dos se basan en capacidades mentales y cerebrales distintas. Por ejemplo, la mayoría de nosotros no tenemos ningún problema en caminar u orientarnos al tiempo que conversamos; las inteligencias implicadas están separadas.

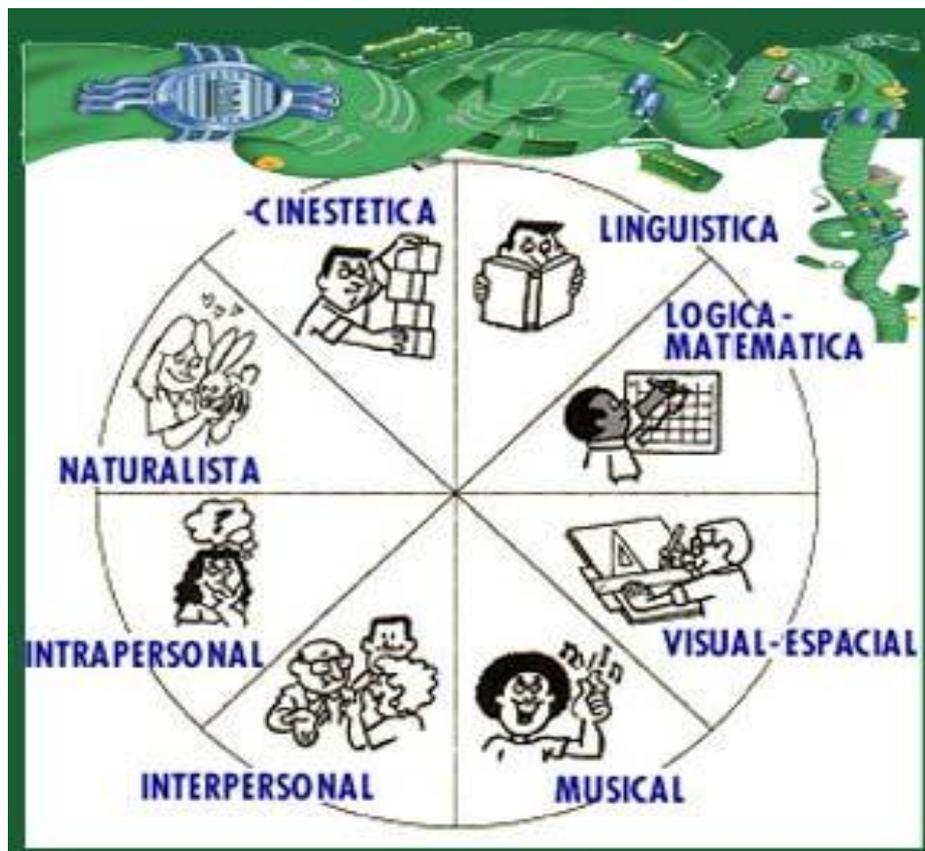
En cambio, solemos encontrar muy difícil conversar mientras intentamos resolver un crucigrama o escuchamos la letra de una canción; en estos casos, tenemos dos manifestaciones de la inteligencia lingüística que compiten entre si. Los estudios sobre la transferencia o la interferencia no justificada nos pueden ayudar a identificar inteligencias separadas

- **Contar con el apoyo de datos psicométricos.**

Puesto que la teoría de las Inteligencias Múltiples nació como una reacción contra la psicometría, puede parecer extraño que en ésta discusión de los criterios de apoyo se hable del respaldo de los datos psicométricos. De hecho, gran parte de los datos psicométricos se pueden interpretar en contra de las inteligencias múltiples porque indican la presencia de una variedad positiva es decir, de una correlación entre las puntuaciones obtenidas en tareas diversas.

A pesar de todo, es conveniente tener en cuenta los datos psicométricos, por ejemplo, los estudios de la inteligencia espacial y la inteligencia lingüística han aportado pruebas convincentes de que entre estas dos facultades existe una correlación débil. Además, a medida que los psicólogos han ampliado sus definiciones de inteligencia y han mejorado los instrumentos para medirla, las pruebas psicométricas a favor de las inteligencias múltiples han aumentado. Así, los estudios sobre inteligencia social han revelado un conjunto de capacidades distintas de las asociadas a la inteligencia lingüística y la inteligencia lógica (Gardner, 2001).

2.1.4. APLICACIÓN DE LA TEORÍA DE LAS INTELIGENCIAS MÚLTIPLES EN LA ESCUELA



2.1.4.1. La Teoría de las Inteligencias Múltiples en la Práctica Docente en la Educación Pre Escolar.

2.1.4.2. Perfil en función de las Inteligencia Múltiples.

Con la aceptación de esta perspectiva más amplia y pragmática, el concepto de inteligencia fue perdiendo su misterio y se convirtió en un concepto práctico que podría aplicarse a las actividades personales de muchas maneras. Gardner facilitó el método para designar el amplio espectro de habilidades que los humanos poseemos, agrupándolas en ocho categorías o inteligencias

Cada una de estas ocho inteligencias presenta características propias para ser identificables en los niños así:

2.1.4.2.1. Inteligencia Intrapersonal.

Esta inteligencia incluye tener una imagen precisa de uno mismo, reconociendo sus poderes o limitaciones; conciencia de los estados de ánimo, intenciones, motivaciones, temperamentos, deseos, autodisciplina, auto comprensión y autoestima.

2.1.4.2.2. Inteligencia Musical.

Hábil con la música: canta constantemente y a veces sin darse cuenta, si sabe suele silbar, es entonado para cantar y reconoce melodías e instrumentos desafinados; tiene ritmo en las actividades que realiza; le gusta escuchar música y también bailar, es sensible a los sonidos del ambiente; tiene talento para tocar un instrumento

musical; memoriza con facilidad utilizando ritmos, rimas, cadencias y repeticiones; estudia y trabaja mejor con música de fondo, que favorece la relajación y concentración.

2.1.4.2.3. Inteligencia Visual Espacial.

Esta inteligencia incluye la sensibilidad al color, la línea, la forma, el espacio- y las relaciones que existen entre estos elementos. Posee la capacidad de visualizar, de representar de manera gráfica ideas visuales o espaciales y de orientarse adecuadamente en una matriz espacial.

2.1.4.2.4. Inteligencia Lógico Matemático.

Esta inteligencia es sensible a los esquemas, relaciones lógicas, afirmaciones, proposiciones, funciones y otras abstracciones matemáticas, utiliza los números de manera efectiva y razona adecuadamente.

Los procesos que se utilizan en la inteligencia lógico – matemática incluyen la caracterización, clasificación, categorización, análisis, síntesis, inferencia, generalización, investigación, cálculo, y demostración de hipótesis.

2.1.4.2.5. Inteligencia Físico Cinestésico.

En esta se involucra habilidades físicas específicas como; la coordinación, equilibrio, fuerza, flexibilidad y velocidad, así como las capacidades auto perceptivo, táctil y musicales, usar todo el cuerpo, expresar ideas, sentimientos y facilidad en el empleo de las manos para producir o transformar cosas.

2.1.4.2.6. Inteligencia Lingüística.

Capacidad para usar las palabras de manera efectiva, sea de manera gestual, oral, escrita, incluye la habilidad de manipular la sintaxis o estructura, la fonética o sonidos, la semántica o significados y las dimensiones pragmáticas o usos prácticos del lenguaje. Algunos de estos usos incluye: manejar el lenguaje para convencer a otros de tomar determinado curso de acción (retórica), emplear el lenguaje para recordar información (mnemónica),

Aprovechar el lenguaje para informar (explicación), valerse del lenguaje para hablar sobre el lenguaje (metalenguaje).

Aspectos fundamentales en el trabajo como profesionales de la educación, cuya responsabilidad es emprender e inducir a los niños/as hacia un aprendizaje de excelencia y calidad. Iniciemos juntos la tarea con una visión, con propósito de cambio y transformación es base a la innovación, perfeccionamiento, entrega y valoración de nosotros mismos y de nuestras capacidades.

2.1.4.2.7. Inteligencia Interpersonal.

Se presenta con la habilidad de percibir y distinguir estados de ánimo, intenciones, motivaciones y sentimientos de otras personas, puede incluir las expresiones faciales, voz y gestos.

Sabe discriminar entre diferentes clases de señales interpersonales y habilidades para responder de manera efectiva a estas señales en la práctica, capaz de empalmar (captar lo que otro siente y ayudarlos a sentirse mejor), disfrutar de la compañía de otras personas, actuar como líder, negociar y llegar a acuerdos.

2.1.4.2.8. Inteligencia Naturalista o Ecológica.

Capacidad de distinguir, clasificar y utilizar elementos del medio ambiente, objetos, animales o plantas. Tanto del ambiente urbano como suburbano o rural. Incluye las habilidades de observación, experimentación, reflexión y cuestionamiento de nuestro entorno. La poseen en alto nivel la gente de campo: botánicos, ecologistas, cazadores, paisajistas, veterinarios, agrónomos etc.

Se da en los alumnos que aman los animales, las plantas; que reconocen y les gusta investigar características del mundo natural y del hecho por el hombre. La naturaleza está al servicio del hombre, por lo que es necesario preservar la armonía, entre el medio ambiente y el hombre no manipular, ni explotarla irracionalmente sino buscar el equilibrio ecológico, cuidar el ambiente para que también sea humano

La misión del hombre es ordenar, no manipular de aquí la responsabilidad de una educación ecológica que nos ayude a vivir en armonía con la naturaleza para aprovecharla y no explotarla irracionalmente.

2.1.4.3. El Educador o Educadora de las Inteligencias Múltiples.

El educador o educadora infantil es el docente que más y mejor desarrolla la teoría inteligencias múltiples, aunque no se lo proponga. Invitamos a todos los docentes a fundamentar científicamente la práctica educativa, elaborando un sistema de influencias para el logro de objetivos, y destrezas de sus programaciones, de modo que puedan promover el desarrollo de todas las potencialidades cognitivas, sociales, afectivas y físicas de cada niño o niño, es decir, que aplique las estrategias metodológicas y experiencias de aprendizaje, orientadas a la formación y desarrollo integral de la inteligencia.

Comprometerse con la teoría de las IM, no significa desarrollar un programa de actividades que se realice en forma fija, ni elaborar una programación de aula que sustituya a la que actualmente llevan a cabo. Se trata de utilizar estrategias que ayuden diariamente a adoptar una nueva filosofía de la educación y adaptar, de forma creativa, los principios de la teoría a su contexto educacional y alas capacidades de casa uno de los niños/as, garantizando de este modo el desarrollo del potencial que están dotados.

Las aportaciones de Gardner, significan el inicio de los cambios y transformaciones que deben asumir todos los/as educadoras de los

niños/as, para formar personas exitosas, capaces de afrontar y solucionar problemas en los diferentes contextos sociales y culturales.

El objetivo de la educación de este milenio, no puede basarse en la transmisión de informaciones y conocimientos. El niño/a ya no necesita ir a un centro escolar simplemente para aprender, porque los conocimientos están a su alcance fuera de la educación formal. Desde este nuevo enfoque, debemos reflexionar sobre el protagonismo que se le otorga en los sistemas educativos a la formación del pensamiento lógico, logros lingüísticos y matemáticos, puesto que las estadísticas demuestran que los niños/as que se destacan en ellas, no siempre alcanzan su pleno desarrollo en la vida adulta.

La educación debe promover la formación del ser humano, estimularle para que aprenda a conocer, aprenda a hacer, aprenda a convivir y aprenda a ser, lo que significa “aprenda a aprender”, proveerle de recursos para que se desarrolle el potencial de sus inteligencias y acompañarle en su proceso de maduración, a fin de que se desenvuelva en un contexto social y cultural, al que pueda aportar positivamente.

Estimular las diferentes inteligencias de nuestros niños/as, supone garantizar su felicidad presente y futura. Si consideramos feliz a la persona que no tiene problemas o que dispone de capacidad para resolverlos, el término felicidad está siempre asociado al de

inteligencia, porque gracias a ésta, la persona tiene capacidad para comprender y resolverlos.

Los niños/as poseen ciertas habilidades en casa una de las inteligencias, porque todas ellas forman parte de la herencia genética que reciben de sus antepasados. Estas habilidades se manifiestan universalmente en su nivel básico, con independencia de la educación y su contexto.

Partiendo de esta base, debemos suponer que todos los niños y niñas son inteligentes de diversas maneras, independientemente del CI que resulte de la aplicación de las pruebas. Precisamente la forma original de interacción entre las habilidades único para cada ser humano.

2.1.4.4. Trayectoria Evolutiva Natural de las Inteligencias Múltiples.

El proceso educativo debe tener en cuenta que las inteligencias siguen una trayectoria evolutiva natural, pasando por una serie de fases en las diferentes etapas del desarrollo, siendo estas:

2.1.4.4.1. Habilidad Modeladora en Bruto.

Llamada también Inteligencia en bruto, predomina durante el primer año de vida. En éste período existe la habilidad para apreciar las

diferentes tonalidades en la inteligencia musical; la asociación entre mirar un objeto y agarrarlo en la inteligencia físico-cenestésico; distinguir una construcción tridimensional en la inteligencia espacial.

2.1.4.4.2. Sistemas Simbólicos.

En esta etapa los niños y niñas muestran sus habilidades en las diferentes inteligencias aprendiendo de los distintos sistemas simbólicos. En el caso del lenguaje la utilización de pictogramas, láminas, grafías y frases; en la musical el aprendizaje de canciones mediante códigos, signos, grafismos, y grafías; en el espacial los dibujos y gráficos.

2.1.4.4.3. Sistema Notacional.

Se lo puede definir como sistema simbólico de segundo orden, es decir los sistemas notacionales de las diversas inteligencias, llegan a dominarse en el contexto educativo formal. Los niños/as van avanzando en su desarrollo y progresivamente representan cada inteligencia, junto a su sistema simbólico mediante un sistema Notacional. En la inteligencia musical, tras el aprendizaje de melodías y canciones, llegan a la utilización de la notación musical. En la inteligencia lingüística, la utilización de palabras y frases lleva al aprendizaje del idioma y creación literaria.

2.1.4.4.4. Vocacional.

A partir de la adolescencia, las inteligencias se expresan primero a través de los estudio elegidos y posteriormente, por su desempeño en el mundo laboral de la edad adulta.

2.1.4.5. Características del Maestro o Maestra que labora con las Inteligencias Múltiples.

El maestro o maestra que labora con las inteligencias múltiples cambia su método de presentación, contantemente pasando de lo lingüístico a lo espacial, musical y así sucesivamente, con una frecuente combinación creativa de las inteligencias, en respuesta a las necesidades, intereses y motivaciones infantiles.

El maestro o maestra que labora con las inteligencias múltiples cambia su método de presentación, contantemente pasando de lo lingüístico a lo espacial, musical y así sucesivamente, con una frecuente combinación creativa de las inteligencias, en respuesta a las necesidades, intereses y motivaciones infantiles.

Utiliza dibujos en el pizarrón muestra su grabadora para poner un cuento, idea narraciones, a menudo pone música en algún momento del día, sea creando el escenario para cumplir un objetico o reforzar algo; creando un ambiente propicio de estudio.

Ofrece experiencias manuales, que exigen que los niños/as se levanten y circulen por el salón, hace que interactué entre sí de

diferentes maneras, en parejas, en grupos pequeños y grandes; programen el tiempo y practiquen la auto reflexión, que trabajen a su propio ritmo y vinculen emociones, sentimientos experiencias y conocimientos, con el material que disponen.

Diversifica permanentemente sus experiencias y estrategias metodológicas, en ocasiones con una narración (lingüística); con énfasis rítmico(musical); hace dibujos en la pizarra para ilustrar (espacial); hace gestos teatrales mientras habla (física cenestésica); se detiene para permitir que los niños/as reflexionen (intrapersonal); pregunta para comentare una interacción animada (interpersonal), utilizando los principios de inteligencias múltiples en el ámbito de una perspectiva que gira alrededor del maestro. En ningún momento deja e lado los objetivos, destrezas y aprendizajes que tengan carácter científico y de actualidad.

Debe considerar el juego y el arte como estrategias metodológicas básicas de enseñanza y aprendizaje; es conveniente que en su labor docente utilice una gran variedad de recursos y materiales que permitan la participación activa de niños/as, a la vez que potencien sus inteligencias.

2.1.4.6. Aplicación de la Teoría de las Inteligencias Múltiples en el proceso de aprendizaje.

Conocer sobre la teoría de las Inteligencias Múltiples, permitirá a los docentes manejarla de manera práctica en el aula de trabajo. Significa hacer atractivo los procesos de aprendizaje, que permita mejorar la autoestima, respetar las individualidades, estilos y ritmos de aprendizaje para personalizar de ésta manera una educación de calidad.

Uno de los grandes propósitos del educador debe ser lograr la meta cognición, que significa reflexionar y actuar sobre su propio pensamiento. Para potencializar las diferentes inteligencias en el aula de clase utilizamos el juego y el arte como estrategias metodológicas básicas, sin embargo se sugiere alternar con las siguientes:

- Excursiones, salidas de campo, visitas a museos, parques y reservas naturales.
- Elaboración de carteleras, periódicos murales y animaciones creativas.
- Lectura de textos variados: cómicos, de aventura, fantásticos, historietas.
- Trabajos en equipo para realizar actividades, empleando las inteligencias múltiples.
- Exposiciones orales.
- Narraciones.
- Bosquejo de ideas.
- Simbolización gráfica.
- Visitas y entrevistas.
- Utilización de organizadores gráficos.

2.1.4.7. Acciones para trabajar con las Inteligencias Múltiples.

Aspectos fundamentales en el trabajo como profesionales de la educación cuya responsabilidad es emprender e inducir a los niños y niñas hacia un aprendizaje de excelencia y calidad.

Iniciemos juntos la tarea con una nueva visión, con propósito de cambio y transformación en base a la innovación, perfeccionamiento entrega y valoración de nosotros mismos y de nuestras capacidades para lo cual se sugiere lo siguiente:

- Realizarse un diagnóstico de perfil de inteligencias como docente, para determinar si es necesario reforzar o compensar alguna de ellas.
- Informar a la comunidad educativa la nueva modalidad de trabajo.
- Diagnosticar el perfil de inteligencia de los padres, niños, niñas con quienes se va a trabajar.
- Poseer conocimiento sobre los estilos de aprendizaje.
- Planificar, organizar, ejecutar y evaluar los aprendizajes que desarrollan las inteligencias múltiples.
- Dar a conocer a los padres del progreso de sus hijos.
- Coordinar acciones con la familia.

2.1.4.8. Inteligencias Múltiples en la Educación Inicial y Primero de 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 dota la información que le brindamos, 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, apuntar 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 ocho inteligencias, que determine el potencial que cada ser humano posee.

Tomando en cuenta lo anterior, es conveniente realizar el trabajo con el niño y niña en tres fases:

- **FASE DIAGNÓSTICA**

Señala el perfil de inteligencias de los padres y del niño/a. Esto se realiza mediante un estudio por parte de los docentes encargados de la sala, quienes deben estar capacitados y comprometidos para conocer el elemento humano con el que laborará.

- **DESARROLLO DEL MODELO DE APRENDIZAJE PERSONAL Y GRUPAL.**

En esta etapa el docente desarrolla las estrategias seleccionadas para motivar y estimular a cada una de las inteligencias, tomando en cuenta el modelo de aprendizaje personal y grupal, formas de comunicación, interacción y en especial la capacidad lúdica que manifiesta.

- **EVALUACIÓN**

En esta etapa se realiza una evaluación objetiva, que apunte a la verificación de la eficacia de las estrategias utilizadas y la aceptación por parte del niño/a.

Se recomienda un proceso constante de evaluación registrando logros o capacidades adquiridas por los niños/as. Es conveniente mantener una capacitación permanente por parte del educador/a.

La teoría de las inteligencias múltiples abre un nuevo camino en la educación de los más pequeños, brindando una educación basada en el ser humano y su manera de aprender, conocer y comunicarse con el mundo

2.1.4.9. La Planificación de clases basada en las Inteligencias Múltiples.

Por una parte, tal vez la mejor representación de la teoría de las Inteligencias Múltiples aplicada al plan de estudios esté dada por una colección amplia y diversa de estrategias didácticas. En este aspecto, la teoría de las IM representa un modelo de instrucción en el que no hay reglas específicas más allá de las demandas impuestas por los elementos cognoscitivos de las inteligencias mismas.

Las y los maestros pueden escoger las actividades y ejecutar la teoría según su estilo de enseñanza y en congruencia con su Filosofía Educativa (siempre y cuando esa Filosofía no sostenga que todos los niños aprenden de la misma manera)

La Teoría de las inteligencias múltiples plantea la existencia de ocho formas para aprender, unas más desarrolladas que otras, según las personas. De este modo, los individuos son capaces de conocer el mundo por medio del lenguaje, del análisis lógico-matemático, de la representación espacial, el pensamiento musical, el uso del cuerpo para resolver problemas o hacer cosas, de una comprensión de los demás individuos y de nosotros, así como del contacto con el medio que los rodea.

No, obstante, aun nivel más profundo, la teoría de las IM sugiere un conjunto de parámetros dentro de cuyo ámbito los educadores y las educadoras, puedan crear nuevos planes de estudio. De hecho, la teoría brinda un contexto en el cual los maestros pueden abarcar cualquier habilidad, área de contenido, materia u objetivo didáctico y desarrollar por lo menos ocho maneras de enseñarlos.

Fundamentalmente la teoría de las IM ofrece un método para crear planificaciones diarias, unidades semanales o mensuales, y hasta incluso temas y programas para todo el año, de tal forma que al menos parte del tiempo la enseñanza esté dirigida hacia las inteligencias más desarrolladas de cada uno de los estudiantes.

La mejor manera de abordar el desarrollo de los planes de estudio utilizando la teoría de las Inteligencias Múltiples, radica en como podemos convertir el material a enseñar de una inteligencia a otra. En otras palabras ¿cómo podemos utilizar un sistema de símbolos lingüísticos como por ejemplo el idioma español y traducirlo

no a otros idiomas lingüísticos como el francés o el inglés, sino a los lenguajes de otras inteligencias, a saber, imágenes, expresión física o musical, símbolos o conceptos lógicos, intenciones sociales y nexos intrapersonales.

El siguiente procedimiento que consiste en siete pasos, sugiere una manera de planificar las clases o las unidades del plan de estudio empleando la teoría de las IM como marco de organización.

1.- Concentrarse en un objetivo o tema específico.

Quizá le convenga desarrollar un plan de estudio a gran escala (por ejemplo para un tema que abarque todo el año) o crear un programa que se concentre un objetivo didáctico específico (por ejemplo para un plan de enseñanza individualizada de un niño).

Independientemente de que su tema de enfoque elegido sea “la ecología” o el “problema de género”, cerciórese de establecer clara y concisamente el objetivo, escriba el objetivo o tema en el centro de una hoja de papel.

2.- Plantee preguntas clave de inteligencias múltiples.

En el siguiente gráfico se numeran los tipos de preguntas que han de plantearse al desarrollar un plan de estudios para un objetivo o

tema específico. Estas preguntas pueden ayudar a cebar la bomba de la creatividad y prepararnos para los pasos subsiguientes.

PREGUNTAS DE PLANIFICACIÓN DE INTELIGENCIAS MÚLTIPLES



3.- Considere las posibilidades.

Analice las preguntas del esquema anterior y la lista de técnicas y materiales de inteligencias múltiples del esquema sobre métodos y materiales. Piense en otras posibilidades no mencionadas, que podrían ser adecuadas.

4.- Inspírese.

Con una hoja de planificación de inteligencias múltiples, haga una lista de cuantos enfoques didácticos halle para cada inteligencia. Cuando indique los enfoques, escriba específicamente el tema que desea abarcar (por ejemplo “videocasete de la selva tropical” en lugar de simplemente videocasete).

La rueda empírica de la inspiración es “anotar todo lo que se le ocurra”. Trate de plasmar al menos veinte o treinta ideas y por lo menos una idea para cada inteligencia. Las reuniones creativas con sus colegas podrían ayudarle a estimular su imaginación.

5.- Seleccione Actividades apropiadas.

De las ideas anotadas en su hoja de planificación, encierre con un círculo las que parezca más prácticas según su situación pedagógica particular.

6.-Defina un plan secuencial.

Valiéndose de los enfoques seleccionados diseñe una lección o unidad que gire alrededor del tema u objetivo específico seleccionado.

7.- Ejecute el plan.

Reúna los materiales necesarios, seleccione un período de tiempo apropiado y luego ejecute el plan de lección. Modifique la lección según convenga para incorporar los cambios que surjan durante la ejecución.

La teoría de las Inteligencias Múltiples ofrece un método para crear planificaciones diarias, semanales, mensuales, hasta incluso programaciones para todo el año, ofreciendo una gama de actividades a desarrollarse que permitan a todo el grupo participar de ellas, motivados y dispuesto a aprender.

2.1.4.10. Recursos Materiales para desarrollar las Inteligencias Múltiples.

Ofrece una variedad de material didáctico clasificado para cada una de las inteligencias para lograr su desarrollo:

2.1.4.10.1. Inteligencias Intrapersonal.

- Muñecos de tela, trapo, rizo, goma, juegos de arrastre, bloques, legos, cajas, tarros, espejo de pared, animales de distinto materia, fotografías, juegos de imágenes, etc.

2.1.4.10.2. Inteligencia Musical.

- Sonajeros, móviles musicales, lámparas y libros musicales, muñecos sonoros, cajas musicales, animales sonoros, globos, campanillas, instrumentos musicales, materiales sensoriales, etc.

2.1.4.10.3. Inteligencia Visual Espacial.

- Móviles, lámpara de luz, tapiz de actividades, material tridimensional, libros de imágenes, ensartables, columpio, revistas, murales, papeles y cartulinas de diferentes colores espejo, etc.

2.1.4.10.4. Inteligencia Lógico Matemático.

- Torres de anillos, cubos apilables y encajables, cuentas gigantes, piezas para apilar, aros, cuerdas, fichas geométricas, dominós, rompecabezas, legos y cubos grandes, rosetas de cotilón grandes, bingos, encajes, etc.

2.1.4.10.5. Inteligencia Física Cinestésico.

- Mordedores de distinta forma y tamaño, gimnasio infantil, crayones, lápices, pinceles, corre pasillos, juegos de arrastre, túnel de gateo, masas, espejo de pared, juegos de agua y arena, material sensorial etc.

2.1.4.10.6. Inteligencia Lingüística.

- Tarjetas de parejas, juegos de imágenes, plantillas, sellos, juegos de arena y agua, material sensorial, etc.

2.1.4.10.7. Inteligencia Interpersonal.

- Globos, pelotas, pañuelos, diferentes papeles, prendas de vestir, cucas, fotografías, formas geométricas, etc.

2.1.4.10.8. Inteligencia Naturalista o Ecológica.

- Plantas, tierra, hojas, palos, agua, semillas, abono, rastrillos, palas, tarros, latas, regadera, picos, pintura, videos.

2.1.5. EL JUEGO COMO ELEMENTO PARA ESTIMULAR LAS INTELIGENCIAS MÚLTIPLES.

2.1.5.1. El Juego.

El juego es la actividad más agradable con la que cuenta el ser humano. El juego, tomado como entretenimiento suaviza las asperezas y dificultades de la vida, por este motivo elimina el estrés y propicia el descanso, buscando en los niños y niñas mantener el interés.

2.1.5.2. El Propósito del Juego.

- Desarrollar la capacidad de relacionar e integrar conceptos, hechos, factores y fenómenos.
- Desarrollar el juicio crítico y el pensamiento constructivo.
- Facilitar el proceso de socialización del estudiante mediante la convivencia, a la orientación y la adquisición de conocimientos, habilidades y destrezas.
- Desarrollar actitudes de cooperación y responsabilidad en la solución de problemas de los grupos: familiar, escolar, de trabajo y de la comunidad.
- Obtener conocimientos y recreación al mismo tiempo.

2.1.5.3. Valor educativo del juego.

Desde el punto de vista pedagógico y terapéutico, el juego se ha revalorizado cada día más y actualmente se lo considera como una necesidad real. Sin embargo hay que saber elegir la clase de juego más apto para la consecución de un fin determinado, así por ejemplo los juegos simbólicos para la infancia, los que favorecen el contacto social para los individuos introvertidos, los que implica una actividad física para los individuos sedentarios.

2.1.5.4. Importancia del juego para conocer al ser humano en lo social y en lo motriz.

El juego es importante para que nos ayude en la interrelación de los individuos que en él intervienen, además facilita la amistad y compañerismo de los participantes.

Los adultos hemos de ayudar a descubrirlos y usarlos. Tan grave es que un niño no duerma como que no juegue, porque el juego contribuye al buen desarrollo psicomotriz, que es la base de un aprendizaje adecuado, el juego es una actividad necesaria y positiva puesto que el juego es el aprendizaje de la vida.

El juego mantiene al ente participante en constante motivación razón por la cual es difícil que éste se distraiga y más fácil que interrelacione el juego con el aprendizaje.

Si explotamos el potencial del ser humano de jugar en forma innata y asociamos con la formación lograremos aprovechar los beneficios del juego en pro de la enseñanza llegaremos a un aprendizaje dinámico y novedoso que nos ayudará a que los contenidos abstraídos sean más duraderos en el individuo, fijando de esta manera una mejor y buena enseñanza por medio de la diversión e incentivando al educando para que le agrade este tipo de actividad.

Si incorporamos los intereses del niño y de la niña y lo que el maestro desea obtener de él en una actividad dinámica, lograremos óptimos resultados con satisfacción para las dos partes que intervienen en el proceso enseñanza aprendizaje.

Es importante el juego, porque en este intervienen actividades de motricidad fina y gruesa, acciones que ayudan al desarrollo del aprendizaje, además la manipulación de numeroso material que logra despertar el interés del individuo.

Educar a los niños a través del juego se ha de considerar profundamente, porque el juego bien orientado es una fuente de grandes provechos, el niño aprende porque el juego es el aprendizaje.

Como adultos tendemos a pensar que el juego es algo infantil como para convertirlo en parte importante de nuestra vida, y no es así, para los niños jugar es la actividad que lo abarca todo en su vida, entretenimiento, adquisición de experiencias, forma de explotar el mundo que lo rodea.

El niño explora el mundo que lo rodea, realmente a de explotar si quiere ser un adulto con conocimientos. La óptica del niño sobre el juego es totalmente distinta a la del adulto, ninguno de los motivos que mueven a este a jugar intervienen en el juego del niño

Jugando el niño se pone en contacto con las cosas y aprehende, su utilidad y sus cualidades. En el juego se debe convertir a los niños en protagonistas de una acción heroica creada a medida de su imaginación maravillosa.

Con experiencias logradas con el juego, el niño aprende con vivacidad y sencillez las complejidades de causa y efecto es importante que vaya conociendo una buena gama de juegos y materiales para enriquecer mejor sus experiencias.

Jugar ha de ser divertido, un juego educativo que hayamos comprado, puede no ser divertido y si no hay diversión, difícilmente habrá aprendizaje, el niño sabe bien lo que le gusta y lo que no, y no le convenceremos de lo contrario.

2.1.5.5. La Motivación dentro del Juego.

Los juegos deben considerarse como una actividad importante en el aula de clase, puesto que aportan una forma diferente de adquirir el aprendizaje, aportan descanso y recreación al estudiante. Los juegos permiten orientar el interés del participante hacia las áreas que se involucren en la actividad lúdica.

El docente hábil y con iniciativa inventa juegos que se acoplen a los intereses, a las necesidades, a las expectativas, a la edad y al ritmo de aprendizaje. Los juegos complicados le restan interés a su realización.

El juego es fundamentalmente una actividad libre. Las personas cuando jugamos lo hacemos por placer; precisamente el poder responder a la necesidad de pasarla bien, sin otra motivación, supone un acto de libertad.

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

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

La exigencia de los juegos de adoptar puntos de vista externos a uno mismo constituye otra de su carácter. Esta exigencia viene determinada, sin duda, por los conflictos y las reglas impuestas desde afuera. Tanto su resolución como la comprensión y su aceptación requieren de una progresión considerable en la construcción del

pensamiento infantil. En todo esto no podemos dejar a un lado la motivación, consecuencia del propio placer por el juego y, paralelamente a ésta, también está la necesidad de descubrir, de experimentar, que aparece muy ligada al juego infantil se debe tener en cuenta siempre que la motivación es la explicación del porque de nuestras acciones.

2.1.5.6. El Juego en el desarrollo de la personalidad infantil.

En las primeras etapas de la vida, la creatividad lúdica es la esencia formal como los pequeños se relacionan con el mundo. Esta actividad surge de manera incipiente en los primeros meses de vida con la manipulación de objetos, gradualmente el niño utiliza los objetos del medio para satisfacer su curiosidad y su natural afán de conocer y comprender su mundo.

Se ha definido al juego como “proceso sugestivo y substitutivo de adaptación y dominio” atributos que son propios del aprendizaje, puesto que aprender es enfrentarse con situaciones de la vida para dominarlas o adaptarse a ellas. De igual forma, se constituye en el recurso que favorece el tránsito entre los primeros años de vida y la experiencia adulta. Si bien se da por aceptado el papel determinante del juego en el desarrollo de los niños y niñas, todos conocemos que esta actividad nunca abandona a los seres humanos, pues constituye una parte esencial de su existencia.

A pesar de la amplia literatura sobre el juego, no siempre es visto como uno de los medio más eficaces para formar y educar a las

personas, todavía es muy entendida la idea de que el juego es una actividad de distracción o entretenimiento, como un ejercicio placentero, pero no como una tarea educativa. Inclusive, algunos autores sugieren que deben establecerse diferencias entre el aprender y el jugar. Varios expertos han buscado determinar cual es la frontera entre el juego y el trabajo, que actividades pueden considerarse lúdicas, cuales son los límites formales del juego.

El juego es una actividad natural de los niños y niñas, lo cual le proporciona placer y satisfacción por tanto, si un niño no se divierte con lo que hace, no podemos decir que juega; es posible, mencionar que el valor del juego como recurso esencial de organización, desarrollo y crecimiento favorece a la personalidad del niño o niña en formación, desarrolla las facultades físicas y psíquicas; y sirve para conocer las propias aptitudes y sus límites , estableciendo una relación con los demás y con los objetos .

El juego es fuente de relación con el resto de la sociedad, pero estas relaciones no tiene carácter jerarquizado, ya que en el juego no existen las relaciones de poder niño-adulto, establecidos en la vida cotidiana, en el juego el niño puede crear un mundo a su medida, donde la relación con la gente con la que juega es de igual a igual.

La sociedad y sus reglas se reflejan en el juego, mediante el cual el niño conoce y asimila, lo que le permite adaptarse a la realidad que lo rodea. El aspecto cognitivo, social del juego es uno de los elementos que más trabajan últimamente sus implicaciones van más allá del

conocimiento del entorno social, por tanto el niño mientras juega interioriza la estructura social que lo rodea.

Esta actividad lúdica permite también encaminar la personalidad del niño o niña ya que es un medio de aprendizaje y so hace falta que sea intencionado o programado por el educador, el juego se desarrolla en un contexto humano sobre todo en un ambiente determinado, con cuyos elementos interactúa el niño o la niña conociendo cuales son sus capacidades ya que las confrontan y aprenden a modificarlas para poder conseguir mejores resultados.

El juego en primer lugar, es promotor de las facultades cognitivas, principalmente porque tiene una gran carga imaginativa, este potencial imaginativo de los juegos permite al niño pensar en numerosas alternativas para ejecutar acciones, enfrentar problemas y desarrollar diferentes modos y estilos de pensamientos, un elemento presente que favorece a la cognición es la construcción de reglas, la ejecución de secuencias, la búsqueda de alternativas.

En síntesis los expertos ven en el juego el principal elemento que aporta a la formación de la personalidad de los niños y niñas entre lo 0 a 5 años de edad, el juego seria para los pequeños, lo que la escuela seria después para ellos, en ambos ambientes se produce una infinidad de estimulaciones que configuran todas las estructuras de la personalidad: inteligencia, afectividad, valores y motricidad.

2.1.5.7. Tipos de Juegos.

Piaget, fue uno de los primeros en proponer una clasificación de los juegos, para éste investigador los juegos pueden ser funcionales, de construcción, de roles, de reglas, y didácticos, sin desmerecer a esta clasificación actualmente la más empleada es aquella que recurre a los períodos evolutivos de la niñez. Según esto, los juegos pueden ser:

- **Juego Sensorio motor.**- Se presenta en las primeras etapas de la vida hasta el segundo año. Este período, el niño está adquiriendo afanosamente control de sus movimientos y aprende a coordinar sus gestos y sus percepciones con los efectos de los mismos. El juego consiste en repetir y variar movimientos. Los niños encuentran satisfacción en el dominio de sus capacidades motoras y experimentar en el mundo del tacto, la vista y el sonido. Obtienen placer al comprobar que son capaces de hacer que se repitan los acontecimientos; de ahí que se puede observar su alegría, cuando una y otra vez mueven objetos.
- **Juego Simbólico o representativo.**- Surge hacia los dos años hasta aproximadamente los seis. Durante este estadio, el niño y la niña aprenden a codificar sus experiencias con símbolos y las combinaciones de éstos. Dado que el lenguaje aparece incipientemente, lo utilizan para captar y comprender su mundo.

En esta etapa, a más del manejo Sensoriomotor del mundo real, empiezan a jugar imaginativamente con los objetos de su medio para utilizarlos en múltiples formas.

- **Juegos sujetos a reglas.-** Se inicia en los cinco, seis años. El niño o la niña ha comenzado a comprender los conceptos sociales de cooperación y competición. Su juego refleja esto, cuando se enfoca en actividades lúdicas que están estructuradas sobre la base de reglas objetivas y que pueden implicar actuaciones en grupo o equipo.
- **Juego Espontáneo.-** Que representa una parte esencial para la actividad psicomotora del niño y de gran importancia en el aprendizaje del dominio de la realidad.
- **Juego Educativo.-** Muy importante para el estímulo del interés, la observación y la cooperación.
- **Juego Terapéutico.-** Tanto para llegar a un diagnóstico en la infancia como para favorecer una actividad en el enfermo mental y reintroducirlo en la sociedad.

2.1.5.8. El Juego no competitivo.

El juego no competitivo se caracteriza, de manera esencial, porque, no busca el triunfo ni el éxito personal. En este caso, lo que se pretende es que los niños y niñas disfruten del proceso del juego más

que del resultado final. Esta experiencia tiene las siguientes ventajas formadoras:

- El niño juega por el placer de jugar, no por conseguir necesariamente un premio, una victoria.
- Se divierte sin el temor de no alcanzar el objetivo marcado, conseguido solo por unos pocos.
- Se favorece la participación de todos los niños, los más dotados y los menos dotados. La participación de los niños con pocas posibilidades de triunfo será mayor en este caso, ya que desaparece el miedo al fracaso.
- Los participantes se verán como compañeros de juego, con relaciones de igualdad, no como individuos a ser superados y no existirá la necesidad de pasar por encima de los demás.
- El niño intentará superarse a sí mismo y no superar a los demás de esta manera, conocerá las propias aptitudes por su propio esfuerzo, no por comparación con los otros.
- El juego colectivo se vivirá como una actividad conjunta, no individualizada, ya que no se centrará en ningún niño o grupo concreto, jugarán todos juntos así potenciarán la solidaridad entre todos, además tendrán un papel destacado para desarrollar y todos se convertirán en protagonistas.

2.1.5.9. Los Juegos: métodos creativos de enseñanza.

Pretendemos abordar los distintos aspectos del juego como método de enseñanza. El juego proporciona el contexto apropiado en el que se puede satisfacer las necesidades educativas básicas del aprendizaje infantil. Puede y debe considerarse como instrumento mediador dada una serie de condiciones que facilitan el aprendizaje:

Su carácter motivador estimula al niño o niña y facilita su participación en las actividades que a priori pueden resultarle poco atractivas, convirtiéndose en la alternativa para aquellas actividades poco estimulantes o rutinaria.

2.1.5.10. Los juegos y la estimulación de las Inteligencias Múltiples.

Si analizamos la teoría de las inteligencias múltiples, planteada por H. Gardner, este concibe a la inteligencia en términos de sus resultados y las habilidades que se requieren, por lo que la define como la capacidad de resolver problemas y crear productos en un ambiente naturalista y rico en circunstancias.

Las ocho inteligencias se definen como tales, de acuerdo con Gardner, por cumplir criterios o requisitos básicos que la plantean como una estructura integral, lo cual las diferencias del talento, la aptitud o la habilidad. Lo importante es que estas inteligencias plantean determinadas operaciones y habilidades que las caracterizan, y como los individuos las utilizan para resolver problemas y elaborar productos, es decir, se dirige a los resultados del proceso.

Al valorarse los juguetes desde un enfoque desarrollador de procesos y cualidades psíquicas y físicas, los mismos pueden ejercer una acción estimuladora en aquellas peculiaridades que constituyen el núcleo central de dichas inteligencias, en especial de aquellas directamente relacionadas con el tipo específico de juguetes, si bien,

siendo consecuentes con Gardner y la teoría histórico-cultural, todo objeto ejerce una acción sobre todos los procesos y acciones psíquicas, partiendo de la concepción de la localización dinámica de las funciones cerebrales. Por lo tanto, al clasificar un juguete dentro de una clase de inteligencia, esto se refiere a su función principal, y no a una categorización exclusiva de este tipo de inteligencia.

Partiendo de esta clasificación, y del conocimiento del desarrollo y particularidades de las niñas y niños en estas edades, y de la especificidad evolutiva de cada inteligencia, se establece la selección para la etapa del desarrollo en cuestión, evadiéndose así una categorización cerrada por edades que anteriormente se ha planteado solo es una guía general. De esta manera, conjugando todos los parámetros al unísono se logra un enfoque más científico para la clasificación de los juguetes y sus efectos en las inteligencias.

Cabe señalar algunos juguetes apropiados para cada tipo de inteligencia, recordando que no constituyen ni por mucho, todos aquellos posibles de ser ubicados en esta clasificación.

2.1.5.10.1. Juguetes para el desarrollo de la Inteligencia Intrapersonal

Juguetes con voces y sonidos con formato ordenador, muñecos interactivos, teléfonos con voces, micrófonos karaokes de juguete, juguetes representativos de medios de transporte: (avión, bus, auto, coche,...), objetos que representen instrumentos de la vida real, títeres,

libros de textos e imágenes, animales de madera, plástico y peluche, juegos de café, cocina, cuarto, sala, comedor, etc., útiles de limpieza y labores, juegos de roles: médico, peluquero, mecánico, carpintero (sus medios e instrumentos, juegos de construcción, imprenta, juego de tránsito vehicular, caballo de madera, pelota, dominós de animales, de colores, de frutas y vegetales, de medios de transporte, etc., cajas de sorpresas, tocadiscos, juguetes de cuerda, disfraces, casas de muñecas, parchís, lotos, televisor de imágenes, juegos colectivos: monopolio, damas chinas, etc., cuquitas, juegos de láminas diversas tipo tarjetero, banda elástica de bolas plásticas sonoras, espejos de juguetes, y todos aquellos que estimulen el uso de la palabra en situaciones prácticas.

2.1.5.10.2. Juguetes para el desarrollo de la Inteligencia Musical.

Educativos electrónico con sonidos y ritmos musicales, micrófono de juegos imitativos, reproductores de CD, radio y tocadiscos de juguete instrumentos musicales de juguete: guitarra, armónica, xilófono, piano, corneta, entre otros, equipos de percusión: tambores, pandereta, maruga y otros objetos sonoros, cajas de música, grabadoras, cassettes y compactos infantiles, campanas diversas, flautas y silbatos, maracas, claves, cascabeles, caja china, triángulo, radio y tocadiscos de juguete, marimba, castañuelas, chicharras, móviles sonoros, walkman, y aquellos juguetes que signifiquen percibir sonidos armónicos y musicales.

2.1.5.10.3. Juguetes para el desarrollo de la Inteligencia Visual Espacial.

Juegos de radio control, arrastres y gateadores, juegos de engranaje, pizarras, juegos electrónicos con gráficos, rompecabezas de imágenes: animales, plantas, paisajes, mosaicos de formas y colores, dominó de figuras geométricas, animales, colores, laberintos, bloques, libros de imágenes, ordenadores de juguetes con actividades de dibujos, coloreados, cuadernos de colorear, recortar y rellenar, cuentas de ensartar, plastilina, pelota, pirámides, juegos de inclusión: figuras geométricas, animales, objetos, etc., tableros excavados con figuras, moldes, juego de argollas, modelos de aviones, barcos y otros medios de transporte, cubos de construcción, dados de colores, temperas y lápices de color, crayolas, marugas (sonajeros), móviles, tentempié, vídeos, juguetes lumínicos, calidoscopios, transformes, y otros más que permitan la representación de imágenes y las interrelaciones de espacio, figura, forma, color y línea.

2.1.5.10.4. Juguetes para el desarrollo de la Inteligencia Lógico Matemático.

Educativos electrónicos de todo tipo, preferentemente con demostración gráfica, que aborden resolución de problemas, cálculo, juegos de engranaje, juguetes avanzados de dibujo, rompecabezas lógicos, numéricos, de conjuntos diversos, juegos de seriación, comparación, clasificación, identificación, modelos y planos, brújulas de juguete, acertijos, juegos de inclusión: de colores, formas, tamaños, calculadoras de juguete, juegos matemáticos de ensarte, encaje, instrumentos científicos de juguete, pirámide, cajas de formas y colores, figuras geométricas de madera y plástico, clavijeros, juguetes mecánicos y de cuerda, electrónicos, dominós de letras y números,

juegos de arquitecto, constructores, imprentas de mano de figuras diversas, mecanos, juegos de herramientas, y todos aquellos que impliquen comprender relaciones cuantitativas y patrones lógicos.

2.1.5.10.5. Juguetes para el desarrollo de la Inteligencia Físico Cinestésico.

Juegos de arrastre, gateadores, pantallas de dibujo, construcciones, engranaje, carruseles, toboganes, aparatos de juego de tareas exteriores, escaleras, triciclo, carriola, mini autos, carros de tirar y empujar, plastilina, juegos de dibujo, de construcción, cubo y pala, martillo y tacos, pelotas y balones, tijeras, carretilla, caballo para montar, de plástico o de madera, juegos de lazada y acordonamiento, sonajero, juego de argollas, arco y flecha, tiro al blanco, raqueta, patines, juegos de herramientas diversas, caña de pescar, trompo, juego de pompas de jabón, moldes para juego de arena, palitos chinos, regadera, cuerdas, bolas, aros grandes, diabólos, sacos de sorpresa, clavijeros, y todo lo que promueva sensaciones somáticas, de equilibrio físico, de aprendizaje manual.

2.1.5.10.6. Juguetes para el desarrollo de la Inteligencia Lingüística

Juguetes con voces y sonidos con formato ordenador, muñecos interactivos, teléfonos con voces, micrófonos karaokes de juguete, juguetes representativos de medios de transporte: (avión, bus, auto, coche,...), objetos que representen instrumentos de la vida real, títeres, libros de textos e imágenes, animales de madera, plástico y peluche, juegos de café, cocina, cuarto, sala, comedor, etc., útiles de limpieza y labores, juegos de roles: médico, peluquero, mecánico, carpintero (sus

medios e instrumentos, juegos de construcción, imprenta, juego de tránsito vehicular, caballo de madera, pelota, dominós de animales, de colores, de frutas y vegetales, de medios de transporte, etc., cajas de sorpresas, tocadiscos, juguetes de cuerda, disfraces, casas de muñecas, parchís, lotos, televisor de imágenes, juegos colectivos: monopolio, damas chinas, etc., cuquitas, juegos de láminas diversas tipo tarjetero, banda elástica de bolas plásticas sonoras, espejos de juguetes, y todos aquellos que estimulen el uso de la palabra en situaciones prácticas.

2.1.5.10.7. Juguetes para el desarrollo de la Inteligencia Interpersonal.

Juegos de mesa diversos: damas, parchís, monopolio, lotería, dominós, entre otros, juguetes para actividades colectivas: herramientas e implementos laborales, carretilla, disfraces, tienda de campaña y juguetes de campismo, bus y mini autos, accesorios para juegos de imitación: muñeca, animales de plástico, madera y peluche, títeres, juegos de comedor, sala, cuarto, escuela, entre otros, pelotas, balones y cestas, útiles de limpieza, juegos de peluquería, picas largas, carrusel y otros elementos de juego de áreas exteriores, retablo de títeres, y todos los demás juguetes que faciliten la comunicación social y el contacto afectivo con los demás.

2.1.5.10.8. Juguetes para desarrollar la Inteligencia Naturalista.

Palas, picos, tierra, restrillo, carretillas, semillas, macetas, plántulas, humus, abono, hojas, palos, paletas, arena, cartillas, juguetes de playa, agua, regadera, videos, música de la naturaleza, marionetas, ladrillos, sogas, papel, material considerados de deshecho,

lupa. Botellas plásticas, cucharas, pinceles, alambre, tapa corona, pintura, tijera, estilete, platos, cabuya, cajas de cartón, retazos de tela, pegamento, tarrinas, cal, palos de escoba, papel periódico.

2.1.5.11. El juguete y la formación de la personalidad.

Cuando los educadores hablamos que nuestra misión es Desarrollar la personalidad, las aptitudes y la capacidad mental y física del niño hasta el máximo de sus posibilidades, estamos hablando del desarrollo integral del niño en todas y cada una de sus facetas.

Así, tendremos que encaminar nuestra acción al desarrollo de lo que desde hace tiempo se conoce como desarrollo de las inteligencias múltiples. Esto cobra preponderancia, pues ya sabemos que la apropiada estimulación desde las etapas más tempranas es la condición fundamental para garantizar la proliferación de las conexiones sinópticas, la complejización de los enlaces neuronales y, consecuentemente, el desarrollo intelectual.

Se conoce, por investigaciones realizadas por la Fundación Carnegie, de Estados Unidos, que al cumplir el niño o la niña un año de edad ya ha perdido un tercio del paquete de neuronas que tenía al momento del nacimiento, y que a los dos años tiene solamente la mitad del número total de células nerviosas que poseía al nacer. Este cuadro dramático nos alecciona sobre la necesidad de estimular de manera adecuada al niño y la niña desde que nace, e incluso desde su vida intrauterina.

El componente hereditario y genético determina que en este niño o niña existan predisposiciones biofisiológicas, potencialidades internas relacionadas con las condiciones de su sistema nervioso, la calidad de sus analizadores, las particularidades de su actividad nerviosa superior, el tono y potencia osteomuscular, su actividad vegetativa interna, su intercambio metabólico con el medio, entre otros muchos factores, que constituyen elementos que propician la formación de determinadas facultades o propiedades físicas y psíquicas, pero que estas para manifestarse de una forma u otra requieren de la acción del medio exterior, de la estimulación oportuna para posibilitar que esas predisposiciones, u otras, se puedan manifestar y constituir capacidades de un tipo u otro, que permitan el desarrollo evolutivo de las mismas, en cada una de las esferas de la actuación humana.

En esto juega un extraordinario papel la actividad conjunta del niño o niña que recién se abre a la vida, con los adultos que lo cuidan y estimulan, actividad que, como ya se analizó, es la que posibilita el desarrollo psíquico.

El sistema de influencias conformado de manera consciente, organizado y dirigido a alcanzar ese desarrollo, se expresa mediante los programas educativos que, tomando en consideración todas las particularidades del sistema nervioso de los niños y las niñas, en especial las de su actividad nerviosa superior, y las condiciones internas propias de cada uno, estructura de manera científica dicho sistema de influencias, para el logro de los objetivos que se plantea conseguir en el desarrollo de esos niños y niñas.

El programa educativo se dirige a la consecución de todas las potencialidades físicas y psíquicas del niño, lo cual equivale decir que ha de dirigirse a la formación y desarrollo de todas sus inteligencias. Para su sistematización, es aconsejable tomar como patrón la división que de las mismas realiza Gardner, que relata la presencia de ocho inteligencias básicas (hoy algunos autores llegan a describir más de sesenta tipos de inteligencias), a saber:

Si el juguete reviste tal importancia a los fines del desarrollo físico y psíquico del niño y la niña, es obvio que su elaboración debe relacionarse estrechamente con las sucesivas etapas de la formación de su personalidad, que en cada período plantea necesidades y motivos particulares, los cuales es necesario conocer bien para saber a donde dirigir la estimulación. En este sentido se da una correlación entre el uso que el niño o la niña dan al juguete y las particularidades del desarrollo de la personalidad en el período.

2.1.6. Aprendizaje Significativo.

El aprendizaje significativo es interiorizarse en el estudiante para acoplar el conocimiento que el tiene en su experiencia, es decir que los nuevos conocimientos se relacionan permanentemente con los que él ya sabe, ningún ser humano es vacío.

Es el aprendizaje a través del cual los conocimientos, habilidades, destrezas, valores y hábitos adquiridos pueden ser utilizados en las circunstancias en las cuales los niños y niñas viven y en otras situaciones que se presenten a futuro.

Es aquel que teniendo una relación sustancial entre la información previa y la nueva, pasa a formar parte de la estructura cognoscitiva del hombre y puede ser utilizada en cualquier momento requerido para la solución de problemas.

Este aprendizaje es el que se sugiere en la educación, porque conduce al niño a la comprensión y significación de lo aprendido creando mayores posibilidades de usar el nuevo aprendizaje en distintas situaciones, tanto en la solución de problemas como en el apoyo de futuros aprendizajes.

El aprendizaje significativo se produce cuando el estudiante logra años de niveles de transferencias, lo que se aprende se relaciona de forma sustantiva y no arbitraria con lo que el estudiante ya sabe. El concepto opuesto es el aprendizaje memorístico cuando lo que se aprende se almacena sin orden y la relación con los conocimientos anteriores es mínima o nula.

El logro de aprendizajes significativos esta vinculado directamente con la reestructuración de los procesos didácticos y la transformación del rol del docente en beneficio del mejoramiento de la calidad de la educación.

Para lograr aprendizajes significativos se practican, entre otros, los siguientes principios:

- Partir de los conocimientos previos.
- Respetar el nivel de desarrollo operativo.
- Lograr el progreso del niño a través de la activación de la zona de desarrollo próximo que esta constituida por los aprendizajes que pueda realizar con ayuda de otros. Si se intenta procesar aprendizajes fuera de ésta zona no se consiguen aprendizajes significativos. Los aprendizajes significativos generan nueva zona de desarrollo próximo y logran la madurez de los estudiantes.
- Desarrollar la memoria comprensiva que es la base de nuevos aprendizajes.
- Recordar que mientras más cosas se conocen significativamente mejor se podrán aprender otras con resultados de crecimiento personal.
- Partir de la actividad interna y motivación como prerequisites de aprendizajes significativos.
- Realizar frecuentes procesos de autoevaluación tanto de los estudiantes como de los docentes.

En el proceso de adquisición de los aprendizajes significativos partimos de los conocimientos previos de los niños. La utilización de las experiencias de estos ayuda a la planificación de las estrategias que mejor se adecuan para el logro de objetivos previstos.

Cuando un niño o niña recuerda sus conocimientos previos, esta en mejores condiciones para adquirir los conocimientos nuevos, establecer las correspondencias necesarias y transferencias a otras situaciones.

En este proceso juegan un papel importante:

- Niveles de desarrollo operativo que caracterizan a cada estudiante. Estos niveles de desarrollo operativo corresponden a los conocimientos, habilidades, destrezas y valores de cada persona en relación directa con su edad y madurez.
- El crecimiento de las zonas de desarrollo próximo que se adquieren en los procesos de relación entre estudiante y docente; estudiante y otros estudiantes, estudiante y sus padres y / o amigos.

El aprendizaje significativo consiste en modificar los esquemas de conocimiento, situación que se produce al crearse cierta contradicción con los conocimientos que el estudiante posee y al romperse el equilibrio inicial de sus esquemas cognoscitivos; provoca a la vez desequilibrios que conducen a nuevos reequilibrios, los que dependen de la intervención educativa.

Este aprendizaje se produce cuando el conocimiento es potencialmente significativo desde la estructura lógica del área de estudios y la estructura psicológica del niño. Se produce cuando el niño tiene una actitud favorable, es decir cuando está motivado.

Se realiza a través de un aprendizaje no solo individual, sino también interpersonal. Exige un proceso de reflexión no solo de activismo que no permite interiorizar los aprendizajes. En este aprendizaje es fundamental la función del docente para que el estudiante sea capaz de hacer con su ayuda lo que no le es posible realizar solo.

Pretende posibilitar que los estudiantes realicen aprendizajes por si solos; cultiven constructivamente su memoria comprensiva, pues cuanto más rica es la estructura cognitiva, más fácilmente logran los estudiantes aprender.

2.1.6.1. Clasificación de los aprendizajes.

Los aprendizajes son:

- Conceptuales - Hechos, conceptos, principios
- Procedimentales - Destrezas, habilidades, procedimientos
- Actitudinales - Valores, normas, actitudes, conductas

2.1.6.1.1. Aprendizaje conceptual.

Es la incorporación de datos, conceptos, principios o estructura mental de comprensión. Permite describir, entender, explicar, fundamentar y proyectar la acción.

2.1.6.1.2. .Aprendizaje procedimental

En este campo se refiere a la adquisición de técnicas o estrategias de acción, que no es solo comprender y decirlo sino “saber hacer” dando lugar al desarrollo de capacidades hasta constituirse en secuencias de habilidades y destrezas.

2.1.6.1.3. Aprendizaje Actitudinal.

Fundamentalmente se refiere a un cambio de actitud, adquirir nuevos y mejores actitudes para ello hay que saber emitir con mayor eficiencia por exposición modelos consecuentes entre el juicio, en el sentimiento y la acción.

2.1.7. FUNDAMENTOS PSICOLÓGICOS.

Las corrientes y teorías psicológicas contemporáneas cognitivas, histórico culturales y ecológica que permiten una comprensión comprobada científicamente de los procesos mentales y del aprendizaje del ser humano proponen algunos principios:

- El niño construye su conocimiento mediante la creatividad mental, psicomotriz y afectiva.
- La madurez intelectual de un individuo es la base fundamental de un aprendizaje, debe tomarse en cuenta las etapas evolutivas de los seres humanos.
- A más de la madurez es necesario tomar en cuenta el potencial de aprendizaje del educando.
- Lo nuevo que se aprende debe relacionarse con los aprendizajes previos.
- El niño y la niña debe lograr una memoria comprensiva, no mecánica del conocimiento.

Una fundamentación psicológica considera los siguientes perfiles del maestro y del estudiante:

- Calidad y uso de los medios de enseñanza.

- Lengua corporal del maestro.
- Motivación por la escuela.
- La formación de la autoestima es clave para que los estudiantes se sientan capaces de atender y comprender las clases.
- Clima emocional que exista en el aula.
- Estabilidad familiar.
- La motivación es una condición previa de la atención y ambas son requisitos fundamentales para un correcto aprendizaje.

2.1.7.1. Teoría Cognoscitiva.

Considera el aprendizaje en función de las experiencias, información, impresiones, actitudes e ideas del individuo, podemos decir que cuando una persona aprende esta poniendo en juego sus esquemas mentales, reacciones emotiva y motora.

Esta teoría, se explica cuando se busca el cambio permanente de conocimientos y comprensión a través de la nueva información adquirida, de esta manera el docente se convierte en mediador entre los contenidos y el niño o niña, tomando en cuenta la información que ya posee con anterioridad de esta manera se facilita la asimilación de lo nuevo.

Sin embargo, es muy común recurrir a la memoria mecánica que no garantiza el dominio propio del conocimiento, corriendo el riesgo de un olvido repentino. El término cognitivo hace referencia a las

actividades internas como la percepción, la interpretación y el conocimiento.

2.1.7.2. Teoría Contextual o Ecológica.

Esta teoría se destaca por el papel que juega en el contexto histórico, geográfico, ecológico, cultural, social, económico, familiar, escolar y de aula.

Se preocupa por el escenario natural y social que influye y condiciona la conducta escolar, en este enfoque crea expectativas y genera un clima de confianza, el currículo es flexible, abierto y el maestro que subyace al modelo es técnico crítico gestor de la interacción en el aula, creador de expectativas.

Su modelo de enseñanza está centrado en la vida y en el contexto sociocultural y natural, con el fin de favorecer el aprendizaje significativo partiendo de la experiencia previa.

El aprendizaje sustentado en este modelo, según Vigotsky, es contextualizado, socializador y compartido, lo cual debe estar incorporado en el aula ya que este favorece la asimilación y conceptualización de los estímulos ambientales.

La evaluación que presenta esta teoría, está encaminada a lo cualitativo, formativo y experimental basado en la observación

sistemática, estudio de casos, cuestionarios, entrevistas, entre otros, las técnicas que se deben desarrollar están centradas fundamentalmente en el proceso enseñanza aprendizaje mas que en los resultados.

2.1.8. FUNDAMENTOS PEDAGÓGICOS.

Las principales corrientes pedagógicas son la escuela naturalista e histórica cultural.

2.1.8.1. Pedagogía Naturalista.

Para esta pedagogía el hombre es un ser humano corrompido por la sociedad, su fin es disfrutar de libertad, felicidad y desarrollo de las potencialidades, intelectivas, afectivas y motoras.

2.1.8.2. Pedagogía Histórica Cultural

Se trata de una pedagogía derivada de la filosofía socialista que niega la validez de abstraer la naturaleza del hombre, independientemente de las condiciones socios históricos particulares.

El hombre es un ser social por excelencia, sus habilidades, actitudes y hasta su inteligencias son producto de las relaciones que tiene con sus semejantes; un hombre separado del contexto social desde su nacimiento, le será imposible mantener esa relación con los demás, pero el hombre no solo es producto de su medio cultural e histórico, sino que es capaz de actuar en él para transformar la

realidad. Para la interpretación histórico-cultural, la revalorización de la colectividad no significa la desvalorización individual, al contrario el individuo extrae sus fuerzas y se desarrolla a expensas de la sociedad; en ella puede manifestarse como individuo. El fin del hombre es la realización como tal, es decir como un agente social.

La educación es el desarrollo pleno de las potencialidades de hombre para alcanzar su libertad e identidad, sobre todo en las sociedades capitalistas donde el hombre se ha convertido en un alienado por las fuerzas sociales y económicas.

El fin de la educación, será pues, liberar al hombre de toda forma de opresión y explotación que atente con su naturaleza y dignidad. En este sentido, la educación es vista como una superestructura que coadyuva al proceso de transformación social y personal.

2.1.9. FUNDAMENTOS SOCIOLOGICOS.

Se refiere a la serie de aspectos que tiene que ver con la vida de nuestras sociedades.

En la obra de Jorge Villaroel, (1995) Didáctica General menciona: “cuando hablamos de fundamentos sociológicos nos referimos a una serie de aspectos que tienen que ver con la vida

misma de nuestras sociedades a saber, ambiente ecológico, rasgos culturales, organización política

2.1.9.1. Método Crítico

Tiene como argumento básico cuestionar el modelo tradicional y desarrollista de la educación como alternativa conveniente para la consecución de una pedagogía humanista y comprometida con el desarrollo de nuestros pueblos.

2.1.10. FUNDAMENTOS EPISTEMOLÓGICOS.

Se fundamenta en los lineamientos que propone la dialéctica corriente, que el ser social determina conciencia social.

Permite enfocar el desarrollo de la sociedad como un proceso histórico cultural, descubre las leyes objetivos, relativo a la sociedad para comprender sus cambios.

2.2. POSICIONAMIENTO TEÓRICO PERSONAL.

La aplicación de la Teoría de las Inteligencias Múltiples a temprana edad favorece el desarrollo de las capacidades, habilidades y destrezas del ser humano. En este contexto la utilización de estrategias didácticas constituyen el camino idóneo para generar aprendizajes significativos que conlleven al dominio de la metodología activa, la misma que es apropiada para dar respuesta a la dinámica, pensamiento activo que sobrelleva la actividad y las características

propias de la niñez y principalmente el juego que favorece a mantener una población infantil altamente motivada hacia el aprendizaje, toda vez, que el juego es el escenario propicio en el que los niños se ponen en contacto con las fuentes de conocimiento, con el juego desarrolla dramatizaciones en las imitaciones de roles, en los que aprende a identificar formas de actuar, en los juegos motrices manipula elementos en los que tiene demostraciones prácticas de textura, colores, características, formas, clasificación, tamaños, etc., el juego además le permite formar hábitos de comportamiento y comunicación social; entre varios de los beneficios, por lo que aplicado el juego en el Primer Año de Educación Básica, se propicia un ambiente favorable para generar aprendizajes de calidad.

2.3. GLOSARIO DE TÉRMINOS

- **Aprendizaje:** Habilidad adquirida que modifica de manera permanente las posibilidades del ser.
- **Aprendizaje Significativo:** Reorganización cognitiva del sujeto y de su actividad interna.
- **Aptitud:** Habilidad natural para adquirir ciertos conocimientos.
- **Arte:** Expresión estética de lo bello.
- **Arte Dramático:** Expresar o representar una acción.
- **Atributo:** Propiedad inalienable de un objeto.
- **Auto comprensión:** Comprenderse a sí mismo.
- **Autodisciplina:** Someterse al cumplimiento de leyes y reglamentos.
- **Auto imagen:** Representación de uno mismo.
- **Autoestima:** Valor que cada persona otorga a sus propias conductas, aptitudes y características.

- **Capacidad:** Aptitud, inteligencia y pericia del hombre.
- **Categoría:** Formas de entendimiento, conceptos lógicos.
- **Cerebro:** Órgano del sistema nervioso central alojado en el cráneo, situado en la parte superior y anterior del encéfalo, que tiene como función controlar y coordinar las actividades y las funciones corporales y regular el funcionamiento mental humano.
- **Cerebelo:** Órgano de l sistema nervioso central encargado de la coordinación de los movimientos, que forma parte del encéfalo y está situado en la parte posterior de la cavidad craneal.
- **Cinestésica:** Habilidad física corporal.
- **Cognitivos:** Acto lógico y capacidad de conocer. Concieme al conocimiento.
- **Competencia:** Conjunto de capacidades, destrezas y habilidades.
- **Conductismo:** Forma radical de la psicología objetiva en la que todas las referencias a la introspección y a la conciencia son rechazadas a favor de un enfoque de los acontecimientos en términos de estímulo respuesta.
- **Cultura:** Conjunto de bienes materiales y espirituales creados por la humanidad.
- **Desarrollo:** Conjunto de procesos que determinan una evolución progresiva de las estructuras de un organismo y de las funciones que realiza y que lo conducen a conductas superiores desde el punto de vista cualitativo.
- **Desarrollo del Lenguaje:** Proceso mediante el cual el individuo adquiere el lenguaje.
- **Destreza:** Habilidad, arte o soltura que se tiene para realizar alguna tarea.
- **Diagnóstico:** Proceso que consiste en determinar las características de un alumno con el objetivo de orientar lo mejor posible las actividades educativas.

- **Dominio Psicomotor:** Conjunto de los factores que hacen referencia al área de la habilidad motora o manipulativa.
- **Ecología Cognitiva:** Relación de los seres vivos con la naturaleza.
- **Educación:** Potenciación de facultades que la naturaleza le depara al niño al máximo de sus posibilidades.
- **Educación Artística:** Poner al educando en relación con las cosas bellas.
- **Empatizar:** Designar el conocimiento de otro por comunión afectiva o simpatía.
- **Encéfalo:** Parte del sistema nervioso central contenida en el cráneo y que comprende el cerebro, constituido por los lóbulos frontal, temporal, parietal y occipital, el cerebelo y el bulbo raquídeo.
- **Estrategias:** Conjunto de procedimientos utilizados por maestros y directivos para promover cambios, innovaciones o aprendizajes significativos.
- **Fantasía:** Reflejo original de la realidad objetiva de la conciencia.
- **Fonología:** Rama de la lingüística que estudia la función, el comportamiento y la organización de los sonidos en las diversas lenguas.
- **Habilidad:** Cualidad, destreza, capaz de algo.
- **Háptica:** Se fundamenta en la habilidad kinestésica-táctil del conocimiento.
- **Heurística:** Descubrir, búsqueda de analogías, solución de problemas.
- **Imagen:** Reproducción de algo, representación concreta o mental de lo que ha sido percibido por la vista.
- **Inteligencia:** Categoría de actos distinguidos, facultad de comprender, elegir la mejor opción y resolver problemas.

- **Inducción:** Forma de razonamiento que consiste en ascender desde el conocimiento de los casos hechos o fenómenos concretos, mediante la detección de las propiedades, los principios o los elementos comunes a todos ellos.
- **Juego:** Actividad que se utiliza para la diversión y el disfrute de los participantes.
- **Juguete:** Cualquier juguete que sirve de juego para los niños.
- **Lenguaje:** Sistema de signos que permiten la comunicación.
- **Lenguaje Corporal:** Aquel que comunica significados por medios no verbales como movimientos físicos, gestos.
- **Método:** Camino que conduce a un fin.
- **Método Didáctico:** Conjunto de reglas y ejercicios para enseñar alguna cosa de modo sistemático y ordenado.
- **Memoria:** Capacidad mental que permite al sujeto conservar y evocar información que pertenece al pasado.
- **Mente:** Término que se emplea para referirse al espíritu y al intelecto humano, a la capacidad cognoscitiva e incluso al conjunto de las funciones físicas.
- **Motivación:** Conjunto de factores dinámicos de la personalidad recíprocamente relacionados, que determina la conducta de un sujeto.
- **Motricidad:** Conjunto de los movimientos que pueden realizar los seres vivos.
- **Neurocientífico:** Relacionado a la neurociencia, aprendizaje estimulando las conexiones neuronales.
- **Neurona:** Célula básica del sistema nervioso, cuya función principal es la transmisión de los impulsos nerviosos.
- **Pensamiento:** Facultad de formar y relacionar ideas mediante aspectos cognitivos.

- **Percibir:** Excitación de los sentidos para adquirir conciencia del ambiente y del mundo objetivo.
- **Personalidad:** Conjunto de las características propias del carácter y del comportamiento de una persona.
- **Percepción:** Proceso de recogida y tratamiento de la información almacenada por los sentidos, mediante el cual el organismo adquiere conocimiento del mundo.
- **Proceso:** Conjunto de las fases sucesivas de un fenómeno o una operación.
- **Psicomotricidad:** Actividad motriz del individuo vista desde una perspectiva psicológica.
- **Representación Mental:** Imagen de los objetos.
- **Retórica:** Habilidad para conversar
- **Sensación:** Resultado del mundo exterior sobre nuestros sentidos.
- **Simbolización Gráfica:** Sistema de códigos, señales, pictogramas.
- **Sinapsis:** Región entre dos neuronas a través de la cual se transmiten los impulsos nerviosos.
- **Talento:** Proceso cognitivo elevado, disposición intelectual que condiciona el éxito.
- **Tálamo:** Zona del encéfalo que se encuentra en la base del cerebro y que actúa en la regulación de las funciones vegetativas
- **Técnicas:** Actividades específicas que llevan a cabo los alumnos cuando aprenden.
- **Vocabulario:** Conjunto de palabras que conoce un individuo.
- **Zona de desarrollo Próximo:** Rango de tareas demasiado complejas para dominarlas solo, pero que pueden lograrse con la guía y estímulo de otro compañero más hábil.

2.4. SUBPROBLEMAS E INTERROGANTES DE LA INVESTIGACIÓN.

2.4.1. ¿Qué estrategias y técnicas son las más utilizadas en los primeros años de Educación Básica?

- ¿Se aplican estrategias y técnicas orientadas por el método Lúdico en la desarrollo de las Inteligencias Múltiples?
- ¿La utilización de una guía de Técnicas Lúdicas, mejorará los resultados académicos de los estudiantes del Primer Año de Educación Básica?
- ¿Se puede incorporar en el trabajo docente, estrategias y técnicas relacionadas con el método Lúdico, mediante talleres de capacitación?

2.5. MATRIZ CATEGORIAL.

CONCEPTO	CATEGORIAS	DIMENSIÓN	INDICADO RES
<ul style="list-style-type: none"> • Fundamentación teórica sobre Teoría de las Inteligencias Múltiples propuesta por Gardner y su aplicación basada en técnicas lúdicas para mejorar los procesos de aprendizaje de los niños y niñas. • Método lúdico: basado en el juego trabajo • Estrategias lúdicas fundamentales en los procesos de aprendizaje. 	<ul style="list-style-type: none"> • Inteligencias Múltiples • El juego • Socializar la aplicación del Manual. 	<ul style="list-style-type: none"> • Inteligencia Intrapersonal • Inteligencia Musical. • Inteligencia Visual Espacial. • Inteligencia Lógico Matemático. • Inteligencia Físico Cinestésico. • Inteligencia Lingüística. • Inteligencia Interpersonal • Inteligencia Naturalista. • Indagar sobre la aplicación y el manejo del método lúdico en el desarrollo de las Inteligencias Múltiples. • Métodos creativos de enseñanza. 	<ul style="list-style-type: none"> • Las Inteligencias Múltiples para el desarrollo socioeducativo • Aplicabilidad de la metodología lúdica. Utilidad del Manual para desarrollar las Inteligencias Múltiples. • El juego y su aplicación en el manejo de recursos didácticos. • Aplicabilidad de la metodología lúdica. • Utilidad del Manual para desarrollar las Inteligencias Múltiples.

CAPÍTULO III

3. METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN.

3.1. TIPOS DE INVESTIGACIÓN.

La investigación a realizarse constituirá en un estudio descriptivo propositivo porque se aspira, con la investigación descubrir los procesos metodológicos más utilizados en el Jardín “Bruno Vinueza”, de Atuntaqui, en lo referente al desarrollo de las Inteligencias Múltiples, y así comprender las oportunidades y limitaciones que ofrecen dichos procesos al momento de ser llevados a nuestras aulas de clase. Los resultados de dicha investigación serán de gran importancia ya que nos permitirá entender la verdadera situación del problema, a la vez que facilitará escoger los elementos y componentes que formarán parte de nuestra Guía de trabajo con técnicas Lúdicas apropiadas para desarrollar de manera eficiente las Ocho Inteligencias propuestas por Garden.

Además se emplearán los siguientes tipos de investigación: **de campo**; esta será aplicada en el Jardín de infantes “Bruno Vinueza” y a los docentes que laboran allí y que son parte de esta investigación, lo aplicaremos a través de las técnicas de observación, entrevista mediante un cuestionario, **documental**; ya que ésta sustentará la investigación bibliográfica, mediante el uso de fuentes impresas o documentos (Libros, revistas, enciclopedias, internet y otros recursos) que se

encuentran en bibliotecas, centros de cultura, hogar, sean estos estatales o particulares, sobre todo el **Proyecto Factible**; el cual permite determinar si la investigación será factible de ejecutarse, además presentar posibles alternativas de solución.

3.2. MÉTODOS

3.2.1. La Recolección de Información.

Es el acopio de la mayor información posible acerca de todos y cada uno de los subtemas en que dividimos nuestro estudio. Es la etapa más larga y la de mayor esfuerzo, comprende dos tareas fundamentales: El registro de la bibliografía que vamos a consultar y la anotación de los contenidos procesados.

3.2.2. Analítico Sintético.

Ya que estudia los hechos partiendo de la descomposición del objeto de estudio en cada una de sus partes para estudiarla en forma individual (análisis) y luego se integran dichas partes para constituir las de manera holística e integral.

3.2.3. Inductivo Deductivo.

Es un método de inferencia basado en la Lógica y relacionado con el estudio de hechos particulares aunque es deductivo en un sentido (parte de lo general a lo particular) e inductivo en el sentido contrario (va de lo particular a lo general).

3.3. TÉCNICAS E INSTRUMENTOS

Como técnica de investigación se aplicara la **Encuesta** al Personal Docente del Jardín de Infantes “Bruno Vinuesa” de Atuntaqui, para recabar información que contribuirá en el desarrollo de la investigación y así obtener resultados reales, actuales y confiables para facilitar su aplicación se la efectuará en cada una de las investigaciones educativas utilizando como **instrumento de la encuesta el cuestionario** respectivo

3.4. POBLACIÓN

Población.

En el presente trabajo de investigación se utilizará una muestra de 122 personas que están conformadas por 1 director 5 maestros y 116 estudiantes pertenecientes a la comunidad educativa “Bruno Vinuesa”, de Atuntaqui motivo de nuestra investigación.

3.5. MUESTRA

La población será de cobertura total, ya que el número de niños y niñas es reducido siendo un total de 111 estudiantes.

3.6. ESQUEMA DE LA PROPUESTA.

3.6.1. Título.

“APRENDO JUGANDO Y JUGANDO ME DIVEIERTO”

3.6.2. Objetivos

Objetivo General

- Facilitar los procesos de enseñanza aprendizaje, mediante la aplicación de estrategias y técnicas guiadas por el método lúdico para lograr el desarrollo de las Inteligencias Múltiples.

Objetivos Específicos

- Fortalecer el trabajo del docente a través de éste recurso didáctico dinámico y de fácil aplicación.

3.6.3. Justificación.

El propósito de nuestra investigación tiene como finalidad contribuir al mejoramiento de los procesos de enseñanza aprendizaje que se dan en los niños y niñas de primer año de básica, a través de la elaboración de esta guía que contendrá una serie de juegos de fácil aplicación dentro y fuera del aula, para estimular el desarrollo de las inteligencias múltiples.

3.6.4. Fundamentación teórica.

La presente guía está basada en el modelo constructivista, donde el niño, niña construye y descubre los contenidos que servirán para su aprendizaje, los mismos que pueden ser sometidos a cambios,

además el método lúdico que se basa en el juego trabajo, ya que el juego puede ser empleado a cualquier edad.

3.6.5. Ubicación sectorial y física.

Será aplicada tanto a directivos, docentes, padres de familia, niños y niñas del Jardín de Infantes Bruno Vinuesa, de la ciudad de Atuntaqui, Cantón Antonio Ante, se utilizara la misma infraestructura.

3.6.6. Descripción de la propuesta.

Recopilará juegos, cada uno con su desarrollo, material apropiado para ejecutarlo y las inteligencias que se desarrollaran en su aplicación.

3.6.7. Impacto educativo.

Se verificara antes en la socialización y después de la aplicación.

3.6.8. Desarrollo de la propuesta.

El desarrollo de la guía la detallaremos en tesis misma.

CAPÍTULO IV

4.- INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

4.1.- ANÁLISIS DE LOS RESULTADOS DE LA ESCUESTA DIRIGIDA A LOS PROFESORES.

1. ¿Conoce usted la teoría de las inteligencias múltiples?

CONOCE LA TEORIA DE INTELIGENCIAS MULTIPLES LAS INTELIGENCIAS MILTIPLAS	f	%
Si	5	100%
No	0	0%
TOTAL	5	100%

Fuente: Encuesta realizada a los profesoras de Jardín de Infantes Bruno Vinueza. Atuntaqui. Periodo 2009 -2010

Integrantes: María Dolores Carvajal y Caterine Rojas



ANÁLISIS

El 100% de los docentes del Jardín de Infantes Bruno Vinueza, manifiestan que si conocen la teoría de las Inteligencias Múltiples, puesto que es muy importante estar en pleno conocimiento de las mismas, para lograr un desarrollo óptimo de sus capacidades.

2. ¿Conoce Ud. Juegos para desarrollar las Inteligencias Múltiples?

CONOCE JUEGOS PARA DESARROLLAR LAS IM	F	%
SI	5	100%
NO	0	0%
TOTAL	5	100%

Fuente: Encuesta realizada a los profesoras de Jardín de Infantes Bruno Vinuesa.

Atuntaqui. Periodo 2009 -2010

Integrantes: María Dolores Carvajal y Caterine Rojas



ANÁLISIS

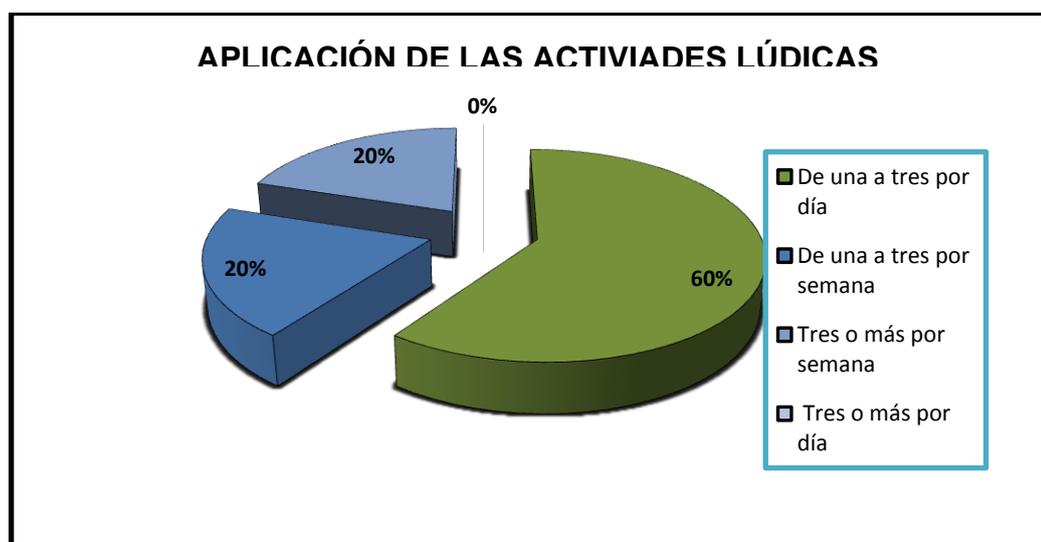
El aprendizaje se torna significativo en los estudiantes mediante la utilización de estrategias y técnicas orientadas por el método lúdico, juegos que son aplicados por el 100% de los docentes; toda vez que el juego es la actividad de mayor interés del niño y niña que permite generar aprendizajes de gran significación.

3. ¿Con qué frecuencia aplica las actividades lúdicas en el aula?

APLICACIÓN DE ACTIVIDADES LÚDICAS	F	%
De una a tres por día	3	60%
De una a tres por semana	1	20%
Tres o más por semana	1	20%
Tres o más por día	0	0%
TOTAL	5	100%

Fuente: Encuesta realizada a los profesoras de Jardín de Infantes Bruno Vinueza. Atuntaqui. Periodo 2009 -2010

Integrantes: María Dolores Carvajal y Caterine Rojas



ANÁLISIS

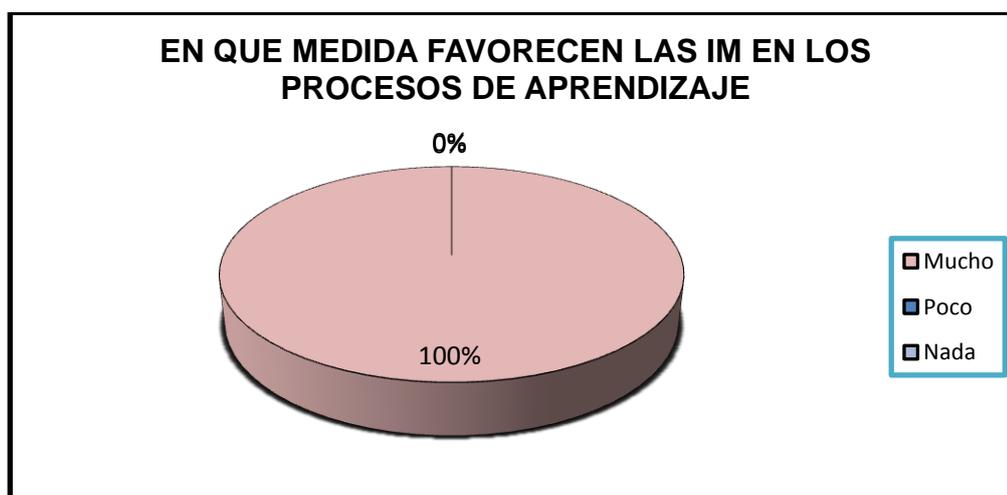
El aprendizaje en el Jardín Infantes Bruno Vinueza resulta cuando el docente aplica y sabe aplicarlo utilizando estrategias y técnicas; sin embargo el 60% de los docentes expresan que las inteligencias múltiples son aplicables de una a 3 por día; mientras que el 20% las aplican de una a tres por semana o tres o más por semana y tres o más por día no lo aplican correspondiente al 0%.

4. ¿En qué medida considera UD, que el desarrollo de las inteligencias múltiples favorece los procesos de aprendizaje?

EN QUE MEDIA FAVORECEN LAS IM EN LOS PROCESOS DE APRENDIZAJE	F	%
Mucho	5	100%
Poco	0	0%
Nada	0	0%
TOTAL	5	100%

Fuente: Encuesta realizada a los profesoras de Jardín de Infantes Bruno Vinuesa. Atuntaqui. Periodo 2009 -2010

Integrantes: María Dolores Carvajal y Caterine Rojas



ANÁLISIS

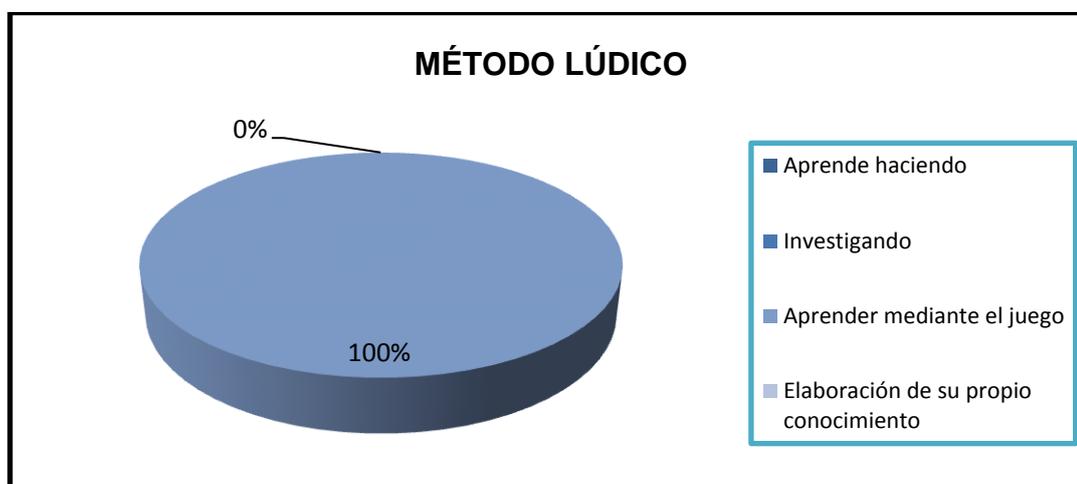
Los docentes en un 100% consideran que el desarrollo de las Inteligencias Múltiples favorecen los procesos de enseñanza aprendizaje dentro y fuera del aula, satisfaciendo las capacidades sensoriales, habilidades físicas, motoras y valorativas durante el aprendizaje.

5. El Método Lúdico se basa en:

MÉTODO LÚDICO	F	%
Aprende haciendo	0	0%
Investigando	0	0%
Aprender mediante el juego	5	100 %
Elaboración de su propio conocimiento	0	0%
TOTAL	5	100 %

Fuente: Encuesta realizada a los profesoras de Jardín de Infantes Bruno Vinuesa.
Atuntaqui. Periodo 2009 -2010

Integrantes: María Dolores Carvajal y Caterine Rojas



ANALISIS

El juego es un factor fundamental dentro de los procesos de aprendizaje, es así que el 100% de los docentes saben que el método lúdico se basa en aprender mediante el juego, convirtiéndose éste en una estrategia activa de enseñanza.

6. ¿Cómo considera usted el manejo del método lúdico dentro de su clase?

EL MÉTODO LÚDICO EN EL AULA	f	%
Muy Importante	5	100%
Importante	0	0%
Poco Importante	0	0%
TOTAL	5	100

Fuente: Encuesta realizada a los profesoras de Jardín de Infantes Bruno Vinuesa.

Atuntaqui. Periodo 2009 -2010

Integrantes: María Dolores Carvajal y Caterine Rojas



ANÁLISIS

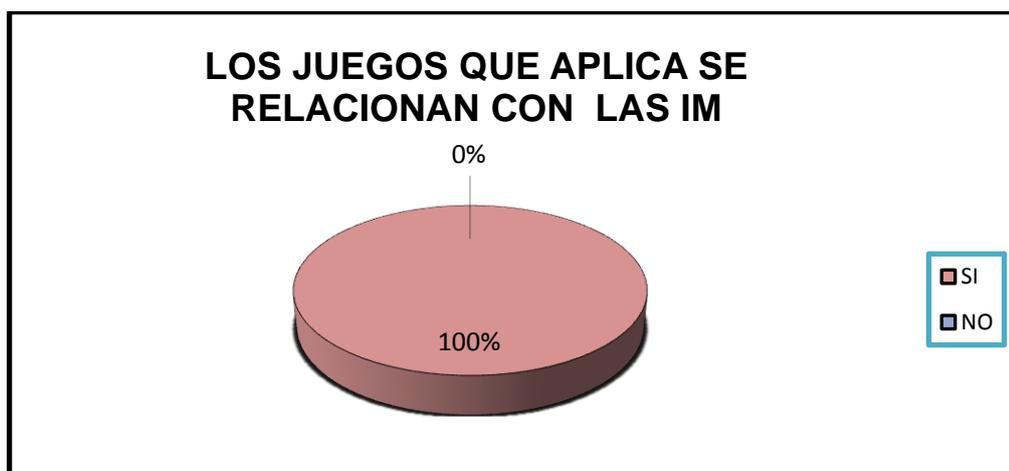
El juego es algo innato en el niño y niña, por lo que la utilización en el aula de clase propicia espontaneidad, libertad y alegría, factores que hacen del método lúdico una estrategia muy importante correspondiente al 100%.

7. ¿Las estrategias del juego que usted emplea en el desarrollo de su clase se relacionan con las Inteligencias Múltiples?

LOS JUEGOS QUE APLICA SE RELACIONAN CON LAS IM	f	%
SI	5	100%
NO	0	0%
TOTAL	5	100

Fuente: Encuesta realizada a los profesoras de Jardín de Infantes Bruno Vinuesa. Atuntaqui. Periodo 2009 -2010

Integrantes: María Dolores Carvajal y Caterine Rojas



ANÁLISIS

Las docentes expresan que las estrategias del juego se relacionan en un 100% con las inteligencias múltiples, esta incorporación va íntimamente ligadas para un mejor resultado académico y sobre todo crear en el niño y niño aptitudes y actitudes creativas, sociales, valorativas; experiencias de aprendizaje que favorecen a los educandos la construcción de su propio conocimiento, respondiendo a procesos de calidad de la educación en los que el niño y niña son protagonistas de su aprendizaje.

8. ¿Utiliza usted otra estrategia o técnica en su clase?

USA OTRAS ESTRATEGIAS O TÉCNICAS	f	%
SI	3	60%
NO	2	40%
TOTAL	5	100%

Fuente: Encuesta realizada a los profesoras de Jardín de Infantes Bruno Vinuesa.
Atuntaqui. Periodo 2009 -2010

Integrantes: María Dolores Carvajal y Caterine Rojas



ANÁLISIS

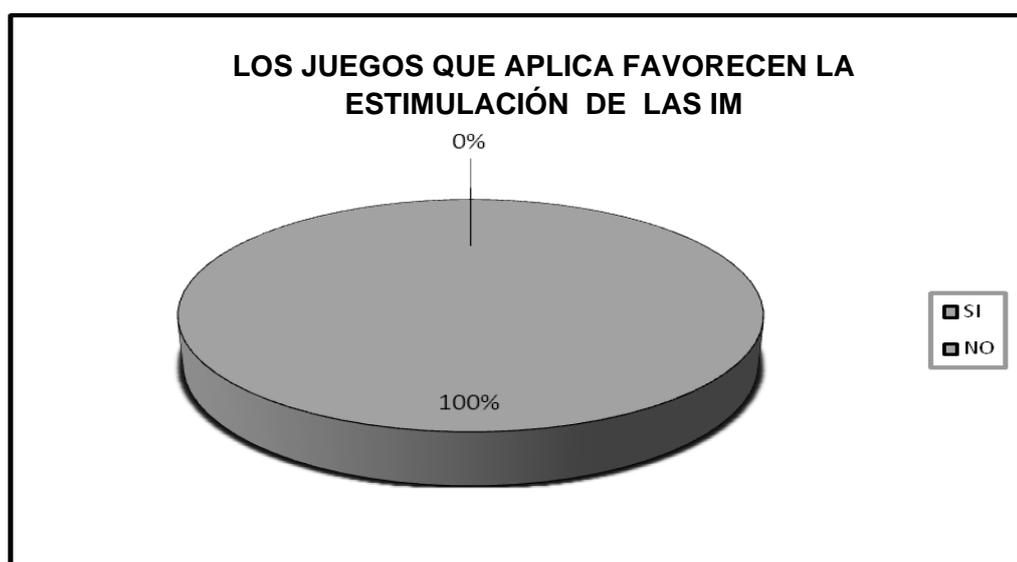
Las docentes en un 60% Mencionan que aplican otro tipo de estrategias alternativas al método lúdico con la finalidad de generar en los estudiantes el pensamiento creativo, mientras que en un 40% no las utilizan.

9. ¿Utiliza recursos didácticos para desarrollar los juegos en clase que favorezcan la estimulación de las Inteligencias Múltiples?

LOS JUEGOS QUE APLICA FAVORECEN LA ESTIMULACIÓN DE LAS IM	f	%
SI	5	100%
NO	0	0%
TOTAL	5	100%

Fuente: Encuesta realizada a los profesoras de Jardín de Infantes Bruno Vinuesa. Atuntaqui. Periodo 2009 -2010

Integrantes: María Dolores Carvajal y Caterine Rojas



ANÁLISIS

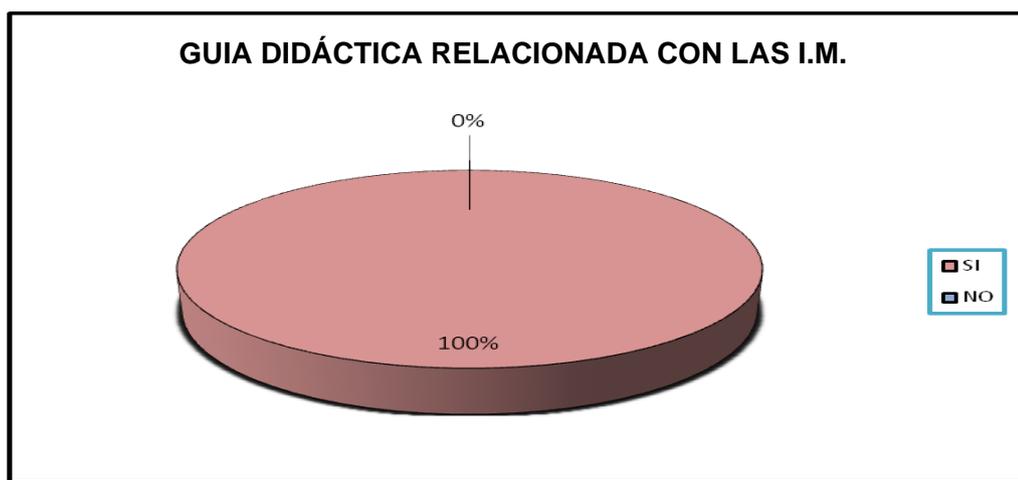
El 100% de las docentes manifiestan que utilizan recursos didácticos relacionados con el método lúdico; especialmente se utilizan materiales del medio con una estrategia para generar verdaderos acercamientos de la realidad y el aprendizaje.

10. ¿Considera necesario que exista un documento con juegos y técnicas lúdicas relacionadas al desarrollo de las Inteligencias Múltiples?

GUIA DIDÁCTICA RELACIONADA CON LAS I.M.	f	%
SI	5	100%
NO	0	0%
TOTAL	5	100%

Fuente: Encuesta realizada a los profesoras de Jardín de Infantes Bruno Vinuesa.
Atuntaqui. Periodo 2009 -2010

Integrantes: María Dolores Carvajal y Caterine Rojas



ANÁLISIS

Al relacionar el método lúdico en el aprendizaje de las inteligencias múltiples los docentes consideran en un 100% que es necesario un documento que contenga juego y técnicas lúdicas, toda vez que es necesario aplicar todo conocimiento investigativo y por investigar, las cuales nos permitirán encaminar a un mejor aprendizaje.

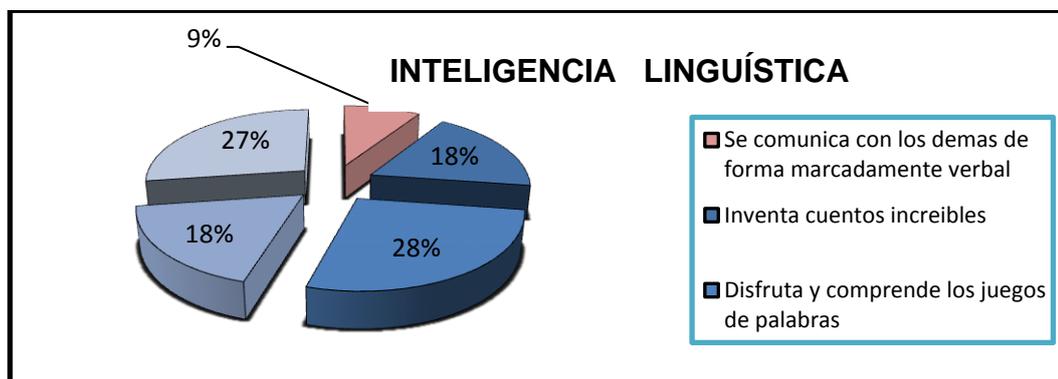
TEST DE INTELIGENCIAS MÚLTIPLES PARA EDUCACIÓN INICIAL

1. INTELIGENCIA LINGÜÍSTICA

INTELIGENCIA LINGÜÍSTICA	f	%
Se comunica con los demás de forma marcadamente verbal	10	9%
Inventa cuentos increíbles	20	18%
Disfruta y comprende los juegos de palabras	30	27%
Aprecia las rimas absurdas, ocurrencias, trabalenguas	20	18%
Tiene buen vocabulario para su edad	30	27%
TOTAL	110	100%

Fuente: Encuesta realizada a los niños y niñas del Jardín de Infantes Bruno Vinueza. Atuntaqui. Periodo 2009 -2010

Integrantes: María Dolores Carvajal y Caterine Rojas



ANÁLISIS

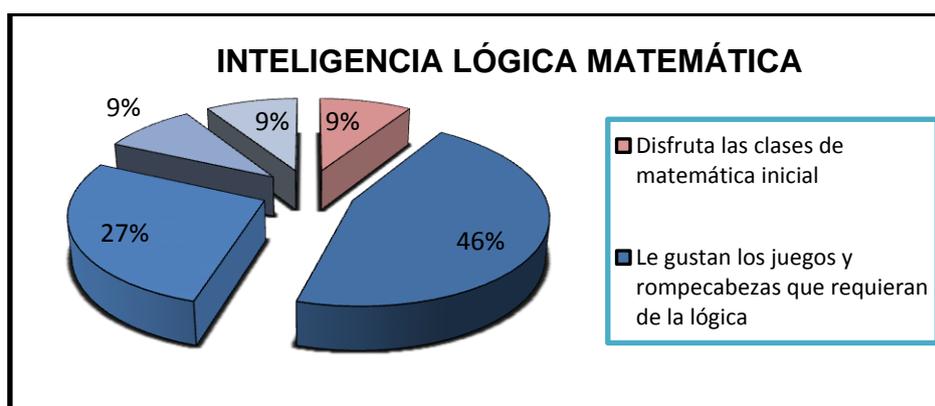
Se puede apreciar en el gráfico que los niños y niñas en un 30% disfrutan y comprenden los juegos de palabras, en un 30% presentan buen vocabulario a su edad permitiéndoles desarrollar los diferentes procesos de comunicación, en un 20% tienen desarrollada la imaginación y puede crear cuentos con sentido, en un 20% aprecian las rimas absurdas, ocurrencias, trabalenguas y por último pero no menos importante en un 10% se comunican con recelo utilizando el lenguaje verbal solo si lo requiere, es decir debemos trabajar la en su autoestima.

2. INTELIGENCIA LÒGICA Y MATEMÀTICA

INTELIGENCIA LÒGICA Y MATEMÀTICA	f	%
Disfruta las clases de matemática inicial	10	9%
Le gustan los juegos y rompecabezas que requieran de la lógica	50	45%
Le gustan clasificar y jerarquizar cosas	30	27%
Tiene buen sentido de causa y efecto	10	9%
Le gusta los juegos de mesa	10	9%
TOTAL	110	100%

Fuente: Encuesta realizada a los niños y niñas del Jardín de Infantes Bruno Vinueza. Atuntaqui. Periodo 2009 -2010

Integrantes: María Dolores Carvajal y Caterine Rojas



ANALÍISIS

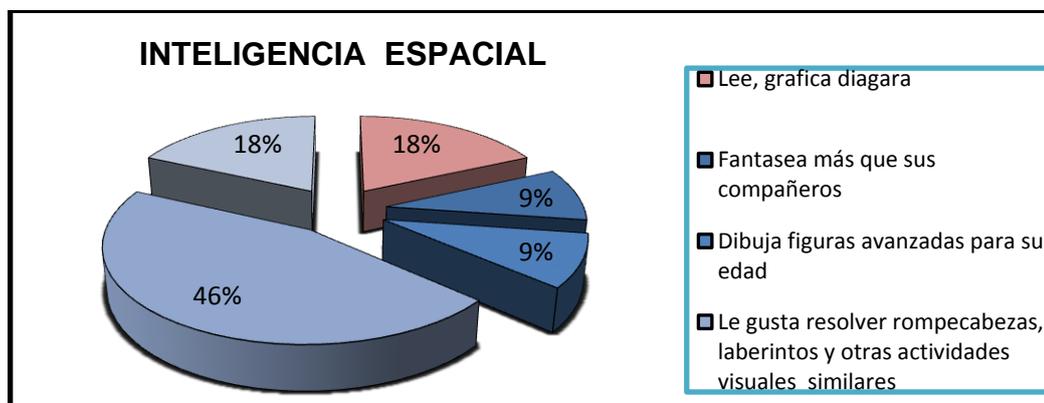
La Inteligencia Lógico Matemática, se manifiesta cuando trabajamos con conceptos abstractos, argumentaciones o cuando ponemos en práctica nuestro pensamiento inductivo, deductivo; así podemos apreciar que en un 50% disfrutan de juegos, rompecabezas que requieran de la lógica, en un 30% le atrae más clasificar y jerarquizar cosas según forma, tamaño, color, o según su intención, el 10% están interesados y disfrutan de las clases de matemática inicial, el otro 10% tiene un buen sentido de causa y efecto, y el último 10% les gusta los juegos de mesa (dominó, cartas, secuencias lógicas, loterías, bingos)

3. INTELIGENCIA ESPACIAL

INTELIGENCIA ESPACIAL	f	%
Lee, gráfica, diagramas	20	18%
Fantasea más que sus compañeros	10	9%
Dibuja figuras avanzadas para su edad	10	9%
Le gusta resolver rompecabezas, laberintos y otras actividades visuales similares	50	46%
Cuando lee, aprovecha mas las imágenes que las palabras	20	18%
TOTAL	110	100%

Fuente: Encuesta realizada a los niños y niñas del Jardín de Infantes Bruno Vinuesa. Atuntaqui. Periodo 2009 -2010

Integrantes: María Dolores Carvajal y Caterine Rojas



ANALISIS

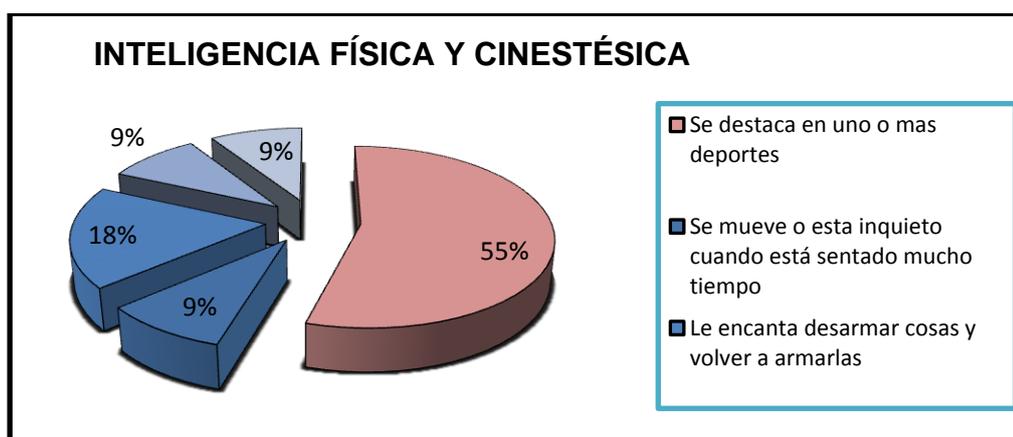
Este tipo de inteligencia se relaciona con la sensibilidad que tiene el individuo frente a aspectos como color, línea, forma, figura, espacio y la relación que existe entre ellos, el 50% les gusta resolver actividades visuales similares, en un 20% leen gráficos y diagramas, el otro 20% prefiere disfrutar más de la lectura gráfica y no de las palabras, en un 10% fantasean más que sus compañeros, y el otro 10% dibujan figuras avanzadas para su edad.

4. INTELIGENCIA FÍSICA Y CINESTÉTICA

INTELIGENCIA FÍSICA CINESTÉTICA	f	%
Se destaca en uno o más deportes	60	55%
Se mueve o está inquieto cuando está sentado mucho tiempo	10	9%
Le encanta desarmar cosas y volver a armarlas	20	18%
Le gusta correr, saltar, moverse rápido, brincar luchar	10	9%
Manifiesta sensaciones físicas diferentes mientras piensa o trabaja	10	9%
TOTAL	110	100%

Fuente: Encuesta realizada a los niños y niñas del Jardín de Infantes Bruno Vinuesa. Atuntaqui. Periodo 2009 -2010

Integrantes: María Dolores Carvajal y Caterine Rojas



ANALISIS

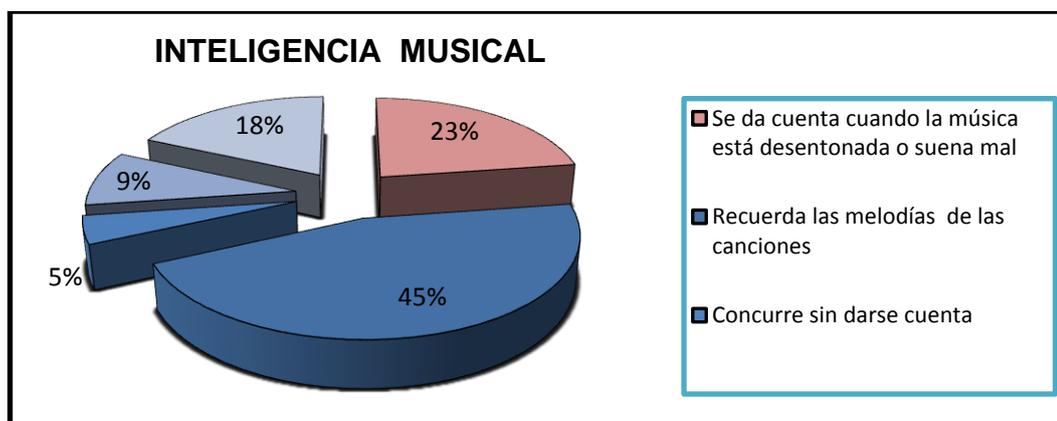
Este tipo de inteligencia se relaciona con la posibilidad que tiene el individuo para controlar, coordinar movimientos del cuerpo formando secuencias y manejar objeto; es así que en un 60% se destaca en uno o más deportes, el 20% le encanta desarmar cosas y volverlas a armar, el 10% se mueven o están inquietos cuando están sentados mucho tiempo, el 10% le gusta moverse rápidamente, el 10% manifiestan sensaciones físicas mientras trabajan.

5. INTELIGENCIA MUSICAL

INTELIGENCIA MUSICAL	f	%
Se da cuenta cuando la música está desentonada o suena mal	25	23%
Recuerda las melodías de las canciones	50	45%
Concorre sin darse cuenta	5	5%
Tamborilea rítmicamente sobre la mesa o escritorio mientras trabaja	10	9%
Es sensible a los ruidos ambientales (eje: La lluvia sobre el techo)	20	18%
TOTAL	110	100%

Fuente: Encuesta realizada a los niños y niñas del Jardín de Infantes Bruno Vinuesa. Atuntaqui. Periodo 2009 -2010

Integrantes: María Dolores Carvajal y Caterine Rojas



ANÁLISIS

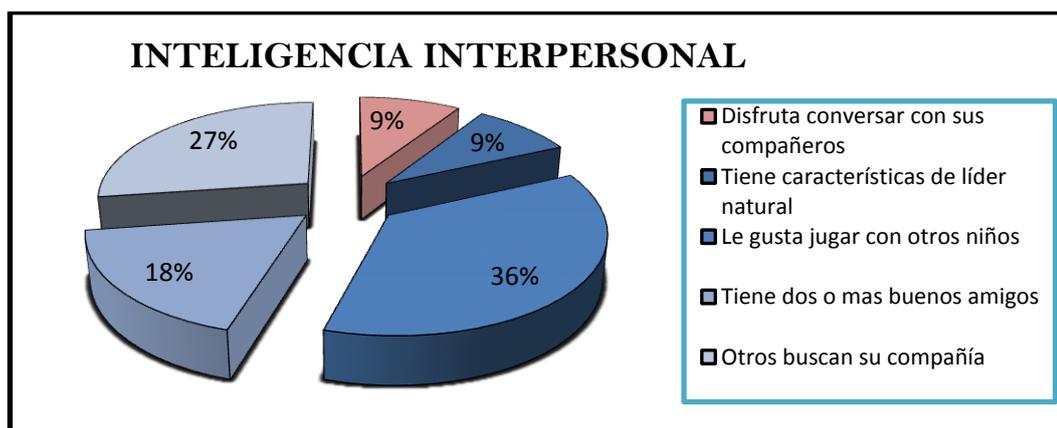
Este tipo de inteligencia surge a edades muy tempranas y se relaciona con su habilidad de percibir y distinguir formas musicales. Se manifiesta cuando ejecutamos un instrumento, cantamos o escuchamos música; el 50% recuerdan las melodías de las canciones, el 25% se dan cuenta cuando la música esta desentonada, el 20% son sensibles a ruidos ambientales, el 5% canturrean sin darse cuenta, el 10% tamborilean rítmicamente sobre la mesa mientras trabaja.

6. INTELIGENCIA INTERPERSONAL

INTELIGENCIA INTERPERSONAL	f	%
Disfruta conversar con sus compañeros	10	9%
Tiene características de líder natural	10	9%
Le gusta jugar con otros niños	40	36%
Tiene dos o más buenos amigos	20	18%
Otros buscan su compañía	30	27%
TOTAL	110	100%

Fuente: Encuesta realizada a los niños y niñas del Jardín de Infantes Bruno Vinuesa. Atuntaqui. Periodo 2009 -2010

Integrantes: María Dolores Carvajal y Caterine Rojas



ANÁLISIS

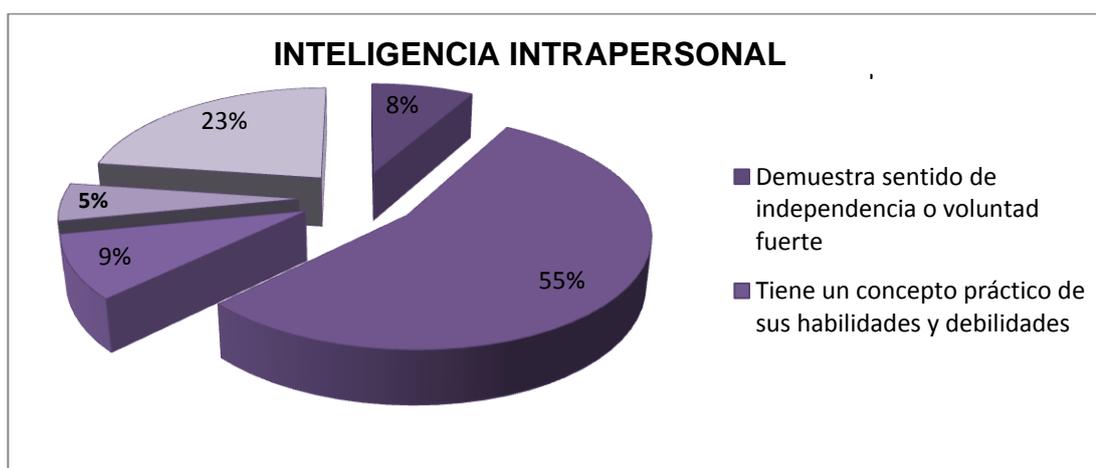
Se refiere a la posibilidad de identificar y establecer distinciones entre los estados de ánimo, temperamentos, motivaciones de las personas que se encuentran alrededor; el 40% les gusta jugar con otros niños, el 30% otros buscan su compañía, el 20% tienen dos o más buenos amigos, el 10% disfruta conversar con sus compañeros, el otro 10% tiene características de líder natural.

7. INTELIGENCIA INTRAPERSONAL

INTELIGENCIA INTRAPERSONAL	f	%
Demuestra sentido de independencia o voluntad fuerte	9	8%
Tiene un concepto práctico de sus habilidades y debilidades	60	55%
Presenta buen desempeño cuando está solo jugando	10	9%
Prefiere trabajar solo	6	5%
Expresa acertadamente sus errores y logros en la vida	25	23%
TOTAL	110	100%

Fuente: Encuesta realizada a los niños y niñas del Jardín de Infantes Bruno Vinuesa. Atuntaqui. Periodo 2009 -2010

Integrantes: María Dolores Carvajal y Caterine Rojas



ANÁLISIS

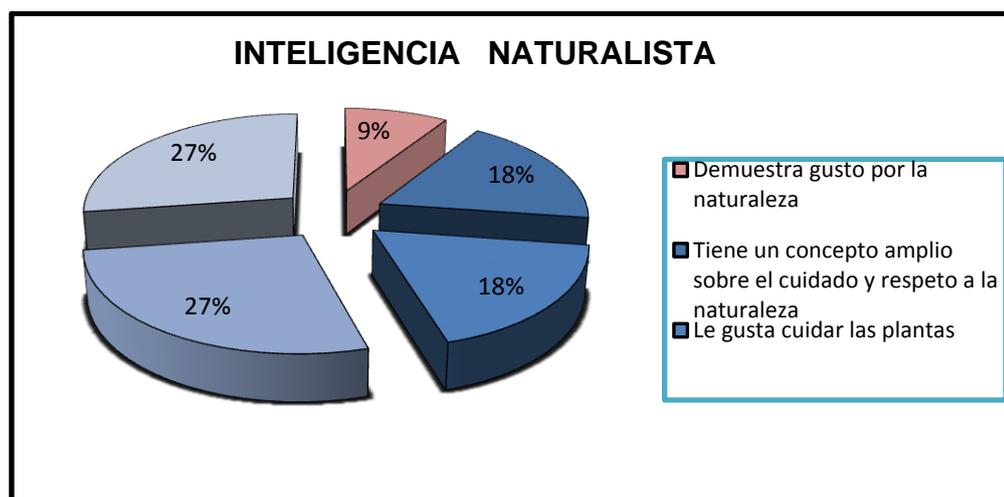
Se refiere a la posibilidad de acceder a la propia vida interior. Se le considera esencial para el autoconocimiento, que permita la comprensión de las conductas y formas propias de expresión; el 60% tiene un concepto práctico de sus habilidades y debilidades, el 25% expresa sus sentimientos, el 10% se desempeña bien jugando solo, el 9% expresa independencia en sus actividades y solo el 6% prefiere trabajar solo.

8. NATURALISTA

NATURALISTA	f	%
Demuestra gusto por la naturaleza	10	9%
Tiene un concepto amplio sobre el cuidado y respeto a la naturaleza	20	18%
Le gusta cuidar las plantas	20	18%
Bota la basura en su lugar	30	27%
Le gusta imitar sonidos onomatopéyicos	30	27%
TOTAL	110	100%

Fuente: Encuesta realizada a los niños y niñas del Jardín de Infantes Bruno Vinueza. Atuntaqui. Periodo 2009 -2010

Integrantes: María Dolores Carvajal y Caterine Rojas



ANÁLISIS

Es la capacidad para conocer, comprender y sensibilizarse ante la naturaleza: la variedad de fenómenos, especies, animales y vegetales que viven en profunda relación; el 30% bota la basura en su lugar, el otro 30% le gusta imitar sonidos de la naturaleza, el 20% tiene un concepto amplio del cuidado y respeto de la naturaleza, el 20% disfruta cuidar las plantas, el 10% demuestra gusto por mantener la naturaleza.

5 CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

5.1.- CONCLUSIONES

- En el Primer año de Educación Básica no se cuenta con un perfil adecuado sobre el trabajo de aula, las técnicas más utilizadas son la lluvia de ideas, experiencias y otras similares, los docentes reconocen la utilidad del juego como medio de motivación ya que han visto la necesidad de incluirlo en el proceso didáctico en la enseñanza.
- El juego es una actividad que genera entretenimiento, diversión, placer y es en éste contexto en donde el niño niña genera aprendizajes toda vez que su actividad la requiera, fundamentos que sustentan afirmaciones de los niños sobre la preferencia de aprender a través de experiencias de juego.
- El desarrollo esta íntimamente ligado a la conducta, ya que ésta cambia y se modifica a medida que el individuo crece y se evoluciona. Es aquí donde interviene el desarrollo de estructuras neuromusculares, esenciales para la capacidad motriz y adaptativa del niño.
- Es necesario evaluar desde la perspectiva de las Inteligencias Múltiples y permitir que los niños y niñas demuestren su aprendizaje utilizando su inteligencia o inteligencias más desarrolladas.
- No existe la debida aplicación de actividades lúdicas ligadas a la teoría de las IM dentro y fuera del aula, es preciso la aplicación de las mismas ya que nos brinda la oportunidad de potenciar sus talentos al máximo de sus posibilidades.

5.2.- RECOMENDACIONES

- Es necesario que para la aplicación de la Teoría de las IM, los docentes consideren al juego como estrategia de trabajo en el aula o fuera de ella, toda vez que implica el abordaje de las temáticas aplicables en el Primer Año de Educación Básica.
- Realizar una evaluación objetiva que apunte a la eficacia de las estrategias utilizadas y la aceptación por parte del niño, en cuanto las actividades, recursos, etc.
- Los docentes con esta teoría pueden crear nuevos programas de estudio, realizar innovaciones, buscar estrategias creativas, y organizarse para llevarlas a cabo.
- Esta teoría ofrece un amplio contenido, en donde el docente puede transformar sus planificaciones ya sean diarias, semanales, mensuales e incluso para todo el año en función de los intereses del niño y niña que le permitirá participar, estar motivado y dispuesto a aprender.
- Se recomienda un proceso constante de evaluación registrando logros o capacidades adquiridas por los niños y niñas.
- Es conveniente mantener una capacitación permanente del docente o la docente, en contenidos que le permitan estar siempre en constante innovación



PROPUESTA

“APRENDO JUGANDO Y JUGANDO ME DIVEIRTO”

INTRODUCCIÓN

La educación ecuatoriana esta atravesando una serie de transformaciones con la única finalidad de lograr un desarrollo íntegro de nuestros docentes, la reforma curricular es un documento importante a la hora de planificar el trabajo docente ya que proporciona lineamientos generales, pero siendo labor del maestro/a ejecutarlos tanto dentro como fuera del aula, es aquí donde se pone en juego la creatividad, ingenio, imaginación, carisma del docente para que el proceso aprendizaje sea totalmente significativo, este documento proporciona una variedad de estrategia y técnicas basadas en el método lúdico en el cual el mejor instrumento es el juego durante el trabajo, siendo un recurso útil y necesario ya que permite el desarrollo en este caso los tres ejes con sus diez bloques con los que se trabaja en el Primer Año de Educación Básica, deseamos que sea de gran utilidad y de fácil manejo aportando así con un granito de arena para el fortalecimiento educativo de nuestro querido Ecuador.

OBJETIVOS

OBJETIVO GENERAL

- Contribuir al desarrollo de las Inteligencias Múltiples, utilizando estrategias y técnicas basadas en el método lúdico favoreciendo el aprendizaje mediante el juego trabajo como recurso metodológico.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Dotar al docente de un recurso didáctico de fácil manejo y aplicación.
- Promover la participación de los niños y niñas a través de las técnicas lúdicas para lograr la integración entre los educandos.
- Utilizar juegos tradicionales que ayudan a contribuir al desarrollo personal y social del infante como fuente generadora de aprendizajes.

JUSTIFICACIÓN

Nuestro propósito tiene la finalidad de contribuir al proceso metodológico que aplica el docente de nivel pre escolar, a través de la elaboración de esta guía que contiene estrategias y técnicas basadas en el método lúdico las mismas que permitan lograr un desarrollo integro de las capacidades, habilidades, talentos es decir de las Inteligencias Múltiples que cada uno de nuestros estudiantes poseen.

Los juegos Inteligentes se relacionan con la posibilidad de ofrecer un abanico lúdico a las Inteligencias Múltiples, por consecuente, hay cosas que merecen dedicarles tiempo, el niño sabe disfrutar plenamente de juegos y recreaciones, los cuales están orientados hacia los fines perseguidos por la educación”

Con estas evidencias invitamos a los docentes a tomar nuevos retos educativos en beneficio de la niñez que año tras año pasa por nuestras manos, poniendo en práctica esta guía que contiene estrategias y técnicas basadas en el método lúdico el cual convertirá el trabajo en las aulas mas divertido, consideramos que nuestro esfuerzo y sacrificio llena las expectativas planteadas al inicio de esta investigación convirtiéndose este material en un recurso valioso para el trabajo diario del docente.

¿En que se fundamenta la guía?

El manual esta basado en los fundamentos psicológicos de la teoría cognitiva, explica que el aprendizaje está en función de procesos como experiencias, informaciones, impresiones, actitudes e ideas de una persona, como las integra, organiza y reorganiza.

Además tenemos como sustento científico la aplicación del modelo constructivista en la que el estudiante construye y descubre los conocimientos que servirán para su aprendizaje, los mismos que pueden ser sometidos a cambios, modificaciones, reestructuraciones, enriqueciendo de esta manera sus esquemas mentales de acuerdo a sus necesidades, es decir que de su responsabilidad depende lograr un aprendizaje significativo.

El método lúdico se basa en el juego, trabajo, ya que este puede ser practicado en cualquier edad y por personas de cualquier sexo. El juego exige de sus integrantes un continuo movimiento además mucha

intrepidez de sus componentes lo cual se torna recreativo y ameno. El juego es para el ser humano la mejor higiene que existe.

El juego no se opone al trabajo, al contrario lo dignifica. El juego no se opone al descanso, porque la persona que juega en cierto modo también descansa, el juego esta presente en todas las etapas de la vida humana, respondiendo a necesidades psicológicas definidas. También existen diferentes tipos de juego en los que no solo participa el niño, sino el joven el adulto.

Proponemos estrategias y técnicas atractivas, claras y sencillas con actividades de fácil comprensión y ejecución que permitirá construir los conocimientos de manera práctica y divertida.

Es deber como maestros poner en juego nuestra creatividad, convertir las clases en escenarios dinámicos, amenos, en que los niños y niñas sean entes activos, participativos y mediante el juego se sientan a gusto y aprendan significativamente.

- **DEFINIENDO UNA GUÍA**

- **¿Qué es una guía?**

- Una guía didáctica es un instrumento impreso con orientación técnica para el estudiante, que incluye toda la información necesaria para el correcto uso y manejo provechoso del libro de texto, para integrarlo al complejo de actividades de aprendizaje para el estudio independiente de los contenidos del curso.

La guía didáctica debe apoyar al estudiante a decidir qué, cómo, cuándo y con ayuda de qué estudiar los contenidos de un curso a fin de mejorar el aprovechamiento del tiempo disponible y maximizar el aprendizaje y su aplicación.

Es la propuesta metodológica que ayuda al alumno a estudiar el material, incluye el planteamiento de los objetivos específicos o particulares, así como el desarrollo de todos los componentes de aprendizaje incorporados por tema, apartado, capítulo o unidad.

La guía didáctica acompaña un libro de texto o bien una compilación de lecturas, que en el mejor de los casos es una antología, los cuales constituyen la bibliografía básica de un curso o una asignatura.

- **Características de una guía didáctica.**

Aspectos que caracterizan la guía didáctica:

- Ofrecer información acerca del contenido y su relación con el programa de estudio para el cual fue elaborado.
- Presentar orientaciones en relación a la metodología y enfoque del curso.
- Presentar indicaciones acerca de cómo lograr el desarrollo de las habilidades, destrezas y aptitudes del educando.
- Definir los objetivos específicos y las actividades de estudio independiente para orientar la planificación de las lecciones, informar al alumno de lo que ha de lograr a fin de orientar al evaluación.

- Funciones básicas.
- Orientación.
- Establecer las recomendaciones oportunas para conducir y orientar el trabajo del estudiante.
- Aclarar en su desarrollo dudas que previsiblemente puedan obstaculizar el progreso en el aprendizaje.
- Especificar en su contenido la forma física y metodológica en que el alumno deberá presentar sus productos.
- Promoción del aprendizaje auto sugestivo.
- Sugiere problemas y cuestiona a través de interrogantes que obliguen al análisis y reflexión.
- Propicia la transferencia y aplicación de lo aprendido.
- Contiene previsiones que permiten al estudiante desarrollar habilidades de pensamiento lógico que impliquen diferentes interacciones para lograr su aprendizaje.
- Auto evaluación del aprendizaje.
- Establece actividades integradas de aprendizaje en que el alumno hace evidente su aprendizaje

- Propone estrategias de monitoreo para que el estudiante evalúe su progreso y lo motive a compensar sus deficiencias mediante el estudio posterior.
- Usualmente consiste en una evaluación mediante un conjunto de preguntas y respuestas diseñadas para este fin. Esta es una función que representa provocar una reflexión por parte del estudiante sobre su propio aprendizaje.
- **Componentes estructurales de una guía didáctica.**

Los componentes básicos de una guía didáctica que posibilitan sus características y funciones son los siguientes:

✓ **Índice**

En él debe consignarse todos los títulos ya sean de 1°, 2° o 3° nivel, y su correspondiente página para que, como cualquier texto, el destinatario pueda ubicarlos rápidamente.

✓ **Presentación**

Antecede al cuerpo del texto y permite al autor exponer el propósito general de su obra, orientar la lectura y hacer consideraciones previas útiles para la comprensión de los contenidos del material de lectura.

✓ **Objetivos generales**

Los objetivos permiten al participante identificar los requerimientos conceptuales, procedimentales y Actitudinales básicos a los que se debe prestar atención a fin de orientar el aprendizaje.

Son la mejor guía para que el estudiante sepa que se espera de su trabajo, cuáles son los aspectos fundamentales a los que debe prestar atención en las lecturas y con qué criterios será evaluado su aprendizaje.

La definición de los objetivos debe hacerse en términos de conocimientos, destrezas o habilidades, actitudes y conducta futura de los estudiantes.

✓ **Esquema resumen de contenidos**

Presenta en forma esquemática y resumida al alumno todos los puntos fundamentales de que consta el tema correspondiente, facilitando así su acceso o bien su reforzamiento.

✓ **Desarrollo de contenidos**

Aquí se hace una presentación general de la temática, ubicándola en su campo de estudio, en el contexto del curso general y destacando el valor y la utilidad que tendrá para el futuro de la labor profesional o dentro de la organización.

✓ **Temática de estudio**

Los contenidos básicos se presentan a manera de sumario o bien de esquema según sea el caso, con la intención de exponer de manera sucinta y representativa, los temas y subtemas correspondientes a las lecturas.

✓ **Actividades para el aprendizaje**

Es indispensable incluir actividades para que el estudiante trabaje y actúe sobre los contenidos presentados, a fin de desarrollar las competencias o capacidades planteadas en los objetivos generales o específicos.

Son tareas, ejercicios, prácticas o actividades diversas que el autor pide al estudiante para que se apropie del contenido y refuerce o amplíe uno o varios puntos del desarrollo del tema.

Esto fomenta la transferencia de los aprendizajes mediante la realización de prácticas en las que el alumno aplique los conocimientos a situaciones nuevas.

Se deben evitar las actividades que sean simplemente una repetición o memorización de lo estudiado y presentar actividades que orienten la comprensión lectora, promuevan la aplicación de lo aprendido y generen su análisis crítico.

✓ **Ejercicios de auto evaluación**

Tienen como propósito ayudar al alumno a que se evalúe por sí mismo, en lo que respecta a la comprensión y transferencia del contenido del tema.

Incluye ejercicios de auto evaluación, cuestionarios de relación de columnas, falsa y verdadera, complementación, preguntas de ensayo y de repaso, análisis de casos y, por supuesto, respuestas a los ejercicios y cuestionarios.

Es aconsejable que los materiales de estudio ofrezcan la posibilidad de retroalimentación al estudiante, por lo que se le sugiere la inclusión de respuestas o soluciones explicativas a todos los ejercicios; desarrollo paso a paso de los ejercicios; resúmenes o instrucciones claras para la resolución de modelos de ejercicios.

✓ **Bibliografía de apoyo.**

No se debe olvidar la pertinencia de proponer bibliografía tanto básica como complementaria, en el cual el destinatario pueda encontrar, en caso de necesitarlo, otras explicaciones sobre lo que se está estudiando.

Se puede incluir información de bibliografía adicional, videos, visitas para la consulta y ampliación de los temas a sugerencia del asesor.

✓ **Consideraciones finales:**

No existen modelos únicos ni determinantes. La estructura de la guía didáctica obedece a las condiciones institucionales en que se

determina su producción y uso, no es así, sus características y funciones básicas que son en materias escritas la traducción de una metodología de enseñanza propia del docente que promueve aprendizajes significativos a distancia.

- **¿Cuáles son las funciones de una guía?**

Las inteligencias múltiples merecen un trato especial para su aprendizaje por ello la creación de este documento que estamos seguras se convertirá en una ayuda para cumplir con el objetivo propuesto desde los siguientes aspectos:

- ✓ **Orientación.**

- Establece las recomendaciones oportunas para conducir y orientar el trabajo del estudiante.
- Aclara en su desarrollo las dudas que previsiblemente puedan obstaculizar el progreso en el aprendizaje.
- Especifica en su contenido, la forma física y metodológica en que el alumno deberá presentar sus productos.

- ✓ **Promoción del Aprendizaje Autónomo y la Creatividad.**

- Sugiere problemas y cuestiona a través de interrogantes que obliguen al análisis y la reflexión, estimulen la iniciativa, la creatividad y la toma de decisiones.
- Propicia la transferencia y aplicación de lo aprendido.

- Contiene previsiones que permiten al estudiante desarrollar habilidades de pensamiento lógico que impliquen diferentes interacciones para lograr su aprendizaje.

✓ **Autoevaluación del aprendizaje**

- Establece las actividades integradas de aprendizaje en que el estudiante hace evidente su aprendizaje.
- Propone una estrategia de monitoreo para que el estudiante evalúe su progreso y lo motive a compensar sus deficiencias mediante el estudio posterior. Usualmente consiste en una autoevaluación mediante un conjunto de preguntas y respuestas diseñadas para este fin. Esta es una tarea que provoca una reflexión por parte del estudiante sobre su propio aprendizaje.

La elaboración de esta guía, permite integrar las experiencias del sujeto con actividades libres y creadoras; pero al mismo tiempo acciones restrictivas comprometiendo al estudiante a la aprehensión de la realidad a través del redescubrimiento y comprobación de leyes, conceptos, del mundo natural y de la vida.

A PRENDI JUGANDO Y JUGANDO ME DIVIERTO



MARÍA DOLORES CARVAJAL

CATERINE ROJAS TORRES

IBARRA – ECUADOR

2.010

DEDICATORIA



Dedicamos éste trabajo, fruto de ensueños, donde se plasman nuestros propósitos creativos, a nuestros niños y niñas del Primer Año de Educación Básica, quienes con sus divertidas ocurrencias logran despertar en nosotras los mejores sentimientos, para así ayudarlos a interactuar en la vida y convertirlos en exitosos seres humanos.



ANTECEDENTES

S

Somos profesionales de la Educación egresadas de la Universidad Técnica del Norte, hemos trabajado durante seis meses en nuestra propuesta pensando en el desarrollo de las potencialidades intelectuales de los estudiantes de edad infantil de los primeros años de Educación Básica. Durante este tiempo hemos diseñado este manual para el bienestar de nuestra niñez.

Esta experiencia nos ha permitido conocer una etapa del desarrollo que abarca desde 5 a 6 años, es considerada en general como la más significativo del individuo, debido a que en esta se estructuran las bases fundamentales de las particularidades físicas y psicológicas de la personalidad, así como de la conducta social que en las sucesivas etapas del desarrollo se consolidarán y perfeccionarán.

Esto se debe a múltiples factores, uno de ellos es el hecho de que en esta edad las estructuras fisiológicas y psicológicas están en un proceso de formación y maduración, en esta etapa se inician los aprendizajes básicos como: hablar, relacionarse con otros, sentirse bien consigo mismo, donde se construye su autoconfianza, particularmente sensible a la estimulación con actividades lúdicas.

Es quizás el momento de la vida del ser humano en el cual la estimulación es capaz de ejercer la acción más determinante sobre el

desarrollo, porque actúan sobre aspectos que están en franca fase de maduración

Además de la importancia de la educación en el logro del desarrollo infantil, ésta tiene también repercusión en el orden político y económico. La calidad de la educación ha dejado de ser solamente un problema pedagógico para constituirse en un problema económico y social si tenemos en cuenta la necesaria formación con los más altos niveles posibles.

Los logros alcanzados en estas edades contribuyen a la sustancial disminución de la repitencia y deserción escolar con sus serias implicaciones en la inversión económica educacional, en el desarrollo personal de los estudiantes y en la vida familiar.

JUSTIFICACIÓN

La presente propuesta tiene como finalidad contribuir al proceso metodológico que debe utilizar el docente del nivel pre-primario.

Los juegos Inteligentes se relacionan con la posibilidad de ofrecer un abanico lúdico a las Inteligencias Múltiples, por consecuente, “EL niño sabe disfrutar plenamente de juegos y recreaciones, los cuales están orientados hacia los fines perseguidos por la educación”

Junto al aporte educativo que podamos brindar, la propuesta tiene intereses en particular: de otorgar algunas ideas, creatividad, juegos recreativos en la que se demuestra la necesidad que tienen los niños y niñas en cuanto a la atención a sus necesidades básicas, al desarrollo de sus capacidades mentales, afectivas, cognitivas y valorativas.

Con estas evidencias invitamos a los docentes a tomar nuevos retos educativos en beneficio de la niñez que año tras año pasa por nuestras manos, poniendo en práctica esta guía que contiene estrategias y técnicas basadas en el método lúdico, el cual convertirá el trabajo en las aulas mas divertido , consideramos que nuestro esfuerzo y sacrificio llena las expectativas planteadas al inicio de esta investigación convirtiéndose este material en un recurso valioso para el trabajo diario del docente.



La Guía es sumamente Educativa, tiene una función que es el de potenciar las capacidades mentales, motoras y afectivas de nuestros infantes. La propuesta pretende ser una alternativa para atender las necesidades de desarrollo motriz, psicosocial de los estudiantes de 5 años del Jardín de Infantes.

Hemos considerado que el Juego es la mejor herramienta ya que la edad de los infantes es considerada como la “edad de oro” del juego, de esta manera se forma niños/as críticos; reflexivos; activos; autónomos; independiente; inventores de historias, cuentos, juegos que estimulan el aprendizaje



GENERAL

- Contribuir al desarrollo de las Inteligencias Múltiples de los niños/as del Jardín de Infantes “Bruno Vinuesa”, a través de las técnicas lúdicas.

ESPECÍFICOS

- Desarrollar las capacidades de imaginación, creatividad y la imitación, orientando el comportamiento de los niños/as en la actividad lúdica.
- Promover la participación de los niños y niñas a través de las técnicas lúdicas para lograr la integración entre los educandos.
- Utilizar juegos tradicionales que ayudan a contribuir al desarrollo personal y social de los infante como fuente generadora de aprendizajes
- Comprender el desarrollo psíquico de la edad infantil



FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

JUEGOS INTELIGENTES INTELIGENCIAS MÚLTIPLES

La **teoría de las inteligencias múltiples** es un modelo propuesto por **Howard Gardner**, en el que la inteligencia no es vista como algo unitario que congrega diferentes capacidades específicas con distinto nivel de generalidad, sino como un conjunto de inteligencias múltiples, distintas e independientes. Gardner define la inteligencia como la "capacidad de resolver problemas o elaborar productos que sean valiosos en una o más culturas". Primero, amplía el campo de lo que es la **inteligencia** y reconoce lo que se sabía intuitivamente: Que la brillantez académica no lo es todo. A la hora de desenvolverse en la vida no basta con tener un gran expediente académico.

El Doctor Howard Gardner realizó una exhaustiva investigación durante la década de los ochenta. Dentro de la psicología del desarrollo y, con el objetivo de hacer una las nociones de inteligencia incluyendo los descubrimientos acerca del cerebro y de la sensibilidad a las diversas culturas humanas además de los resultados de las pruebas.

Al publicar las conclusiones de su trabajo en la obra “Estructuras de la mente” en 1.983, provocó una revolución en el mundo de la psicología y la educación al argumentar su teoría sobre **las inteligencias múltiples**. 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 un individuo puede obtener por vivir en un ambiente social o educativo determinado y no valoran suficientemente la capacidad que puede tener para asimilar información nueva o para resolver problemas a los que no se había enfrentado en el pasado. Como lo expresó el psicólogo Lev Vygotsky “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 los niños y niñas.

TABULACIÓN INTELIGENCIAS MÚLTIPLES

INTELIGENCIA	DESTACA EN	LE GUSTA	APRENDE MEJOR
LINGÜÍSTICA- VERBAL	Lectura, escritura , narración de historias, memorización de fechas, piensa en palabras	Leer, escribir, contar cuentos , hablar, memorizar, hacer puzzles	Leyendo, escuchando y viendo palabras, hablando, escribiendo, discutiendo y debatiendo
LÓGICA MATEMÁTICA	Matemáticas, razonamiento, lógica, resolución de problemas, pautas.	Resolver problemas, cuestionar, trabajar con números, experimentar	Usando pautas y relaciones, clasificando, trabajando con lo abstracto
ESPACIAL	Lectura de mapas , gráficos, dibujando, laberintos, puzzles, imaginando cosas, visualizando	Diseñar, dibujar, construir, crear, soñar despierto, mirar dibujos	Trabajando con dibujos y colores , visualizando, usando su ojo mental, dibujando
CORPORAL KINESTÉSICA	Atletismo, danza, arte dramático, trabajos manuales , utilización de herramientas	Moverse, tocar y hablar, lenguaje corporal	Tocando, moviéndose, procesando información a través de sensaciones corporales.

MUSICAL	Cantar, reconocer sonidos, recordar melodías, ritmos	Cantar, tararear, tocar un instrumento, escuchar música	Ritmo, melodía, cantar, escuchando música y melodías
INTERPERSONAL	Entendiendo a la gente, liderando, organizando, comunicando, resolviendo conflictos , vendiendo	Tener amigos, hablar con la gente, juntarse con gente	Compartiendo, comparando, relacionando, entrevistando, cooperando
INTRAPERSONAL	Entendiéndose a sí mismo, reconociendo sus puntos fuertes y sus debilidades, estableciendo objetivos	Trabajar solo, reflexionar, seguir sus intereses	Trabajando solo, haciendo proyectos a su propio ritmo, teniendo espacio, reflexionando.
NATURALISTA	Entendiendo la naturaleza, haciendo distinciones, identificando la flora y la fauna	Participar en la naturaleza, hacer distinciones.	Trabajar medio natural, explorar seres vivos, aprender de plantas y temas de la naturaleza

TÉCNICAS



LÚDICAS

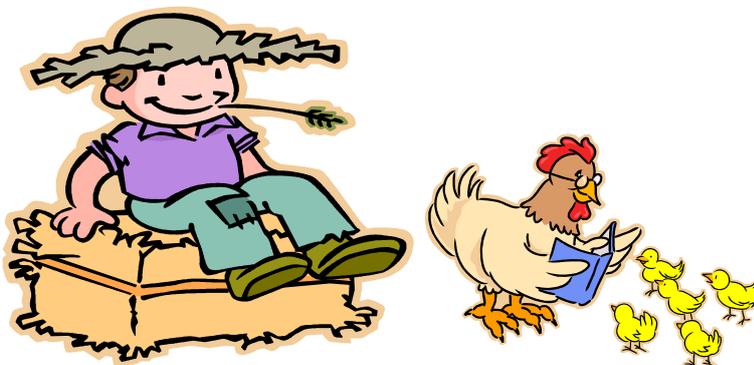
PRIMERA UNIDAD



Inteligencia Intrapersonal

JUEGO 1

REVUELO EN LA GRANJA



➤ **Materiales:**

- Vendas para tapan los ojos a todos los niños.

➤ **Desarrollo:**

Para introducir a los niños en el juego participamos a los niños de una historia. Una vez relatada la historia, se juntan a los niños en grupos de tres o cuatro, en función del número total de los niños. A cada grupo se le va a asignar una familia de animales y dentro de cada familia uno de los niños será el papá o la mamá y los otros los hijitos.

Se les venda a todos los ojos y los niños tiene que moverse por todo el espacio buscando a su correspondiente papá o mamá. Cuando un niño se encuentra con otro le pregunta “¿pio pio?, ¿mu mu?,...” según el animal que sea y si el otro niño le responde lo mismo se darán la mano y continuaran la búsqueda hasta que la familia quede completa.

➤ **Conductas esperadas:**

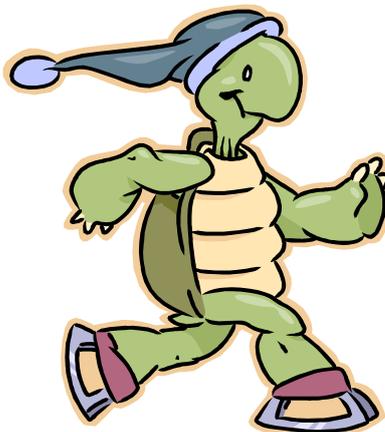
Que los niños participen activamente, responsables con el rol que deben desempeñar en el juego, seguridad en si mismo, autoestima favorable y demostrar sus sentimientos.

➤ **Destrezas y habilidades desarrolladas :**

➤ Motricidad, autoestima, cooperación, imitación, seguridad.

JUEGO 2

LA TORTUGA GIGANTE



➤ **Materiales:**

- Colchoneta, sábana, cartón, grabadora, Cd,

➤ **Desarrollo:**

Distribuimos a los niños en parejas. Se trata de que se coloquen en cuatro, uno al lado del otro, de modo que puedan sostener un cartón sobre sus espaldas a modo de caparazón de tortuga.

A su vez, distribuimos por todo el suelo de la clase el mayor número de pelotas, teniendo en cuenta que cada pareja puede coger varias. El juego consiste en que cada tortuga coja el mayor número de huevo (pelotas) sin que se caigan del caparazón.

➤ **Conductas esperadas:**

Los niños mantengan una autodisciplina, responsabilidad y con seguridad en si mismos

➤ **Destrezas y habilidades desarrolladas :**

➤ Motriz, autoestima, cooperación, imitación, equilibrio, diferenciación de colores.

JUEGO 3

TIENDO LA ROPA



➤ **Materiales:**

- Todo tipo de ropa, ropa de invierno, verano, grande y pequeña, grabadora, Cd.

➤ **Desarrollo:**

Hacemos tantos equipos como queremos. Consiste en hacer un concurso de la cadena mas larga hecha con prendas de ropa. Para ello, cada equipo debe ponerse toda ropa que pueda durante un tiempo marcado por la música.

Cuando ya están vestidos, deben ir quitándose prendas y colocarlas tendidas en el suelo una detrás de otra para hacer la cadena lo más larga posible. Ganará el equipo que alcance la mayor longitud.

➤ **Conductas esperadas:**

Los niños manifiesten expresión corporal, sobre todo seguridad en si mismos y en lo que están haciendo sobre el juego e interés y amor propio

➤ **Destrezas y habilidades desarrolladas :**

- Motriz, coordinación, vestirse, desvestirse, noción del tiempo (invierno-verano), identificar prendas largas, cortas, grandes, pequeñas

SEGUNDA UNIDAD



Inteligencia Musical

JUEGO 1

ESCUCHAR E IDENTIFICAR



➤ **Materiales:**

- Botellas vacías, semillas, piedras, tillo, tarros, instrumentos de manipulación sencilla.

➤ **Desarrollo:**

La maestra coloca en una caja de grandes dimensiones algunos instrumentos u objetos. Anuncia: hay una sorpresa dentro de la caja y si escuchamos con atención podremos descubrir algo nuevo o especial. Selecciona un objeto y lo hace sonar sin mostrarlo. Permite que los niños comente y traten de adivinarlo. Repite la acción y lentamente deja ver el objeto.

El objeto circula por el grupo y los niños intentan ejecutarlo. La maestra introduce el nombre diciendo: ahora Ana le va a prestar el... (Nombre) a Juan. ¿Escuchamos cómo Andrea toca el... (Nombre)? A

continuación repite lo mismo con otros instrumentos, cuando los niños los han manipulado y escuchado, los guarda en la caja. Después saca los instrumentos de uno en uno y los ejecuta para que los niños los identifiquen. Cuando todos los instrumentos han sido reconocidos, los reparte y acompañan alguna canción conocida.

➤ **Conductas esperadas:**

Es importante aclarar desde el inicio de la actividad con instrumentos que tócalos o hacemos sonar o producimos sonidos y no que jugamos con ellos. Esta diferencia crea hábitos en relación al uso correcto, el cuidado de los mismos y su preservación.

➤ **Destrezas y habilidades desarrolladas :**

- Motriz, auditiva, percepción visual, ritmo, pausa, melodía, Manipulación de objetos, discriminación auditiva.

JUEGO 2

EL DIRECTOR DE ORQUESTA



➤ **Materiales:**

- Instrumentos musicales, grabadora, Cd, pistas musicales, vestimenta.

➤ **Desarrollo:**

Los niños se preparan con algún instrumento que han seleccionado previamente. La docente, que oficiara en primer lugar como director de la orquesta, les indica la importancia de que se ordenen por familias e instrumentos similares.

Cuando los instrumentistas se hallan ordenados, comienzan a ensayar algunas pautas de dirección: ahora señalaré con ambas manos abiertas el grupo de instrumentos que debe tocar; mientras que, el otro grupo espera su turno. Señala intercaladamente a los grupos para que estos ejecuten.

Nos ponemos de acuerdo en que cuando cierro las manos debe cesar el sonido aunque continúen dirigidas al mismo grupo. ¿ Probamos? La docente, entonces, señala a un grupo para que toque, e interrumpe el sonido cerrando el gesto. Lo alterna con cada grupo o con el grupo completo.

Como los niños están atentos al momento en que deben tocar, la resultante musical puede no ser la óptima, por lo que la docente realiza ajustes con frases tales como: intentamos que los instrumentos toquen musicalmente. Probamos a tocar con diferente intensidad.

La docente crea una interpretación aprovechando los timbres instrumentales que poseen, señala los grupos de forma alternada, varía los tiempos de cambio e incluye pausas y ejecuciones de todos.

➤ **Conductas esperadas:**

La docente espera fomentar en los niños el gusto por la música, haciendo divertidas las actividades para despertar en ellos el interés artístico.

➤ **Destrezas y habilidades desarrolladas :**

- Motriz, auditiva, percepción visual, ritmo, pausa, melodía, Manipulación de objetos, discriminación auditiva, trabajo en grupo.

JUEGO 3

UNA ORQUESTA DE PELÍCULA



➤ **Materiales:**

- Películas infantiles, fragmentos de videos con ejecuciones de diversas agrupaciones de instrumentos, televisión, DVD, cd.

➤ **Desarrollo:**

La maestra selecciona algunas películas de dibujos animados donde aparezcan instrumentos o personajes ejecutándolos. No es necesaria ninguna presentación especial. Pueden observar y hacer alusión a lo visto en otro momento, o realizar una evocación de lo escuchado o visto al finalizar.

Luego la maestra o algunos niños anotan los nombres en carteles y buscan imágenes de los mismos en revistas o periódicos. Después de observar las películas, realizan dibujos y también con formas, tamaños, cantidades, etc. La docente complementa esta actividad con la dirección de orquesta y juegos de mímica.

➤ **Conductas esperadas:**

Los niños y niñas se interesan por descubrir el mundo artístico si esa es su inclinación, se quiere lograr en ellos cultivar el amor por el arte musical.

➤ **Destrezas y habilidades desarrolladas :**

- Motriz, auditiva, percepción visual, ritmo, pausa, melodía, manipulación de objetos, discriminación auditiva, memoria visual.

TERCERA UNIDAD



Inteligencia Espacial

JUEGO 1

DECOMURAL



➤ **Materiales:**

- Papelotes usados, papel periódico, revistas, pinceles, pinturas, ilustraciones y diseños, engrudo, tijeras, sellos y plantillas de dibujos.

➤ **Desarrollo:**

Los papelotes elaborados los disponemos en una pared amplia. En ellos os niños realizan un trabajo de diseño y coloreado colectivo, en concordancia con sus habilidades creativas. Pueden usar las manos empapadas de pintura o sus pies, en caso de ubicar el papel sobre el piso.

Conductas esperadas:

Los niños y niñas se interesan por explorar utilizando la imaginación, se pretende conseguir una perfección de la coordinación motriz a medida que se debe regular el sentido de la lateralidad y direccionalidad y la situación del cuerpo en el espacio.

➤ **Destrezas y habilidades desarrolladas :**

- Motriz, creatividad, exploración espontánea, expresión lúdica e interpretación personal de trabajos propios y de los demás.

JUEGO 2

TEATRO CONSTRUIDO CON MATERIAL RECICLADO Y MARIONETAS



➤ **Materiales:**

- Medias viejas, retazos de tela, caja grande de cartón, papel metálico, tijeras, pegamento, tapas de paste dental, semillas.

➤ **Desarrollo:**

Para comenzar reunimos a los niños y niñas en un círculo para contarles una historia. Luego construimos con ellos las marionetas que nos permitan representar a los personajes de la historia escuchada. Sería interesante si pudiéramos cotidianamente construir nuevas marionetas y escenarios, que nos permitan representar obras narradas por los pequeños.

De esta manera su creatividad y la comunicación con los otros se vería fortalecida. La timidez también desaparecería poco a poco, cuando se animen a contar sus historias.

Conductas esperadas:

Que la docente estimule la participación libre y espontánea de los niños en las diferentes actividades, sobre todo a ejercitar su cuerpo.

➤ **Destrezas y habilidades desarrolladas :**

- Expresión plástica, pintar, recortar, modelar, dibujar, creatividad, imaginación, cooperación.

JUEGO 3

LADRILLITOS



➤ **Materiales:**

- Cajas vacías, pintura, papel periódico, engrudo.

➤ **Desarrollo:**

Empezamos con un cuento: un grupo de pequeños arquitectos del país de pequeñilandia fueron contratados para diseñar la ciudad FANTASÍA. La mayoría de sus pequeños arquitectos al sugerirles el proyecto, tenían muchas dudas acerca de los materiales y los diseños que iban a presentar. Preguntamos luego a los niños y niñas quienes de ellos podrían ayudar a los pequeños arquitectos a diseñar y construir las casas, edificios y otros elementos de la ciudad

Para ello, deben aprender a leer dibujos de objetos construidos con ladrillo, a ubicar ladrillos para construir determinados diseños y comprender, por ejemplo, que los ladrillos pueden ubicarse en distintas direcciones en el espacio: de plano (frontal), de canto (planta) y de pie (lateral o perfil).

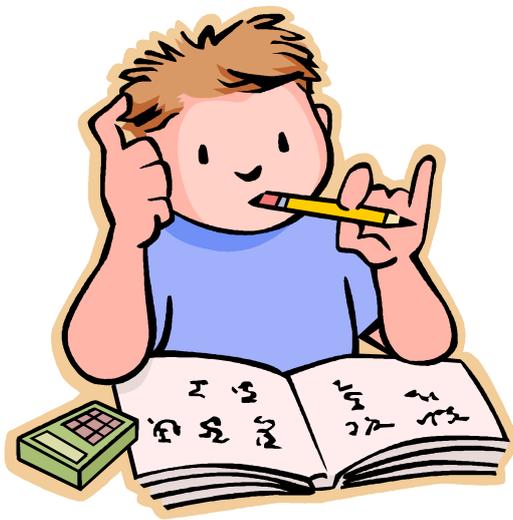
➤ **Conductas esperadas:**

Lograr el desarrollo motriz, sentimientos de seguridad, traducir lenguaje técnico en construcciones concretas, análisis de modelos.

➤ **Destrezas y habilidades desarrolladas :**

- Expresión plástica, creatividad, imaginación, cooperación, dominio perceptivo motor, incremento de vocabulario matemático, percepción espacial.

CUARTA UNIDAD



Inteligencia
Loógico Matemático

JUEGO 1

A LOS NÚMEROS



➤ **Materiales:**

- Cartulina, marcadores, pintura, colores, espacio físico.

➤ **Desarrollo:**

La maestra propone jugar con el grupo completo o en pequeños grupos. Ella misma, o uno de los jugadores selecciona, de forma rotatoria, el número que no se puede decir, por ejemplo el tres.

Plantea la siguiente consigna: por turnos hay que decir los números en orden; el que dice el tres pierde. Cuando algún niño se equivoca vuelve a seleccionar el número que no se puede decir y comienza la cuenta desde el uno. Acuerdan de antemano la forma de finalizar el juego.

• **Conductas esperadas:**

Se pretende que los niños demuestren interés por las matemáticas por consiguiente identificar números para facilitar el desarrollo el juego.

➤ **Destrezas y habilidades desarrolladas :**

- Pre calculo, numeral con la cantidad. Agrupación, abstracción reflexiva, relaciones lógicas

JUEGO 2

A EMBOCAR PELOTAS



➤ **Materiales:**

- Pelotas de diferentes colores, tarros grandes, espacio físico, hojas en blanco, lápices.

➤ **Desarrollo:**

Los niños forman grupos de cuatro jugadores. La maestra entrega a cada grupo diez pelotas, una hoja y un lápiz. Coloca en el suelo una caja para cada grupo y marca con cinta de papel una distancia prudencial la línea de lanzamiento...

Plantea la siguiente consigna: cada jugador, por turno, trata de embocar la pelota en la caja desde detrás de la línea. Una vez lanzadas todas las pelotas hay que anotar la cantidad de pelotas embocadas. Gana el equipo que tenga mayor cantidad de pelotas embocadas.

- **Conductas esperadas:**

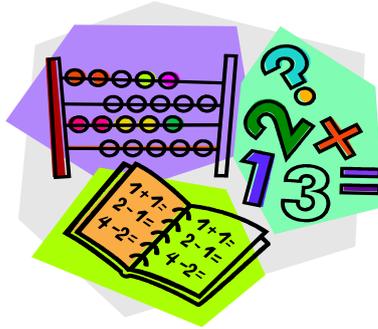
Se pretende que los niños demuestren seguridad, interés por las matemáticas, y gusto por ejecutar la actividad lúdica.

➤ **Destrezas y habilidades desarrolladas :**

- Precisión, motricidad gruesa, coordinación óculo manual.

JUEGO 3

LA BANDA NUMÉRICA



➤ **Materiales:**

- Dados, lápices de colores, cartulinas, números.

➤ **Desarrollo:**

Los niños forman grupos de cuatro jugadores. La maestra entrega los dados a cada grupo y una banda numérica, un lápiz de color a cada uno de sus integrantes.

Plantea la siguiente consigna: cada jugador, a su turno, tira los dados y hace una marca en el número que le sale, pero si el número se repite el jugador pierde su turno cada número puede ser marcado una vez. El objetivo del juego es ser el primero en marcar cinco números.

Gana el jugador que primero marca cinco números en su banda numérica.

- **Conductas esperadas:**

Se pretende que los niños demuestren seguridad, interés por las matemáticas, y gusto por ejecutar la actividad lúdica.

➤ **Destrezas y habilidades desarrolladas :**

- Precisión, motricidad gruesa, coordinación óculo manual.

QUINTA UNIDAD



Inteligencia
Físico Cinestésico

JUEGO 1

¡A mover el cuerpo!



➤ **Materiales:**

- Grabadora, Cd, niños, sillas, maestra, aula.

➤ **Desarrollo:**

La maestra coloca a los niños semisentados en sus sillitas, en semicírculo y trata de crear un clima cálido y tranquilo de juego. Canta la canción elegida y acompaña su canto con el movimiento suave de las manos al compás de la música. Repite los movimientos con las piernas y los pies.

Realiza la actividad con cada uno de los niños. Luego acerca a dos pequeños y mueve las manos y los pies de ambos. Observa que ocurre cuando ella no estimula de forma directa el movimiento.

Reitera esta actividad durante varias sesiones durante varios días y toma registro de lo ocurrido. La docente varía el movimiento musical (lento, moderado o rápido), el carácter de la ejecución cantada (tranquila, efusiva) y también la intensidad de su voz para observar a cual de las variaciones son más sensibles los niños. Al cabo de unos días presenta nuevamente la canción para observar reacciones gestuales, faciales o de movimiento el los pequeños

➤ **Conductas esperadas:**

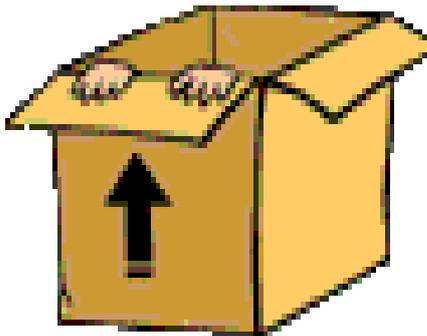
Los niños expresan de muchas formas lo que siente y les gustan. El llanto puede ser una señal de que no les gusta ser tocados, de que tienen hambre, sueño o miedo, o de que se encuentran molestos en ese momento. La sonrisa, los sonidos vocales y los gritos pueden expresar alegría. A los niños les gusta escucharse, oír su voz, es bueno para esto realizar grabaciones de sus actuaciones

➤ **Destrezas y habilidades desarrolladas :**

- Motriz, auditiva, visual.

JUEGO 2

¿QUÉ HABRÁ EN LA CAJA?



➤ **Materiales:**

- Colchonetas, cajas de cartón, juguetes de plástico, cucharas de madera.

➤ **Desarrollo:**

La maestra sienta a los niños sobre colchonetas en el piso. Acerca a cada uno de ellos una caja con objetos cotidianos. Observa la reacción de cada niño y como se relaciona con los objetos de la caja: si solo los mira, si intenta sacarlos, si se detiene a jugar con un objeto especial, etc.

Estimula la manipulación y el tomar y dar. La docente entrega un objeto al niño y le dice: toma la cuchara... (Nombre del niño o de la niña). Luego se lo pide, tratando de que el pequeño se lo entregue en la mano. Luego le muestra como golpear un objeto contra otro para producir sonido. Intenta que cada niño saque y vuelva a poner los

objetos cotidianos dentro de la caja, mientras dice: sacamos la cuchara, ponemos la cuchara.

Terminada la actividad, ayuda a cada niño a guardar todos los juguetes dentro de la caja. Acompaña este final de juego con la canción acerca de ordenar para estimular el hábito de guardar los elementos utilizados.

➤ **Conductas esperadas:**

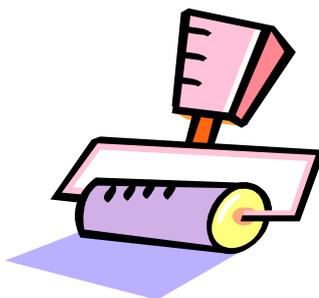
El niño puede mantenerse sentado y amplía su horizonte con la actividad del juego. Constantemente inspecciona lo que se encuentra al alcance de sus manos. Descubre objetos guardados y los pasa a su maestra o a sus compañeros

➤ **Destrezas y habilidades desarrolladas:**

- Motriz, Orden, cognitiva, afectiva, auditiva.

JUEGO 3

BAJANDO POR LA MONTAÑA



➤ **Materiales:**

- Rodillos, planos inclinados, cajas pequeñas, juguetes.

➤ **Desarrollo:**

La maestra realiza una actividad con rodillos o cilindros. Acerca a cada niño un rodillo y deja que lo exploren. Después incluyen planos inclinados y muestra como ruedan los juguetes. Acompaña la acción con la palabra: camina, camina, rueda, rueda.

Intenta que los niños observen que sucede y que experimenten por si mismos.

Coloca en el piso pequeñas calas, esconde distintos juguetes e incentiva a los niños para que descubran otros objetos y hagan rodar en el plano inclinado.

➤ **Conductas esperadas:**

Comienza a descubrir temporalmente que cada uno de sus movimientos sobre un objeto produce una variación sobre el mismo.

➤ **Destrezas y habilidades desarrolladas:**

- Motriz, cognitiva.

SEXTA UNIDAD



Inteligencia Lingüística

JUEGO 1

EL CUENTA CUENTOS



➤ **Materiales:**

- Títeres, grabadora, Cd, cuentos y objetos relacionados con los cuentos.

➤ **Desarrollo:**

Cuando los niños ya reconocen al títere y la docente dispone de todos los elementos que necesita para la narración, pone una música suave de fondo y comienza la narración del cuento. La maestra debe sostener el tono de voz del títere durante toda la narración: había una vez un perrito... y con la otra mano muestra un perro de peluche al que le gustaba comer galletas...y muestra una galleta.

Termina el relato con: colorín colorado u otra expresión habitual para narraciones, mientras el títere cuentacuentos se despide de cada uno

de ellos. Guarda el títere en una caja. Después, la maestra se acerca a cada niño y, cara a cara, repite alguna palabra del relato.

Estimula a los niños para que pronuncien sílabas o palabras según sus posibilidades.

➤ **Conductas esperadas:**

Los niños disfrutan escuchando historias, aun cuando no las comprendan en su totalidad. El tono de voz, las reflexiones en el relato y las imágenes que lo acompañan son motivadores para ellos.

➤ **Destrezas y habilidades desarrolladas:**

- Socioemocional, comunicativa, afectiva, cognitiva.

JUEGO 2

NARRADORES DE HISTORIAS



➤ **Materiales:**

- Grabadora, cuentos con pictogramas, hojas blancas y lápices de colores.

- **Desarrollo:**

La maestra trabaja con cada grupo. Les propone inventar una historia y registrarla en la grabadora.

Otro día muestra y lee al grupo completo un cuento con pictogramas. Comentan la presencia de los dos códigos: escritura y dibujos.

Pasa de nuevo a cada grupo la cinta de su historia y los invita a dibujar los elementos que se citan en ella y pueden ser representados (cactus, manos, maceta, niños, animales, hocico, etc.).

Por grupos, con la ayuda de la grabación, la maestra escribe los cuentos generados por los niños, y juntos aplican las imágenes. Comparten las historias con el grupo completo. Finalmente reúnen todas las creaciones en un libro.

➤ **Conductas esperadas:**

Los niños disfrutan escuchando historias, aun más cuando son los protagonistas. La participación efectiva eleva la autoestima y es una invitación para seguir con el trabajo motivadamente.

➤ **Destrezas y habilidades desarrolladas:**

- Socioemocional, lengua, afectiva, cognitiva.

JUEGO 3

EL TELÉFONO



➤ **Materiales:**

- Tubos de plástico flexibles, 2 embudos, cinta adhesiva,

➤ **Desarrollo:**

Con anterioridad, la maestra encastra un embudo en cada extremo de los tubos y los fija con abundante cinta. Propone a los niños hablar por un teléfono construido en el aula. Sin mostrar el material, les pregunta como creen que podrían hacerlo.

Luego presenta el material y los agrupa por parejas. Los deja hablar libremente a través del teléfono de tubo. Invita a uno de los niños a que cante una canción y que el compañero escuche.

Propone un juego: un integrante de cada pareja se queda en el aula y el otro sale. Los que salen hablan por los teléfonos, y los que se

quedan en el aula deben adivinar quien les habla. Comentan la experiencia dictan al adulto los comentarios y hacen un listado de los medios que tenemos para comunicarnos.

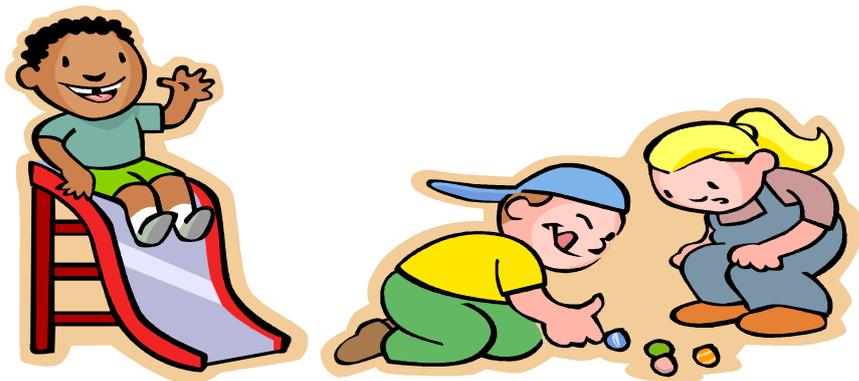
➤ **Conductas esperadas:**

Los niños disfrutaban mucho al utilizar juguetes para comunicarse, más aun si es que aciertan cuando les toca adivinar quien es su pareja de diálogo.

➤ **Destrezas y habilidades desarrolladas:**

- Socioemocional, lengua, afectiva, cognitiva, naturalista

SÉPTIMA UNIDAD



Inteligencia
Interpersonal

JUEGO 1

CONTRUIMOS NUESTRA CASA



➤ **Materiales:**

- Cartones, cajas, telas, cuerdas, colchonetas delgadas, esponja grande.

➤ **Desarrollo:**

La docente realiza actividades de investigación con los niños acerca de los diferentes tipos de viviendas, para qué se construyen, cómo se construyen, etc.

Incluye ilustraciones de casa de diferentes culturas y analiza las diferencias y similitudes, completando las necesidades y posibilidades de sus habitantes.

Después de esta actividad, presenta a los niños el material y les dice: formemos grupos y cada uno construirá una casa donde podrán ingresar todos los integrantes del grupo de trabajo. la docente recuerda

que la disposición de los materiales debe permitirles entrar y colaborar en la resolución de problemas que surgen en cada grupo y en la manipulación del material si hiciera falta.

Para finalizar, cada grupo expone y describe su casa e invita a los compañeros a entrar en ella.

Dado el tipo de material utilizado, es posible que obligue a mucho movimiento y quizás provoque ruido. El orden será clave para organizarse.

➤ **Conductas esperadas:**

Se quiere lograr con esta actividad la interacción de todo el grupo, que compartan experiencias y perder el miedo al trabajo en grupo.

➤ **Destrezas y habilidades desarrolladas:**

- Participación, Nociones de equilibrio, peso, conducta social.

JUEGO 2

CARAS QUE EXPRESAN



➤ **Materiales:**

- Dado grande con caras que expresan un estado de ánimo, niños, patio, grabadora, Cd.

➤ **Desarrollo:**

La docente reúne al grupo en un círculo y pone una canción conocida por todos para integrar al grupo. Presenta la actividad diciendo que jugarán a imitar la cara que saldrá en el dado.

La maestra arroja el dado al centro del círculo y todos los niños juegan al espejo, es decir, imitan la expresión del rostro de la cara superior del cubo.

Después, por turno, la maestra entrega a cada niño el cubo para que lo arroje. Todos los niños imitan la expresión que les ha tocado en suerte. El niño que tira el dado expresa verbalmente, si lo desea, por qué la cara que le ha salido parece triste, contenta, asustada, etc.

En el pizarrón, la maestra escribe un listado de las razones que los niños expresan como causa de cada una de las caras. A partir del

listado y después de haber elegido una de las caras, entre todas inventan un cuento breve que dictan a la docente. Ella lo escribe en una cartulina que luego ilustran los niños.

- **Conductas esperadas:**

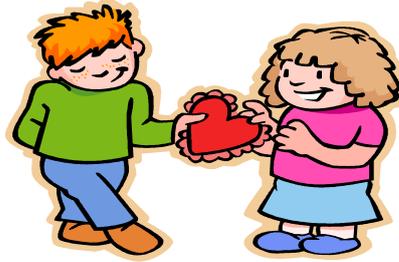
Que los niños tomen conciencia de las distintas formas de comunicación (verbal, no verbal), lenguaje oral y sobre todo la participación en grupo.

- **Destrezas y habilidades desarrolladas:**

- Participación, conducta social, lengua.

JUEGO 3

TRATBAJAR ENTRE TODOS



➤ **Materiales:**

- Rollos de papel, témperas, pintura de agua, esponjas y rotuladores (marcadores)

➤ **Desarrollo:**

La maestra presenta un rollo de papel y lo despliega en el suelo de modo que todos los niños accedan a la superficie para pintar. La consigna es que cada uno trabaje con los colores que elija, buscando espacios en blanco, sin pintar encima de la tarea del compañero.

Cada niño tiene libertad para elegir los materiales: esponjas para sellar, rodillos para hacer rodar sobre el papel, rotuladores, temperas, acuarelas, etc. La docente los orienta y los niños pueden desplazarse al rededor del papel desplegado para observar y pintar los distintos ángulos.

Una vez terminada la pintura general la dejan en un lugar a resguardo hasta que se seque. Lo hace una ronda de conversación en la que valoran la participación de todos en la obra conjunta. Los niños hablan de los colores y las herramientas que han utilizado.

En otro momento la docente, pide a los niños que elijan un lugar del papel en el que se dibujaran así mismos. Les entregará un rotulador de punta gruesa. Cada niño se dibujará así mismo sobre el paisaje base que han pintado entre todos y pondrá su nombre como pueda a lado de su dibujo.

El dibujo de cada uno y el nombre se podrán organizar en grupo completo o en pequeños grupos de acuerdo con las características de los niños. El mural resultante se colgará en un lugar visible del aula.

- **Conductas esperadas:**

Lograr la participación completa del grupo y aceptar a los demás y así mismo. Reconocerse como parte activa de un grupo

- **Destrezas y habilidades desarrolladas:**

- Participación, conducta social, lengua, respeto al trabajo de los demás. Solidaridad, cooperación.

OCTAVA UNIDAD



Inteligencia Naturalista

JUEGO 1

CRECEPELO



➤ **Materiales:**

- Semillas de césped, tierra, platos de plástico, agua

➤ **Desarrollo:**

Formamos tantos equipos como mesas hay en el aula y preparamos un plato hondo de plástico o cualquier otro recipiente para cada niño. También debemos de tener preparado un saco de tierra y un saquito de semilla de césped.

Los cuidados se deben mantener a diario: comprobar que el plato tenga suficiente agua, y que le dé la luz. Al cabo de unas semanas observarán como a este plato *calvo* le comienza a salir pelo verde de punta. A medida que crezca el césped, los niños podrán trasplantarlo a otro recipiente más grande y poderse llevar a la casa.

- **Conductas esperadas:**

Lograr la participación de los niños, sobre todo que ayuden a cuidar lo sembrado, ha respetar el trabajo de los demás y aprendan de modo experimental las distintas etapas en la vida de una planta.

➤ **Destrezas y habilidades desarrolladas:**

- Participación, valores, respeto al trabajo de los demás, solidaridad, cooperación.

JUEGO 2

EL MERCADILLO VERDE



➤ **Materiales:**

- Juguetes, láminas, dibujos o plantas.

➤ **Desarrollo:**

Formamos varios grupos y a cada uno le damos una lámina de una especie de planta diferente. Es importante que haya verduras, frutas, flores, plantas medicinales y plantas aromáticas.

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 frutas que son ricas; nosotros vendemos verduras frescas”

- **Conductas esperadas:**

Reconocer los beneficios, conocimiento y utilidad de algunas plantas para el hombre, despertar el amor por la naturaleza.

➤ **Destrezas y habilidades desarrolladas:**

- Identificación de sabores, textura, tamaño, color lenguaje oral, creatividad.

JUEGO 3

LOS ÁRBOLES



➤ **Materiales:**

- Juguetes, láminas o dibujos de árboles.

➤ **Desarrollo:**

Antes de empezar, preguntamos a nuestros niños si saben como son los árboles, si todos son iguales, etc., con las respuestas que obtengamos, tendremos material suficiente para introducirnos en los juegos de los árboles.

Mostramos a los niños láminas o dibujos de diferentes árboles con especies que se encuentran en nuestro entorno y especies más extrañas que se encuentran en lugares más lejanos.

Entre todos nombramos a los árboles y enumeramos sus cualidades: de hoja perenne o caduca, el tamaño de su hoja el color, etc.

Cuando dominen las especies, se reparten las láminas a los niños, estos, al oír la señal se agrupan según la orden que demos: los árboles de hoja perenne, los árboles de hoja ancha...

➤ **Conductas esperadas:**

Lograr que los niños disfruten del juego al aire libre, respetando la naturaleza y el entorno que lo rodea.

➤ **Destrezas y habilidades desarrolladas:**

- Identificación, respeto, coordinación,

BIBLIOGRAFÍA

- ALARCON, Julio Cesar, “TALLERES DE METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN”
- ANTURES, Celso A, (2001) “ESTIMULAR LAS INTELIGENCIAS MÚLTIPLES”. Ediciones Madrid.
- ARAUJO, Jesús, (2006), “JUEGOS PARA LA EDUCACIÓN INFANTIL PRESESCOLAR”, Editorial Parramón España.
- BRUNER, J, (1984) “JUEGO, PENSAMIENTO Y LENGUAJE” Madrid.
- BRAVO Correa, Patricia, VALVERDE, Guzmán, Cira, (2002) “DESARROLLO DE LA INTELIGENCIA” Modulo para formación y Capacitación Docente. Edición corregida, Quito.
- CASTRO, Martí Isabel, (2003) “DICCIONARIO ENCICLOPÉDICO DE EDUCACIÓN”, Grupo Editorial Ceac.
- GARDNER, Howard, (2006) “INTELIGENCIAS MÚLTIPLES” Editorial Piados.
- LEXUUS, ESTIMULACIÓN T APRENDIZAJE”, Editorial Landeira, Quilmes Argentina.

- LUZ de LUCA, Silvia, “EL DOCENTE Y LAS INTELIGENCIAS MÚLTIPLES”. Revista Iberoamericana de Educación.

- MINISTERIO DE EDUCACIÓN, Dirección Nacional de Mejoramiento Profesional DINAMEP, 2006) “ESTIMULACIÓN PARA EL DESARROLLO DE LAS INTELIGENCIAS MÚLTIPLES”. Serie Pedagógica No. 19, Quito Ecuador.

- LEXUS, (2003), DICCIONARIO ENCICLOPÉDICO DE EDUCACIÓN”, Editorial Ceac, S. A, España.

- NAVARRO, Hugo, “EL DESARROLLO DE LA INTELIGENCIA EN EL AULA”

- NAVARRETE, E. Mariana, ESPIÑO, Maríangeles. “ESTIMULACIÓN Y APRENDIZAJE” Editorial Lexus, Landeira España.

- OCEANO, Centrum, “ENCICLOPEDIA DE LA PSICOPEDAGOGÍA, PEDAGOGÍA Y PSICOLOGÍA”, Edición Ramón Sort, España.

- OCEANO, “MANUAL DE LA MAESTRA DE PRE-ESCOLAR” Editorial Océano, España.

- PARRAMÓN, (2006), JUEGOS PARA LA EDUCACIÓN INFANTIL” Primera edición, Editorial Norma de América Latina, Barcelona-España.

- PETROU, Olga, (2006) “GUÍA DE JUEGOS MOTRICES, ESTRATEGÍA METODOLÓGICA PARA DESARROLLAR HABILIDADES KINESTESICAS Y COORDINATIVAS EN NIÑOS Y NIÑAS DE PRIMER GRADO DIRIGIDA A DOCENTES DE EDUCACIÓN FÍSICA”. Edición Nro: 59, Revista de investigación.

- VILLARROEL IDROVO, Jorge, GUERRA, Frank, (2006) “CREAR PARA JUGAR, JUGAR PARA PENSAR”. Ibarra- Ecuador

- VILLARROEL IDROVO, Jorge, “MANUAL DE LA INVESTIGACIÓN DOCUMENTEAL”, segunda edición Editorial Eugenio Espejo, Quito Ecuador.

- INTERNET
- www.educarecuador.gov.ec.

- www.monografias.com
- [http/ www.ludica.org/](http://www.ludica.org/)

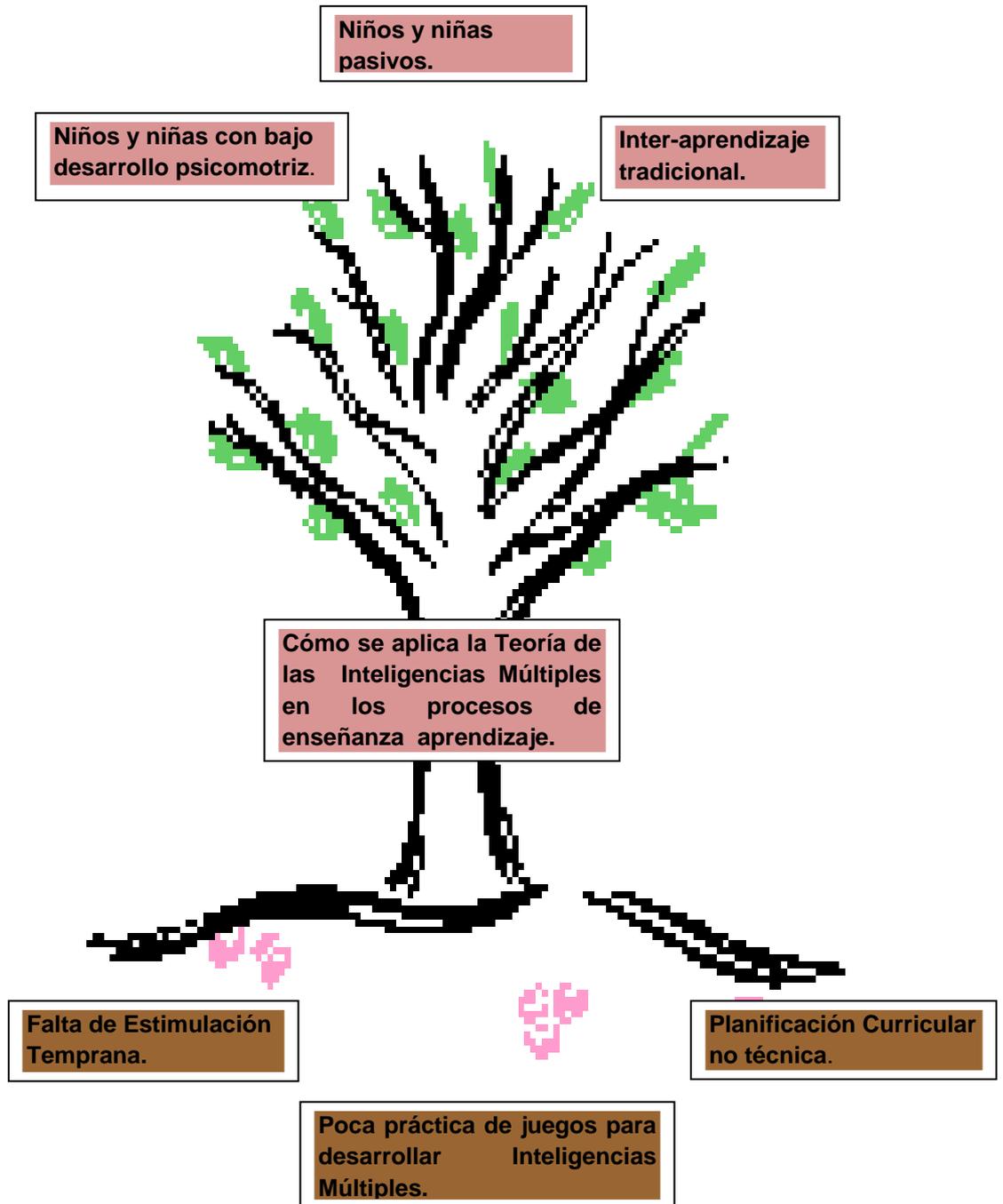
- [http/manuelgross.com](http://manuelgross.com)
- [http/html.rincondelvago.com/aprendizaje13.html](http://html.rincondelvago.com/aprendizaje13.html)

- <http://www.entrecodigos.com/2008/11/teoría-inteligencias-múltiples-howard-gardner.html>

- <http://panzamecanica.blogspot.com/2007/12/Plazas-de-juego-en-Municipio-de-Morón.html>

ANEXOS

ÁRBOL DE PROBLEMAS



Tres o más por día () Tres o más por semana ()

5. ¿En que medida considera UD, que el desarrollo de las inteligencias múltiples favorece los procesos de aprendizaje?

Mucho () Poco () Nada ()

6. El Método Lúdico se basa en:

- a) Aprende haciendo.
- b) Investigando.
- c) Aprender mediante el juego.
- d) Elaboración de su propio conocimiento.

7. ¿Cómo considera usted el manejo del método lúdico dentro de su clase?

Muy Importante () Importante () Poco Importante ()

8. ¿Las estrategias del juego que usted emplea en el desarrollo de su clase se relacionan con las Inteligencias Múltiples?

Si () No ()

9. ¿Utiliza recursos didácticos para desarrollar los juegos en clase que favorezcan la estimulación de las Inteligencias Múltiples?

Si () No ()

10. ¿Considera necesario que exista un documento con juegos y técnicas lúdicas relacionadas al desarrollo de las Inteligencias Múltiples?

Si () No ()

GRACIAS

MATRIZ DE COHERENCIA

<p style="text-align: center;">FORMULACIÓN DEL PROBLEMA</p> <p>¿Cómo se aplica la teoría de las inteligencias múltiples en los procesos de enseñanza aprendizaje en los niños y niñas del Primer Año de Educación Básica”.</p>	<p style="text-align: center;">OBJETIVO GENERAL</p> <p>Analizar la aplicación de la teoría de las inteligencias múltiples en los procesos de enseñanza aprendizaje en los Niños y Niñas del Primer Año de Educación Básica del Jardín de Infantes Bruno Vinueza de la Ciudad Atuntaqui, cantón Antonio Ante.</p>
<p style="text-align: center;">SUBPROBLEMAS DE INVESTIGACIÓN</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ ¿Se aplican estrategias y técnicas orientadas por el método Lúdico en el desarrollo de las Inteligencias Múltiples? ▪ ¿La utilización de una guía de Técnicas Lúdicas, mejorará los resultados académicos de los estudiantes del Primer Año de Educación Básica? ▪ ¿Se puede incorporar en el trabajo docente, estrategias y técnicas relacionadas con el método Lúdico, mediante talleres de capacitación? 	<p style="text-align: center;">OBJETIVOS ESPECÍFICOS</p> <ul style="list-style-type: none"> • Diagnosticar la aplicación de la Teoría de las inteligencias múltiples. • Diseñar una guía didáctica que contenga diversas Técnicas Lúdicas que se utilizan en los procesos de aprendizaje en el Primer Año de Educación Básica. • Motivar a los niños en la explotación de sus inteligencias, en especial de su inteligencia dominante mediante el uso y la aplicación de esta guía didáctica, para optimizar su formación académica en el transcurso de su vida como estudiante. • Socializar con autoridades, docentes, padres de familia, la importancia de la utilización de la guía didáctica.

