



RESUMEN

Desde la perspectiva de Gardner las Inteligencias Múltiples son una novedosa forma de percibir las capacidades de las personas y descubrir los talentos que poseen, con el fin de utilizarlos en la resolución de problemas y creación de productos que sean de utilidad en un contexto determinado; de esta manera cada sujeto tiene alrededor de ocho inteligencias, las cuales están ubicadas en determinadas zonas del cerebro; sin embargo, algunas pueden estar más desarrolladas que otras; y es probable que la causa de esta desigualdad en su desarrollo se deba a que el sistema educativo solo prioriza la lógico matemática y la lingüística; eso sin mencionar la metodología caduca y anti-participativa tanto del alumno como del docente. La implementación de estrategias lúdicas dentro del aula para el desarrollo de las inteligencias múltiples en el niño escolar, resulta ser uno de los métodos más llamativos y adecuados según algunos investigadores que recalcan la importancia del juego en el crecimiento del niño. De ahí la necesidad de plantear algunas actividades dentro y fuera del aula que favorecen la estimulación de todas las inteligencias; y porque no hacerlo también desde la utilización de juegos tradicionales como una manera de rescatarlos en nuestro contexto.

Palabras Claves: Inteligencias Múltiples, estrategias lúdicas, juego, actividades, niño escolar, inteligencias, talentos, metodología, contexto.



ABSTRACT

According to Gardger's point of view the Multiple Intelligences are a new way to perceive the people's capacities and discover the talents they have with the aim to use all of them to solve problems and to create new products useful in a determinate context. Thus, each one has eight intelligences which are located in different zones of the brain, even though some of these intelligences can be more developed than the others and it is possible that the cause for this event takes place in the educative system because it just supports the logic and linguistic intelligences. Also, some methodologies in the educative system are little old and non participative for students and teachers. Nowadays, teachers and psychologists are handling with new techniques such as games and practical activities in the classroom because they support a better learning process in children, giving at the same time the real value to the games in the children's correct development. And here we have the necessity to plan and create activities in and outdoors to activate all the intelligences in an elementary student and it is a good option to include traditional games to get the mentioned goal in a more real and proper context.

Key words: Multiple intelligences, playful strategies, activities, games, elementary student, talents, methodology, context.



ÍNDICE

RESUMEN	1
ABSTRACT	2
AGRADECIMIENTO	10
INTRODUCCIÓN	11
CAPÍTULO I	13
TEORÍA DE LAS INTELIGENCIAS MÚLTIPLES	13
1.1 GENERALIDADES	13
1.2 CONCEPTO DE INTELIGENCIA	15
1.3 TEORÍA DE LAS INTELIGENCIAS MÚLTIPLES	17
1.4 TIPOS DE INTELIGENCIA	19
1.5 INTELIGENCIA Y APRENDIZAJE	23
CAPÍTULO II	28
ESTRATEGIAS LÚDICAS	28
2.1 EL JUEGO	28
2.2 IMPORTANCIA DEL JUEGO EN LA ETAPA ESCOLAR	36
2.3 TIPOS DE ESTRATEGIAS LÚDICAS	38
2.3.1. <i>El juego como ejercicio</i>	39
2.3.2 <i>El juego simbólico</i>	40
2.3.3 <i>El juego de reglas</i>	41
2.4 EL JUEGO EDUCATIVO	42
CAPÍTULO III	46
ESTRATEGIAS LÚDICAS PARA EL DESARROLLO DE LAS INTELIGENCIAS MÚLTIPLES	46
3.1 ALGUNAS ESTRATEGIAS LÚDICAS SEGÚN CADA INTELIGENCIA	47
3.2 JUEGOS TRADICIONALES	61
CONCLUSIONES	64
RECOMENDACIONES	66
ANEXOS	67
REFERENCIAS CONSULTADAS	72



UNIVERSIDAD DE CUENCA



UNIVERSIDAD DE CUENCA

Fundada en 1867

Yo, Marcia Priscila Bermeo Pañora, reconozco y acepto el derecho de la Universidad de Cuenca, en base al Art. 5 literal c) de su Reglamento de Propiedad Intelectual, de publicar este trabajo por cualquier medio conocido o por conocer, al ser este requisito para la obtención de mi título de Licenciada en Psicología Educativa con especialización en Educación Básica. El uso que la Universidad de Cuenca hiciere de este trabajo, no implicará afección alguna de mis derechos morales o patrimoniales como autor.

Marcia Priscila Bermeo Pañora
CI. 010498672-4

Cuenca Patrimonio Cultural de la Humanidad. Resolución de la UNESCO del 1 de diciembre de 1999

Av. 12 de Abril, Ciudadela Universitaria, Teléfono: 405 1000, Ext.: 1311, 1312, 1316

e-mail cdjbv@ucuenca.edu.ec casilla No. 1103

Cuenca - Ecuador



UNIVERSIDAD DE CUENCA



UNIVERSIDAD DE CUENCA

Fundada en 1867

Yo, Marcia Priscila Bermeo Pañora, certifico que todas las ideas, opiniones y contenidos expuestos en la presente investigación son de exclusiva responsabilidad de su autora.

Marcia Priscila Bermeo Pañora.

010498672-4

Cuenca Patrimonio Cultural de la Humanidad. Resolución de la UNESCO del 1 de diciembre de 1999

Av. 12 de Abril, Ciudadela Universitaria, Teléfono: 405 1000, Ext.: 1311, 1312, 1316

e-mail cdjbv@ucuenca.edu.ec casilla No. 1103

Cuenca - Ecuador



UNIVERSIDAD DE CUENCA



UNIVERSIDAD DE CUENCA

Fundada en 1867

Yo, Viviana Estefanía Avila Carrión, reconozco y acepto el derecho de la Universidad de Cuenca, en base al Art. 5 literal c) de su Reglamento de Propiedad Intelectual, de publicar este trabajo por cualquier medio conocido o por conocer, al ser este requisito para la obtención de mi título de Licenciada en Psicología Educativa con especialización en Educación Básica. El uso que la Universidad de Cuenca hiciera de este trabajo, no implicará afección alguna de mis derechos morales o patrimoniales como autor.


Viviana Estefanía Avila Carrión
CI. 010365457-0

Cuenca Patrimonio Cultural de la Humanidad. Resolución de la UNESCO del 1 de diciembre de 1999

Av. 12 de Abril, Ciudadela Universitaria, Teléfono: 405 1000, Ext.: 1311, 1312, 1316

e-mail cdjbv@ucuenca.edu.ec casilla No. 1103

Cuenca - Ecuador



UNIVERSIDAD DE CUENCA



UNIVERSIDAD DE CUENCA

Fundada en 1867

Yo, Viviana Estefanía Avila Carrión, certifico que todas las ideas, opiniones y contenidos expuestos en la presente investigación son de exclusiva responsabilidad de su autora.

Viviana Estefanía Avila Carrión.

010365457-0

Cuenca Patrimonio Cultural de la Humanidad. Resolución de la UNESCO del 1 de diciembre de 1999

Av. 12 de Abril, Ciudadela Universitaria, Teléfono: 405 1000, Ext.: 1311, 1312, 1316

e-mail cdjbv@ucuenca.edu.ec casilla No. 1103

Cuenca - Ecuador



UNIVERSIDAD DE CUENCA

UNIVERSIDAD DE CUENCA



FACULTAD DE PSICOLOGÍA

Monografía previa a la obtención del título de Licenciada en Psicología Educativa con especialización en Educación Básica.

TEMA:

Estrategias Lúdicas para el desarrollo de las Inteligencias Múltiples en el niño escolar

AUTORAS:

Viviana Estefanía Ávila Carrión
Marcia Priscila Bermeo Pañora

DIRECTORA:

Magister María Carmen Puma

Cuenca - Ecuador

2012



DEDICATORIA

El presente trabajo va dedicado en primer lugar a Dios por haberme dado tantas bendiciones, entre esas la de compartir con mis seres queridos y alcanzar esta meta tan importante en mi vida junto a ellos; de igual manera a mis padres Lilia y Leonardo, para mi hermana Elizabeth, mi sobrina Danna y mi esposo William, quienes de una manera u otra estuvieron siempre a mi lado guiando mis pasos con sus consejos; convirtiéndose en todo un ejemplo de perseverancia, lucha y paciencia.

Sin duda sus palabras fueron mi motor y su vida mi inspiración. Los adoro.

Priscila.

Dedico este trabajo a mis padres Manuel y Zoila, a mis hermanos Byron y Johnny quienes siempre han estado apoyándome para que cumpla mis sueños, así como también a mis tías, primas y demás familiares que con sus consejos han influido para que logre mis metas y de manera especial a Dios por darme la dicha de tenerlos juntos a mí y compartir con ellos este logro tan ansiado.

Viviana.



AGRADECIMIENTO

En primer lugar a nuestros padres quienes jamás escatimaron esfuerzos para brindarnos lo mejor de ellos; a todas aquellas personas que de alguna manera influyeron en nuestro aprendizaje, en especial a nuestra tutora la Magister María Carmen Puma, quien con sus conocimientos y consejos supo guiar nuestro trabajo.

De igual manera a todos los docentes que conforman la distinguida Facultad de Psicología, ya que con su esfuerzo y dedicación supieron dirigirnos por el camino del saber, haciendo posible que estemos culminando con éxito nuestra carrera profesional.

A todos ellos mil gracias y que Dios les bendiga.



INTRODUCCIÓN

Las inteligencias múltiples son una temática atractiva para ser trabajada desde el contexto educativo, de allí surge nuestro interés para determinar con mayor precisión como pueden ser aplicadas y potenciadas en los niños de edad escolar a través de estrategias lúdicas, para ello se ha utilizado la investigación bibliográfica de teóricos relevantes en este campo, como son: Gardner, Piaget, Vigotsky, Wallon, entre otros.

La estructura de esta tesina consta de tres capítulos. En el primer capítulo abordamos la concepción de la inteligencia y cómo esta se ha ido modificando hasta llegar al planteamiento de Gardner, en el que se señala la existencia de una variedad de inteligencias o talentos en cada ser humano, que estarían desarrollados en mayor o menor grado, pero además se ha considerando el aprendizaje y su aporte en la formación de dichos talentos.

En el segundo capítulo se justifica *el juego* como una metodología educativa eficiente y dinámica, que genera aprendizaje sin mayor esfuerzo, ni rechazo alguno por parte del educando, pues la experimentación que a través de este se da, penetra en el niño con tal fuerza que se convierte en saber y por ende potencia las diversas inteligencias, gracias a la utilización de la imaginación, creatividad y criticidad, que todo juego trae consigo ya sea de manera implícita o explícita cuando se lo planifica deliberadamente.

En el tercer capítulo se plantean ciertas estrategias lúdicas, que pueden favorecer un aprendizaje significativo en el educando, además de que son actividades entretenidas de fácil aplicación, y más que una propuesta, pretende ser una guía para aquellos que intenten romper el paradigma social de que el juego solo sirve como distracción o pasatiempo. Esta propuesta incluye la posibilidad de rescatar ciertos juegos tradicionales de nuestra cultura que pueden potenciar los múltiples talentos.

Finalmente, luego de analizar las posturas de los teóricos respecto al *juego* concluimos que este favorece al desarrollo de las diversas inteligencias planteadas por Gardner, lo que responde a las incógnitas



UNIVERSIDAD DE CUENCA

presentadas en el inicio de la investigación, por ello sugerimos la implementación de actividades lúdicas en el proceso de enseñanza aprendizaje y así tratar de estimular de forma equilibrada las diferentes inteligencias que poseemos.



CAPÍTULO I

“La inteligencia consiste no sólo en el conocimiento, sino también en la destreza de aplicar los conocimientos en la práctica”.

Aristóteles



© www.123rf.com

Fuente: tecnoedumorcele.blogspot

Teoría de las Inteligencias Múltiples

1.1 Generalidades

La **teoría de las inteligencias múltiples** es vista hoy en día como una atrayente y novedosa propuesta dentro de la psicología moderna, cuyo estudio ha despertado el interés de grandes autores como Gardner quien menciona en muchas de sus obras la existencia de varias inteligencias que de una u otra manera se manifiestan en todos los seres humanos. Es así, que se introduce la concepción de que el cerebro humano posee determinadas zonas que alojan un talento específico, desechando la antigua visión de que poseemos una sola inteligencia, y más aún que esta se mantiene estática durante el resto de nuestra vida.

Cuando hablamos de inteligencia lo primero que se nos viene a la mente es el rendimiento escolar, es decir, una persona con excelentes notas en todas sus materias es considerada como la mejor de la clase, a más de ser etiquetada por profesores, padres y compañeros como inteligente; lo que de alguna manera colocaba al promedio de sobresaliente como sinónimo de éxito. Sin embargo, aunque una persona demuestre gran aptitud en cuanto a su desempeño académico, puede presentar dificultades en otros aspectos que han sido puestos en segundo lugar por el sistema educativo.

Podemos notar que en nuestro contexto se da más valor al hecho de que un niño maneje adecuadamente las tablas de multiplicar, la suma y la resta, la resolución de problemas matemáticos, que sepa las formas gramaticales, los tiempos verbales, la ortografía, en fin un sin número de conocimientos que el niño aparentemente necesita para toda su vida, tanto en la escuela, el colegio y en niveles superiores, cosa que no está mal; pero



dentro de estos contenidos no se toman en cuenta otros de igual o más importancia como lo son las relaciones sociales, el compartir con otros, la comunicación, el diálogo, la interacción con su medio y con aquellos que lo rodean.

Si un niño en su salón de clases participa constantemente, realiza sus tareas con eficiencia y responde a sus lecciones brillantemente es considerado como el mejor estudiante de su clase, es decir “inteligente” pero ¿Qué pasa si este mismo alumno en las horas de receso opta por un juego personal, no tiene muchos amigos e incluso sus tareas prefiere realizarlas de manera individual?. Entonces podría ser considerado como antisocial; pero si tomamos en consideración otras teorías en donde no se habla de inteligencia sino de inteligencias, podríamos decir que esta conducta se debe a que su inteligencia lógico matemática o lingüística es la que domina en él, en cambio la intrapersonal está inhibida en el sujeto.

Ahora pensemos, ¿Qué sucedería si un estudiante tiene un promedio de regular en matemáticas y sobresaliente en dibujo?, sin duda desde nuestros paradigmas sociales lo calificaríamos de incapaz y se consideraría como un motivo para perder el año. Pero ¿por qué no se toma en cuenta el sobresaliente en dibujo?. Tal parecería que la concepción de inteligencia se reduce solo al desempeño en las matemáticas que un sujeto tenga, en especial si tomamos en cuenta nuestro contexto.

Dentro de la investigación bibliográfica que hemos realizado es notoria la falta de acuerdo que existe entre unas definiciones y otras acerca de lo que es la inteligencia; incluso se hace referencia al hecho de considerarla como algo hereditario o aprendido. Por este motivo se hace necesario realizar un breve recorrido sobre su significado para algunos autores y como se desarrolla la misma, partiendo desde lo epistemológico hasta llegar a aquellas concepciones enfocadas en la neurociencia permitiéndonos aclarar y comprender de una mejor manera este primer capítulo.



1.2 Concepto de Inteligencia

La palabra inteligencia engloba una serie de aspectos biológicos, sociales, o hereditarios que de alguna manera serán característicos de una determinada concepción, dependiendo del punto de vista del autor que la defina. Se trata de un tema hasta cierto punto complejo, debido a la variedad de conceptualizaciones que se han planteado en torno a la misma; es así que etimológicamente la palabra inteligencia se origina a partir de dos vocablos latinos *inter* = entre, *eligere* = escoger, lo que significa que una persona inteligente puede elegir de varias alternativas la más adecuada; por ende es capaz de discutir, interpretar, reflexionar, dando una opinión con un fin establecido. Otra definición sobre la cual queremos hacer referencia es la que encontramos en el Diccionario de la Real Academia de la Lengua (2004), en donde la palabra inteligencia viene del vocablo latino “*intelligentia*” que significa capacidad de entender o comprender, de resolver problemas, además se la señala como una habilidad, destreza y experiencia.

Los estudios acerca de la inteligencia han sido diversos y extensos, tanto así que se la ha construido desde diferentes perspectivas, por ende es importante conocer la transformación que el concepto de inteligencia a sufrido con respecto a las disciplinas que se dedican a su estudio como la filosofía, la psicología, la biología y la neurociencia. Esta última en la actualidad es considerada como una de las disciplinas más destacadas dentro del análisis de la inteligencia. (Ander- Egg, 2006)

La filosofía ha sido uno de los primeros referentes por los cuales se intentó llegar a la raíz de la inteligencia por medio de la reflexión filosófica; entendiéndola como la capacidad de retención, interpretación y comprensión de la realidad. Desde esta perspectiva la inteligencia según Vocabulaire Technique et Critique de la Philosophie, es “el conjunto de todas las funciones que tienen por objeto el conocimiento... sensación, asociación, memoria, imaginación, entendimiento, razón, consciencia” (Lalande, 1960). En este punto se consideraba a la introspección como un método clave que nos acercaba al concepto de hombre, localizándonos en una época en



donde la psicología era una parte de la filosofía, la misma que con el paso del tiempo fue convirtiéndose en una disciplina independiente.

Podemos notar que la concepción acerca de la inteligencia estaba enfocada en la capacidad cognitiva del sujeto, más que a su desarrollo físico, social, cultural, personal, etc. Hoy en día vemos, como lo que se pensaba en relación a ella ha sufrido grandes modificaciones, tal como lo veremos más adelante de la mano de Gardner y otros autores, que han dedicado su tiempo al estudio y comprensión de la inteligencia.

Una vez que la psicología deja de formar parte de la filosofía, centra su estudio en lo objetivo, es decir considera de gran importancia los fenómenos observables; aportes que fueron dados por autores como Watson quien introdujo el conductismo, Skinner que hace referencia al conductismo operacional, entre otras teorías como la Gestalt que propone una psicología de la forma; luego Pavlov pretende hacer de ella una ciencia experimental. Por otro lado Dilthey, en su “psicología comprensiva” señala como parte fundamental la comprensión y las motivaciones de los sujetos ya que estos son diversos dependiendo del contexto. En cuanto al psicoanálisis, sus aportes al estudio de la cognición no han tenido gran trascendencia, ya que su estudio se centra en el inconsciente. (Ander- Egg, 2006)

La concepción de inteligencia hace su evolución a lo biológico con los estudios de Piaget, quien señala que lo psicológico de alguna manera está ligado a lo orgánico; tomando a la neurociencia como la base para el estudio de la inteligencia, dando paso al desarrollo de la psicología cognitiva, desde la cual se establece la teoría de las inteligencias múltiples, priorizando los conocimientos acerca del procesamiento de la información y el conocimiento humano. Cabe señalar que el estudio de la inteligencia está ligado a la neurociencia, la psicobiología, entre otros; y es a partir de ello que esta es considerada como algo individual de cada persona.

Finalmente, centrándonos en el criterio personal de aquellos que definen la inteligencia, encontramos conceptos muy variados como el de



Gardner (1994) quien señala que “la inteligencia implica la habilidad para resolver problemas, generar nuevos problemas para resolver o elaborar productos que son de importancia en un contexto cultural o en una comunidad determinada”. Por otro lado Lewis Terman la considera como “la capacidad para desarrollar pensamientos abstractos”; incluso se habla de ella como intelecto señalando que designa la capacidad de pensamiento, mientras que para Dorsh “la palabra inteligencia designa las actividades psíquicas relativas a la razón en un sentido potencial y dinámico”. (Ander-Egg, 2006)

La recopilación de todas las concepciones que se han generado alrededor de la inteligencia nos llevaría tiempo; sin embargo, hemos considerado pertinente en esta ocasión y como objetivo de nuestro estudio centrarnos en la teoría de las inteligencias múltiples de Gardner, pues creemos que sus aportes han ampliado la noción en relación a la inteligencia, siendo en la actualidad bastante aceptada la idea de que cada individuo posee diferentes tipos de talentos o habilidades, más o menos desarrolladas.

1.3 Teoría de las inteligencias múltiples

El estudio de las inteligencias múltiples nace a partir de las investigaciones relacionadas con las funciones cerebrales, considerando el desarrollo de la neurociencia y los aportes de la neurobiología se llega a establecer la presencia de diferentes zonas del cerebro desde donde se ponen en funcionamiento una forma distinta de inteligencia. Esto explicaría el sustento de Gardner sobre el cual basó su teoría, en donde se hace referencia a que el estudio del desarrollo del ser humano es complicado, el cual no responde a una sola forma de conocimiento, sino en este caso a las ocho inteligencias mencionadas por este autor, de las que se presume que cada uno de los seres humanos las posee, aunque es importante tomar en cuenta que no todos estos talentos se encuentran en igual grado.

Desde el punto de vista de Gardner, su teoría está fundamentada en la idea de que no existe una única inteligencia para cada persona; es decir



no se puede hablar de inteligencia como algo ya establecido. Si tomamos en cuenta el planteamiento de este autor nos podemos dar cuenta de que aún ciertos docentes siguen bajo esta concepción al brindar una enseñanza en donde se trata a todos por igual, sin prestar atención a la diversidad existente en todo el contexto escolar.

Además se considera el hecho de que los tipos de inteligencia se expresan a partir de la información recibida, lo que quiere decir que dependiendo la situación a la que el sujeto se enfrente se manifestará la inteligencia requerida que le permita solucionarla de una manera efectiva.

La teoría de las inteligencias múltiples pone de manifiesto el hecho de que la inteligencia es una capacidad que no permanece estática, sino que por el contrario puede ir evolucionando; pero para Gardner estas deben alcanzar un cierto nivel de desarrollo para que su funcionamiento sea el adecuado. Sin embargo añade que dichas capacidades se encuentran en cada uno de nosotros, en un grado menor o mayor dependiendo de la inteligencia que predomine.

Después de una serie de estudios realizados, Gardner llegó a establecer en 1983 la existencia de siete tipos de inteligencia: la lingüística, la lógico matemática, la visual-espacial, la corporal cinestésica, la musical, la intrapersonal y la interpersonal; a las mismas que luego se le añadió una más que es la inteligencia naturalista. De esta manera se dice que:

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. (Lizano Paniagua & Umaña Vega, 2008)

Estas ocho inteligencias tendrían una ubicación específica dentro del cerebro, lo que las hace actuar de una manera independiente utilizando un tipo de procedimiento determinado para la adquisición de información en cada una de ellas. Es importante tener en cuenta que aunque su desarrollo



es individual, estas pueden juntarse en un momento específico, haciendo que la una complemente a la otra para lograr un objetivo planteado.

1.4 Tipos de inteligencia

A continuación realizaremos una breve descripción y repaso de las inteligencias que Gardner señaló dentro de su teoría, aunque estas solo serían algunas de tantas que podrían existir.

Inteligencia Lingüística: Es considerada como la capacidad o habilidad en el manejo de las estructuras lingüísticas y verbales, lo que permite mantener una comunicación adecuada y una facilidad de palabra para expresar pensamientos. Antunes (1998), señala que esta inteligencia "...representa un instrumento esencial para la supervivencia del ser humano moderno", ya que su adecuada utilización nos permite relacionarnos de manera eficaz. Se encuentra ubicada en el lóbulo frontal y temporal del hemisferio izquierdo. Generalmente está presente en oradores, escritores, poetas, locutores, vendedores, personas en las cuales su vocabulario está bien desarrollado.

Inteligencia Lógico-matemática: Esta inteligencia hace referencia a la capacidad, para realizar cálculos, percibir la geometría espacial, además de utilizar y apreciar las relaciones abstractas. Las personas que poseen este tipo de inteligencia "...piensan por razonamiento y aman comparar, clasificar, relacionar cantidades, utilizar el razonamiento analógico, cuestionar, experimentar y resolver problemas lógicos" (Schneider, 2005). Por medio de esta se desarrolla el pensamiento científico, por ende está presente en matemáticos, científicos, analistas de sistemas, estadísticos, etc. Ander-Egg señala que la capacidad de razonamiento lógico y la resolución de problemas pueden estar presentes en cualquier sujeto sin necesidad de una formación académica.

Inteligencia Visual-espacial: Se expresa en la capacidad de percibir, diseñar, transformar, visualizar acciones, imaginando movimiento o



desplazamiento entre las partes de una figura. Es una habilidad que permite reconocer un objeto en diferentes casos, además de poderlos percibir de forma tridimensional. Schneider indica que la poseen los marineros, pintores, escultores arquitectos, pilotos, etc., así como también diseñadores, jugadores de ajedrez, entre otros.

Inteligencia Cinestésico-corporal: Es considerada como una destreza para utilizar el lenguaje corporal de manera armónica y coordinada. A través de ella se puede transmitir sensibilidad, al igual que ideas y pensamientos, además los movimientos corporales y las habilidades motrices son realizados a la perfección. Quienes poseen esta inteligencia son deportistas, bailarines, gimnastas, cirujanos, artesanos, etc.

Inteligencia Musical: Es la facilidad para reconocer e identificar sonidos diferentes, pudiendo producir y reproducir diversas melodías, ritmos, tonos, además de manifestar una capacidad para tocar instrumentos musicales. Gardner indica que esta inteligencia tiene tres características fundamentales; por un lado se distingue un sentido para los tonos, otro para los ritmos y uno para las tonalidades. Según Schneider (2005) “las personas que son fuertemente musicales perciben, piensan, crean y sienten a partir de los ritmos musicales y de melodías”, lo que quiere decir que la música es la forma por la cual expresan sus sentimientos, emociones y pensamientos; entonces en este punto encontramos a cantantes, músicos, compositores, etc.

Inteligencia Intrapersonal: No es más que la capacidad de conocerse a uno mismo, y partiendo de ello poder comprender sus propios comportamientos, pensamientos, sentimientos, ayudándole a descubrir sus debilidades y fortalezas, por medio de las cuales las decisiones serán las más acertadas en torno a su vida. Los que manifiestan esta inteligencia generalmente poseen una buena autoestima, suelen relacionarse efectivamente con las demás personas, se plantean metas, les gusta soñar y tener espacios en los que puedan reflexionar acerca de sí mismos. Podemos



apreciar esta capacidad en líderes, artistas, filósofos, psicólogos, etc., personas que poseen un gran carisma dentro de la sociedad.

Inteligencia Interpersonal: Es descrita como la habilidad de entender a las demás personas y ponerse en el lugar de ellas, llegando a comprender sus sentimientos, pensamientos y accionar; siendo capaces de conocer, reconocer e influenciar en los deseos y necesidades de quienes los rodean. Son personas a las cuales les llama la atención los trabajos en grupos, se caracterizan por ser cooperadores y mediadores en la resolución de conflictos; promueven el respeto a la diversidad y a las ideas de los otros. Esta es una inteligencia que se encuentra presente en educadores, asesores, psicólogos, terapeutas, etc.

Inteligencia Naturalista: Es la sensibilidad en torno a la naturaleza, caracterizada por la capacidad de identificar, observar y estudiar el medio ambiente, utilizando este conocimiento en beneficio del mismo. A través del desarrollo de esta inteligencia se puede llegar a una comprensión sobre el mundo, la flora y fauna que nos rodea; por lo tanto la naturaleza es un motivo de atracción importante en aquellas personas que la poseen; como los jardineros, biólogos, geográficos, agricultores, botánicos, etc.

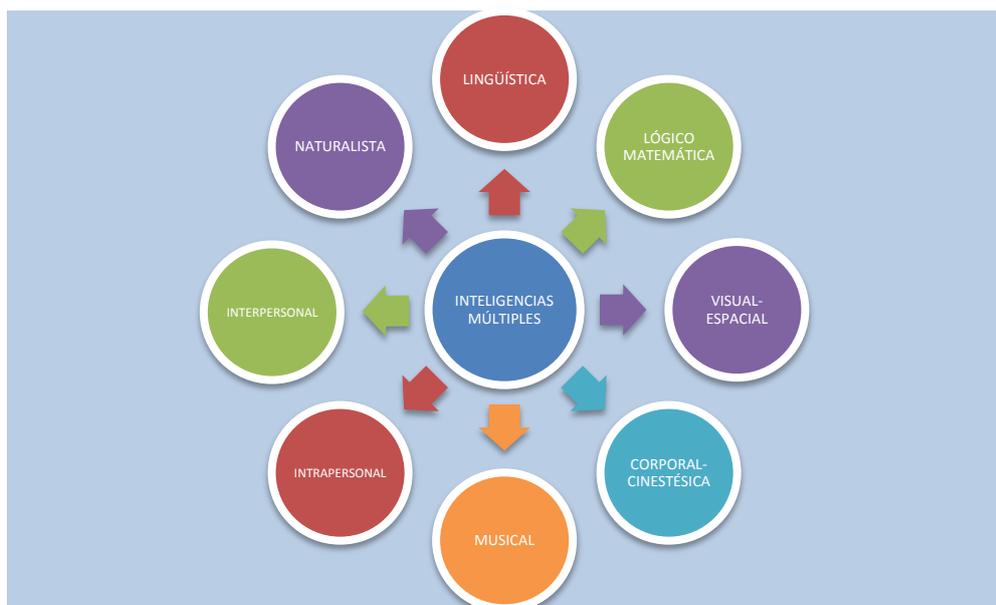


Gráfico 1 Tipos de Inteligencias según Gardner



Es importante señalar que aunque cada una de las inteligencias mencionadas por Gardner tienen sus características particulares y se manifiestan de determinada manera; en ocasiones pueden combinarse entre sí con el fin de alcanzar un objetivo, lo que significa que podemos encontrar estas ocho inteligencias en todos los seres humanos, pero como ya lo mencionamos anteriormente el grado de desarrollo de cada una dependerá de la inteligencia que predomine; entonces a la hora de realizar una determinada actividad, se pondrán de manifiesto todas las inteligencias que se requieran en ese momento. Además para Gardner “...cada inteligencia cuenta con un grupo de operaciones centrales que sirven para accionar las diferentes actividades propias”. (Armstrong, 2006)

Sin embargo, hemos visto el especial interés que tiene el sistema educativo en el desarrollo de ciertas inteligencias como la lógico matemática y la lingüística, algo que comienza a ocurrir en los primeros años de la educación básica, extendiéndose hasta años posteriores como la secundaria y la educación superior; de hecho es común encontrarnos con una variedad de carreras en donde lo primordial es el conocimiento relacionadas con estas inteligencias; son muy pocas las especialidades en donde se da importancia al resto de talentos. La poca promoción y escasa estimulación del resto de inteligencias, que se ha dado desde la infancia, genera que gran parte de los estudiantes opten por carreras más técnicas y menos humanistas. Cabe señalar que hoy en día las cosas han sufrido un leve cambio, pero no tan significativo como para transformar la realidad de nuestro contexto educativo.

Por otro lado las instituciones y el sistema escolar en general deberían suministrar una serie de opciones que procuren la estimulación de las inteligencias de cada uno de los educandos, prestando mayor atención a las múltiples capacidades cognitivas y formas de aprendizaje que se desarrollan a lo largo de la vida del individuo; ya que el problema generalmente surge cuando existe un desequilibrio en el trato que recibe cada inteligencia, lo que desencadena que en muchas ocasiones se lo estigmatice como “mal estudiante” o poco dedicado, al no reaccionar bajo los



parámetros de la educación cotidiana, originando como consecuencia frustración y baja autoestima en el niño.

Desde este punto de vista, es necesario considerar nuevos enfoques académicos que podrían de alguna manera contribuir en la formación integral de los sujetos y evitar estas etiquetas que no hacen más que desvalorizar; permitiendo que el aprendizaje genere una nueva manera de orientar y potencializar las inteligencias de los estudiantes, dentro y fuera de la escuela.

1.5 Inteligencia y Aprendizaje

Otro punto que genera discusión es cómo la inteligencia es influenciada por el aprendizaje. Existe una serie de teorías que tratan de explicar cómo se da la enseñanza en los seres humanos. Lo que pretendemos es encontrar un punto en donde el aprendizaje tome contacto con la inteligencia, descubriendo la relación entre ambas, por ende consideramos importante enfocarnos en la comprensión del procesamiento de la información es decir, de lo aprendido. Además, la práctica educativa generalmente se ha basado en este tema, desde donde su intervención en el proceso educativo busca ser el adecuado.

Al hablar de aprendizaje nos referimos a la adquisición, modificación y desarrollo de actividades no innatas, que nos permiten acceder a conocimientos, habilidades, destrezas, etc., así lo señala Maldonado (1999), en su libro *Teorías Psicológicas del Aprendizaje*; esto implicaría que el ser humano reestructure su forma de actuar y pensar, produciéndose en él un cambio que generalmente se puede basar hasta en la experiencia cotidiana y que va dirigida a la totalidad del ser humano.

Desde otra perspectiva, la inteligencia puede ser considerada como la habilidad de comprender y por consiguiente de aprender; de hecho si tomamos en cuenta el significado asignado por Gardner que la señala como una capacidad para resolver problemas, nada tendría de malo que esta sea producto del aprendizaje y la experiencia; sin embargo es necesario recalcar



que la explicación que se le dé al aprendizaje dependerá de la teoría psicológica desde la cual se estudie. Desde esta perspectiva el docente tiene la libertad de elegir el método educativo más adecuado para enseñar, según su inclinación y predisposición.

Dentro de la educación se consideran varios criterios pedagógicos, desde los cuales se trata de enseñar a los estudiantes, y aunque se conoce la teoría planteada por Gardner es inevitable que ciertos docentes dejen atrás su práctica tradicional de enseñanza generalizadora. La concepción de las inteligencias múltiples deja de lado el estudio del coeficiente intelectual como indicador de inteligencia, para enfocarse en determinar la inteligencia dominante de las personas; tomando en consideración el contexto en el que se desenvuelve cada individuo a más de los diferentes estilos de aprendizaje, intereses e inclinaciones, por ello consideramos importante tomar en cuenta las formas de aprender; tal como lo menciona Ortiz:

La teoría de las inteligencias múltiples pasa a responder a la filosofía de la educación centrada en la persona, entendiendo que no hay una única y uniforme forma de aprender: mientras la mayoría de las personas poseen un gran espectro de inteligencias, cada una tiene características propias para aprender. Todos tenemos múltiples inteligencias, somos más eminentes en unas que en otras y las combinamos y usamos de diferentes maneras. Es por esto que lo que cambia es nuestra actitud frente al aprendizaje reestructurando nuestra forma de enseñar para que se pueda cumplir con la función de dar a todos los alumnos la oportunidad de aprender desarrollando su máximo potencial intelectual. (Ortiz Maschwitz, 1999)

Lo que se pretende con ello, es entender y respetar los diferentes ritmos de aprendizaje de cada estudiante, algo que en la teoría de Gardner se pone de manifiesto al considerar que cada ser humano tiene una capacidad cognitiva que está más desarrollada que otras. Y no nos referimos a que se dé mayor importancia a aquella inteligencia dominante sino que a partir de la misma se pueda estimular el resto de habilidades o talentos presentes en cada individuo.



Por otro lado se considera como parte fundamental del desarrollo del niño, el contexto en el cual se desenvuelve, pues dentro de este se da la interacción de una serie de factores como el familiar, escolar, cultural, social, económico, etc.; que influyen trascendentalmente en su aprendizaje. Se dice que “el comportamiento inteligente es la consecuencia de un ambiente inteligente” (Padilla Sierra & Ramos Tejeda, 2002); es decir el lugar en donde interactúa el sujeto puede hacer que se destaque en una u otras capacidades. Este ambiente es capaz de propiciar el desarrollo intelectual, si en su estructura toma en cuenta potencializar comportamientos y talentos que quizás estén escondidos, esperando que a través de ellos se den las respuestas más adecuadas en diversas situaciones. Entonces hablamos de un aprendizaje guiado y elaborado capaz de promover y estimular inteligencias; algo que se debe dar principalmente en las instituciones educativas, pues constituyen un espacio en donde los estudiantes pueden despertar aquellas capacidades que se encuentran de alguna manera inhibidas.

De hecho la inteligencia y el aprendizaje son dos aspectos que se relacionan entre sí ya que el cerebro, a edades tempranas, al igual que una esponja lo absorbe todo; es decir posee una enorme capacidad de aprender, y es allí donde tanto padres como docentes son los encargados de brindar las herramientas necesarias que posibiliten el desarrollo del aprendizaje en los niños, desde luego aplicando los estímulos adecuados. No obstante, como cada individuo nace con habilidades y capacidades diferentes, es nuestra responsabilidad, poder identificarlas, de manera que podamos ayudarlos a desarrollarlas a lo largo de su niñez y adolescencia, ya que el aprendizaje es la forma personal como cada individuo despliega su intelecto para alcanzar metas y objetivos a lo largo de su vida.

En el caso del docente, su trabajo debería estar enfocado en determinar las actividades en apoyo a la programación de su materia, tomando en cuenta el grado y el grupo de estudiantes. Esto le ayudará a presentar su material de manera llamativa, para que el alumno pueda asimilarlas partiendo de sus capacidades y fortalezas, ya que al existir una



persona que dirija al niño, le ayudará a construir plataformas que como lo menciona Bruner serán las actitudes "... de los adultos destinadas a facilitar la realización de conductas por parte del niño..., de tal manera que no fuera tan fácil que el niño perdiera interés por hacer la tarea ni tan difícil de renunciar a ella para que pueda moverse con libertad" (Ticona & Poma, 2011). Esto se podría lograr mediante actividades lúdicas, ya que el niño no sólo aprende la actividad sino también incorpora las reglas de interacción que regulan la actividad aprendida, además de que disfruta de la misma. De éste modo, se trata de agregar y relacionar el significado social y cultural de la actividad del juego con la vida diaria; realizando una inclusión que promueva todas las inteligencias.

En cambio en el caso de los padres de familia, al conseguir identificar las habilidades de sus hijos, podrán incluirlo en actividades extracurriculares tales como: baile, arte, pintura, deporte, entre otras, que contribuyen en cierta manera a potencializar su inteligencia. Una alternativa metodológica bastante aceptada es el juego, ya que el ser humano disfruta y se relaja a través de él, y más aún si se encuentra en una edad temprana como lo es la niñez, en donde sin duda la actividad favorita es el juego. Este le lleva a crear un espacio en donde su imaginación es su principal fuente de expresión, formando sus estructuras mentales, como lo diría Piaget; mediante las experiencias y las situaciones vividas dentro de su contexto.

De acuerdo a las concepciones de varios autores, es casi conveniente referirnos al juego como un sinónimo de aprendizaje, de hecho Rousseau aprueba la utilización de la actividad lúdica como una estrategia que facilita la enseñanza escolar y la adquisición de conocimientos. Bousquets "...no concibe el juego sin el aprendizaje y viceversa" (Fernández, 2011), lo que significa que toda actividad, por más recreativa que sea, implica la adquisición de conocimientos durante toda la vida, pues es importante que consideremos que tanto niños como adultos en algún momento de su vida pueden estar en contacto con el juego.



UNIVERSIDAD DE CUENCA

Tomando en cuenta estas consideraciones planteamos el siguiente capítulo con el cual pretendemos analizar el tema de las actividades lúdicas como medio para el desarrollo de las inteligencias; cabe destacar que el enfoque constructivista ha sido de vital importancia en la argumentación del uso de nuevas metodologías interactivas y favorables en el proceso de formación integral del sujeto, en donde lo que se busca es la creación de algo nuevo en base a los esquemas que de antemano ya se tiene gracias a la interacción con el entorno; evitando así que estos se conviertan en un simple duplicado de la realidad.



CAPÍTULO II

"El hombre es hombre completo sólo cuando juega". Friedrich Schiller.



Fuente: plenilunia.com

Estrategias Lúdicas

Para hablar de lo lúdico es importante considerar al constructivismo como una teoría que promueve y fomenta su accionar dentro del proceso educativo. Desde este enfoque se considera que todo ser humano es la fuente en donde se genera el aprendizaje, de esta manera lo afectivo, cognitivo y social se construyen a través del continuo intercambio con su medio, a partir de las representaciones mentales que este posee. La idea es que el conocimiento no se convierta en una simple transcripción de los contenidos que le brinda el contexto en donde se desenvuelve el individuo, sino que estos sean una elaboración propia de sí mismo.

De esta manera y apoyadas en esta base teórica, podemos recalcar la importancia del uso de estrategias lúdicas en la etapa escolar, pues estas benefician la comprensión de aquellos saberes que de alguna manera resultan desconocidos para los estudiantes, ya que su aplicación implica un alto grado de experimentación, lo que genera un conocimiento vivido y por ende significativo. Entonces tanto profesores como padres de familia deben trabajar partiendo de esta idea. Por lo tanto el uso de estrategias lúdicas como medio para el desarrollo de las inteligencias múltiples en el niño escolar, parece ser una de las propuestas más atractivas y favorables a la hora de potencializarlas.

2.1 El juego

Una de las actividades que el ser humano realiza de la manera más natural y espontánea es el juego, el cual se postula como una de las estrategias metodológicas atractivas y dinámicas dentro del ámbito académico. Este implica una serie de factores sociales, cognitivos,



psicológicos, etc., que enriquecen su actuar en la sociedad y principalmente en el niño, pues por medio de este tipo de actividades se desarrollan en él las capacidades motrices, intelectuales y afectivas; además de la imaginación y creatividad. Es importante concebir al niño como un actor fundamental en la sociedad, tal como lo señala Montessori (1982) quien pensó en los niños como "...la esperanza de la humanidad, dándoles oportunidad de aprender y utilizar la libertad a partir de los primeros años de desarrollo, así el niño llegaría a adulto con la capacidad de hacer frente a los problemas de vivir...".

Los niños adquieren conocimientos necesarios e importantes para su desarrollo desde su nacimiento, de una manera rápida interactuando con su entorno espontáneamente, según Montessori (1982); sin presiones, ni imposiciones que lo limiten a seguir un modelo establecido por la sociedad. Su planteamiento, desde nuestra perspectiva, contradice a las prácticas pedagógicas tradicionalistas, que de una manera lamentable se han centrado en el estudio y desarrollo de una parte del intelecto humano; dándole gran valor e importancia a las matemáticas y al lenguaje; obviando el resto de inteligencias. Y eso sin mencionar la metodología rígida y tediosa bajo la cual se pretendían y se pretenden aún en algunos casos, desarrollar estos conocimientos.

Durante la etapa escolar hemos sido testigos de este modo particular de enseñanza; de hecho gran parte de las generaciones pasadas han sido educados bajo esta metodología memorística y pasiva; en donde el docente era el único dueño del conocimiento y el estudiante, como una esponja, debía absorber todo lo que este decía; provocando su poca participación en el proceso educativo; por ello es probable que la escasa imaginación e iniciativa del docente para impartir sus conocimientos de una manera diferente, sea un motivo para que muchos niños tomen una actitud de rechazo al estudio, ya que lo ven como algo aburrido y cansado. Pocas son las personas que recuerdan que un profesor haya impartido un conocimiento a manera de juego. De ahí la necesidad de señalar la importancia de lo lúdico en el proceso académico.



Otro punto a considerar es la brusquedad con la que se ingresa a los niños a la etapa escolar, ya que al venir de un mundo de juego y libertad donde siempre han sido ellos mismos; para luego encontrarse en uno lleno de reglas e imposiciones, los lleva a una situación conflictiva, que puede generar en la mayoría de casos una negación a la escuela. Entonces el conflicto surge al momento en el que el niño ingresa a la institución educativa al nivel básico, debido a que el juego se reduce por completo y es sustituido por metodologías tradicionales; algo que en el constructivismo cambia significativamente.

Por su parte, Bruner señala que el adulto debe efectuar la tarea para demostrar que puede inventarse algo agradable para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje. Incitar al niño para que realice las cosas por sí mismo, es algo que podría lograrse a través de un juego disminuyendo las posibilidades de error, siendo una idea fundamental que señala este autor; lo que reduce la complicación de la labor para el niño y se realiza sólo aquello que es capaz de hacer (Ticona & Poma, 2011). Sin embargo, lo que buscamos es que el niño desarrolle sus potencialidades partiendo de su inteligencia dominante sin dejar de lado los demás talentos que señala Gardner.

Bruner se apoya en las teorías de Piaget y Vigotsky para desarrollar sus postulados. Siendo así, consideramos la necesidad de establecer algunos criterios acerca del juego, planteados por estos y otros autores de gran trascendencia; que pueden esclarecer y fundamentar la utilización e importancia de las actividades lúdicas en el desarrollo de los niños en edad escolar.

Para Piaget (1984), los juegos en el niño permiten el desarrollo de las estructuras cognoscitivas, las mismas que se forman a través de esquemas complejos que le permiten al individuo interactuar con su entorno. Concibe al juego como algo ligado al pensamiento del niño, demostrando una continuidad en la formación cognitiva. Entonces, el juego es fundamental en el desarrollo intelectual, psicomotriz, social, cultural, etc., de todo ser



humano ya que por medio de este puede interactuar, descubrir su entorno desarrollando habilidades y destrezas.

Desde este enfoque las personas son quienes crean y transforman los conocimientos utilizando dos procesos: uno de acomodación en donde se produce un cambio total del contenido que este poseía en relación a la nueva información; y otro de asimilación en donde el nuevo contenido se hace parte de aquel que ya estaba presente. De tal manera que cualquier aprendizaje que se genere en el individuo es producto de las construcciones que este vaya desarrollando. Sin embargo, para que se dé el aprendizaje, Piaget señala la necesidad de que el estudiante mantenga un equilibrio entre la acomodación y la asimilación, algo que se logra de alguna manera mediante el intento y el error.

Piaget hace referencia a las etapas de desarrollo cognitivo en donde su percepción acerca de la inteligencia resulta ser lineal, lo que significa que esta se va formando de período en período, de una manera progresiva y continua, en donde los conocimientos de una etapa se entrelazan con los de la siguiente etapa (Saquicela Novillo, 2011). En este caso, y basándonos en la perspectiva de Piaget, nos centraremos en la etapa de las operaciones concretas, es decir entre los 7 y 11 años; una edad en donde el niño se encuentra en un proceso de escolarización. Sin embargo, en la actualidad vemos que esta integración a la escuela se está dando desde edades más tempranas, incluso antes de la etapa pre-operatoria mencionada por este autor.

Por su parte Wallon en 1942, señala que:

... Los juegos de los niños constituyen simulacros que facilitan el acceso y dominio del campo simbólico. Sustituciones plásticas comparables con las del simulacro ritual, constituyen preludios de formas más elaboradas como el símbolo y el signo y posibilitan el paso de la inteligencia de las situaciones a la representativa. La función simbólica desempeña en esta transición un papel capital.... (Torres, 2002)



Entonces el niño a través de una actividad lúdica, puede reproducir las acciones que le llaman la atención de la vida de los adultos, así estas no sean lo suficientemente divertidas, sin necesidad de tener a su alcance un juguete. La imaginación y creatividad es su principal herramienta. Es muy común observar en los juegos de los niños la imitación de roles familiares, profesiones, formas de actuar, expresiones lingüísticas, etc., que generalmente son efectuadas por los mayores; siendo esta una actividad bastante divertida para ellos; además de que experimentan con el hecho de ser grandes, crean una vida ficticia en donde manifiestan deseos inconscientes y representan las situaciones que son parte de su hogar, de ahí se dice que los niños son el reflejo de lo que aprenden en este.

Vigotsky (2003), por su parte nos dice que “...del mismo modo que toda situación imaginaria contiene reglas de conducta, todo tipo de juego con reglas contiene una situación imaginaria...”, lo que significa que las actividades realizadas desde la perspectiva lúdica mostrarán de alguna manera una determinada situación en donde se hace necesario la utilización de ciertos criterios que facilitan su ejecución, llevándolo a otro nivel en donde se pone de manifiesto la realidad distorsionada pero limitada a la vez. De tal manera que: “El juego, con reglas más simple, desemboca inmediatamente en una situación imaginaria en el sentido de que tan pronto como el juego queda regulado por normas, se descartan una serie de posibilidades de acción”. (Vygotski, 2003)

Entonces al interactuar el niño con su mundo circundante puede experimentar situaciones en donde las diversas actividades que se realizan le permiten tomar conciencia de los límites y alcances que el juego establece de manera implícita o explícita. Así, el niño empieza a considerar la idea de que para ser partícipe de un juego debe acatar una serie de reglas establecidas que contribuyen a mantener una adecuada convivencia dentro de un grupo. Estas actúan como normalizadores de la conducta y propician la igualdad de condiciones dentro de una actividad.



Por su parte Gardner, es su obra *Teoría de las Inteligencias Múltiples*, hace referencia a estos autores, pues toma en consideración los estudios que ellos han realizado acerca del desarrollo cognitivo y la educación. De esta manera a llevado a cabo sus análisis y el planteamiento de las inteligencias múltiples como una teoría que ve desde otra perspectiva el desarrollo de las potencialidades del ser humano.

Otro autor destacado es Erikson (1972) quien se refiere al juego como una actividad de dominio de la realidad, en donde el niño posee una sobreenergía que le permite hacer de este una tarea interminable, cuyos alcances son hasta cierto punto premonitorios. Él menciona que:

... El juego es para el niño lo que el pensamiento y el planeamiento son para el adulto, un universo triádico en el que las condiciones están simplificadas, de modo que se pueden analizar los fracasos del pasado y verificar las expectativas. La voluntad de los adultos no puede imponer totalmente las reglas del juego, los juguetes y los compañeros son los iguales del niño. En el mundo de los juguetes, el niño “dramatiza” el pasado, a menudo en forma encubierta, a la manera de los sueños, y comienza a dominar el futuro al anticiparlo en incontables variaciones de temas repetitivos. (Torres, 2002)

En este apartado podemos observar que se enfatiza la importancia de las reglas dentro de la actividad lúdica; las cuales deben estar socializadas y planteadas desde el punto de vista de quienes forman parte de ese juego, más no de terceros. Siendo así, la construcción de la personalidad humana está fuertemente ligada a los juegos que desde pequeños hemos venido realizando; los cuales de alguna manera favorecen la interacción con el medio que lo rodea. Además, debemos considerar que en algunos casos resulta una terapia adecuada, ya que por medio de él se puede exteriorizar diversas situaciones por las que puede pasar un niño, ya sea en el hogar o fuera de él.

Dentro del estudio psicológico del niño se toma en cuenta tanto su aspecto emocional como comportamental, y son precisamente estos componentes los que se evalúan dentro del proceso de intervención. De tal



manera que el juego se convierte en una adecuada herramienta psicodiagnóstica que permite el estudio y la identificación del problema del niño, pues resulta fácil su ejecución pues produce menos ansiedad en él; exteriorizando aquellas sensaciones y sentimientos reprimidos que se encuentran implícitos en el juego. Esto considerando que en un niño es más fácil expresar pensamientos y emociones a través de situaciones imaginarias que impliquen una interacción entre el mundo real y su yo.

En la sociedad los adultos proceden de la misma manera aunque no siempre a través de un juego; pues en ellos es más sencillo conversar acerca de lo que puede estar afectando su vida, ya que su capacidad madurativa esta mejor desarrollada. Efectivamente, para muchos adultos la actividad lúdica solo significa una distracción que se da en el tiempo libre de los niños; pero no se considera que esta con lleva una serie de factores que contribuyen a su desarrollo óptimo. Es así que el juego es visto como una de las estrategias más adecuadas en esta etapa para el desarrollo de las inteligencias en los niños desde la perspectiva constructivista, constituyendo la máxima expresión del infante; así lo señalan Lizano y Umaña (2008), al recalcar la importancia de permitir al niño jugar en todos los sentidos, ya que la experiencia que adquiere mediante el juego le permite descubrir el contexto que le rodea y plantearse sus propias teorías en relación a sus vivencias.

Como podemos ver, por medio del juego el niño comprende el mundo y se integra en él. Además le permite desarrollar aptitudes físicas, así como también la creatividad, la imaginación, las habilidades sociales, matemáticas, musicales, comunicativas, etc., es decir las inteligencias. Cabe recalcar que está aprendiendo, disfrutando y entreteniéndose al mismo tiempo; sin embargo, actualmente no se les está dando ese espacio tan importante a los niños para su crecimiento, lo que les impide adquirir conocimientos de una manera significativa; sin considerar que el juego puede ser una magnífica oportunidad para mejorar los lazos afectivos con los docentes, padres y niños en general.



En este caso Piaget, Vigostky, Bruner, Wallon y Erickson recalcan la necesidad del juego en la vida de los niños, como una actividad estimuladora que debería estar en un lugar primario en el desarrollo integral del sujeto; debido a que este permite el empleo de la capacidad imaginativa y creativa que posee el niño, pues aunque se trate de una actividad lúdica, por más sencilla que esta parezca, ayuda a ganar experiencia para la adquisición de aprendizajes significativos.

Sin embargo, parece ser que en la educación tradicionalista, que promueve el aprendizaje lingüístico y matemático; el juego es lo que menos interesa, haciéndose común ver docentes que como lo menciona Gardner (1994) "...hablan, presentando a menudo el material en forma simbólica y abstracta y apoyándose en medios inanimados, como libros y diagramas, para transmitir información". Este tipo de métodos estarían; desde nuestra perspectiva, enfocados para la comodidad de los docentes más no para las necesidades que los educandos requieren; esto a pesar de que muchos maestros concuerdan en que la participación activa del escolar es fundamental en el proceso educativo; entonces se manifiesta una incongruencia entre lo que se hace dentro del aula y lo que se debería hacer.

Parece ser que los recursos metodológicos utilizados por los docentes han sido tan monótonos y repetitivos, que han provocado que la educación actual intente formas diferentes de enseñanza, lejos de la típica "educación bancaria". De esta manera surgen nuevos retos para los profesores, quienes deben organizar y considerar la mejor estrategia educativa acorde a cada estudiante, tomando en cuenta el contexto en el que se desarrolla y prestando atención a la inteligencia dominante en el mismo; no para trabajar únicamente en ella, sino para potencializar el resto de inteligencias a partir de esta.

Si bien el juego es una actividad que viene dándose desde épocas inmemorables, su valor es incalculable y su accionar es irremplazable, pues a través de él se facilita el desarrollo de habilidades sociales, cognitivas,



físicas y emocionales que contribuyen a la formación de la personalidad del niño. De esta manera se prepara para hacer frente a las diferentes situaciones que se le presentan en su vida; y por ende como lo señala Gardner logre responder de manera hábil ante una dificultad y pueda plantear soluciones pertinentes frente a esta; manifestando además creatividad e iniciativa en la elaboración de productos efectivos y de utilidad en un contexto cultural específico.

2.2 Importancia del juego en la etapa escolar

Como lo señalamos anteriormente, el juego desempeña un rol fundamental en el desarrollo de la sociedad; de hecho no podemos hablar de niñez sin mencionar al juego como algo ligado a esta etapa que le permite al niño el conocimiento acerca del mundo y la adquisición de experiencias que a su vez se convierten en aprendizajes profundizados y reflexivos. Los seres humanos nos caracterizamos por ser sujetos que necesitamos de la experimentación y la vivencia, los cuales nos ayudarán a potencializar los talentos que se encuentran en nosotros en mayor o menor grado.

Desde este criterio, la importancia del juego dentro de la etapa escolar reside en la experimentación que se pueda brindar a través de actividades creativas y recreativas tanto dentro del aula como fuera de ella, como complemento del contenido de cada asignatura, pues estas brindan una manera distinta y divertida de adquirir y reforzar conocimientos. Es una de las primeras actividades mediante las cuales el niño se desarrolla e interactúa con su entorno de una manera libre y espontánea; así todas las nociones previas se van entrelazando con las nuevas, generando la interiorización de los aprendizajes.

Es evidente que el juego es una actividad sana y de distracción, debido a que su ejecución, ya sea en áreas abiertas o cerradas, mejora las condiciones físicas y mentales de quien lo practica, además de que produce una sensación de relajación y satisfacción. Es una de las mejores alternativas que contribuyen a la liberación del estrés, que hoy en día es tan



común en la sociedad. En consecuencia, su accionar influye en distintos ámbitos como el educativo, físico, emocional, social y psicológico.

En 1984, Prieto Figueroa menciona que:

El juego, como elemento esencial en la vida del ser humano, afecta de manera diferente cada período de la vida: juego libre para el niño y juego sistematizado para el adolescente. Todo esto lleva a considerar el gran valor que tiene el juego para la educación, por eso han sido inventados los llamados juegos didácticos o educativos, los cuales están elaborados de tal modo que provocan el ejercicio de funciones mentales en general o de manera particular. (Torres, 2002)

Tomando en cuenta esta concepción podemos notar que el juego engloba una serie de aspectos que pueden ser utilizados en los procesos de enseñanza-aprendizaje, sin dejar de lado su parte divertida y recreativa; y es precisamente por esta razón que lo hemos considerado como una alternativa ideal para el desarrollo de las inteligencias múltiples en la etapa escolar. Gardner se refiere a un “sistema de correspondencias” desde donde se podría brindar al estudiante la adquisición de conocimientos necesarios, que le permitan hacer uso de ellos de una manera óptima. Al hablar de correspondencia, él señala la necesidad de que haya un acuerdo entre el educando, la materia y los métodos de enseñanza; algo que desde hace mucho tiempo atrás se lo ha venido proponiendo, sin mayores resultados. Sin embargo, la teoría de las inteligencias múltiples se deja ver como una propuesta que mejora las condiciones para que se de este planteamiento, ya que las inteligencias pueden influir en las diversas materias del currículo educativo, así lo estipula Gardner; y que mejor si esto se lo realiza de una manera divertida y llamativa.

El juego desde la perspectiva de muchos autores como los mencionados anteriormente influye de manera directa en la adquisición de habilidades y destrezas, además de que beneficia la construcción del conocimiento, de una manera individual pero también grupal. Sin embargo, consideramos que para que este adquiera mayor trascendencia en la vida



del niño, debería darse con la participación activa de los padres desde el nacimiento hasta edades posteriores como en la etapa escolar, en donde podría ser igual de enriquecedor y provechoso si se da el acompañamiento del docente, quien a más de guiar la acción, la regulará con el objetivo de estimular las inteligencias múltiples a través del juego; tomando en consideración que existe una variedad de estrategias lúdicas que de acuerdo a la edad estarán dentro de un tipo de juego determinado.

2.3 Tipos de estrategias lúdicas

Existe una variedad de clasificaciones con respecto al juego, en donde se considera tanto su aporte socio-cultural, así como en el ámbito educativo, constituyéndose en una herramienta significativa para la adquisición del aprendizaje. En el primer caso hacemos referencia a los juegos en los cuales el niño interactúa consigo mismo y con los demás, dentro de un contexto determinado, adquiriendo normas y reglas que le permiten mantener una adecuada convivencia social. En el segundo caso nos referimos al juego como una alternativa metodológica por medio de la cual se puede facilitar la recepción de conocimientos, convirtiéndolos en aprendizaje significativo y menos memorístico, ya que asocian los contenidos con las experiencias que el juego le puede brindar.

A lo largo del tiempo se ha tratado de establecer una clasificación tomando en consideración una serie de aspectos que dependerán de cada autor; algo similar a lo que sucede con respecto a la concepción de inteligencia; tanto es así que ponernos a enumerar cada una de ellas nos tomaría algo de tiempo. Sin embargo, hemos creído conveniente enfocarnos, por su trascendencia y su gran aporte en el estudio del desarrollo cognitivo del niño, en Piaget, quien habla acerca de los tipos de juego.

Este autor señala que existen tres clases de juegos: el juego como ejercicio, el juego simbólico y el juego reglado.



2.3.1. El juego como ejercicio

Comprende desde las edades de 0 a 2 años, en donde el juego se reduce a pequeños movimientos corporales que se realizan de manera repetida, tal como lo menciona Piaget (1984) "...corresponde a la necesidad de acción automática", es decir, prima la acción sensomotriz. Se da un accionar libre y espontáneo por parte del niño, en cuanto a sus extremidades que durante esta etapa se dan de manera continua, manifestando una actividad característica de esta edad que le generan placer.

Se produce un descubrimiento del mundo a través de los sentidos y en combinación con sus habilidades motoras, convirtiéndose estos en los medios primordiales que le permitirán adquirir una percepción acerca de la realidad, además de que con el paso del tiempo y el dominio de su lenguaje, este se vuelve curioso de todo transformándose en un cuestionador de su entorno. Es importante considerar que el niño en esta etapa no realiza la acción con el fin de convertirlo en juego sino por el accionar de la misma actividad, que le produce sensaciones agradables, pero sin un objetivo alguno. Además este tipo de juego aparentemente desaparece cuando la dificultad en realizar alguna acción es satisfecha pues esta ha sido dominada totalmente, dando la pauta que lo llevará al siguiente nivel.

En nuestro contexto este juego es una característica principal en donde no surgen impedimentos, ni restricciones a la hora de dejar jugar al niño, todo gira en torno a ello, por ende los padres dejan al niño en este libre accionar, no porque lo consideren una necesidad en él o un juego en sí mismo, sino porque se cree que lo realizan sin consciencia alguna, sin tomar en cuenta que en realidad lo que él está haciendo es descubriendo el mundo que lo rodea y de esta manera sienta las primeras bases que lo ayudarán a continuar hasta las siguientes etapas.

El niño que juega con sus manos, con sus dedos, con sus pies, manipula objetos, se los lleva a la boca, los lanza, etc., está experimentando con su entorno y consigo mismo, es decir va adquiriendo aprendizajes de



una manera libre y espontánea, convirtiendo la actividad lúdica en algo esencial en esta etapa, pues es su única fuente de conocimiento.

2.3.2 El juego simbólico

Comprende desde los 2 a 6 años, es la fase que Piaget denomina preoperatoria. Se trata de un juego de tipo imaginativo o fantasioso, es decir el niño elabora situaciones ficticias, en donde puede interactuar con objetos o personas creadas por su mente, asimilando lo real a su yo sin adaptarse adecuadamente a la realidad. El niño puede repetir acciones que le han llamado la atención, dándoles un significado, lo que le permite recordar y pensar en ellas sin necesidad de revivirlas.

Desde el punto de vista psicoanalítico se dice que esta actividad simbólica representa deseos inconscientes no satisfechos, e incluso conflictos internos por los cuales este atravesando el niño; convirtiéndose el juego en una exteriorización de sentimientos reprimidos. Mediante este tipo de actividad el niño puede expresar aquellas necesidades que no han sido satisfechas, entre otras cosas, también se observa que cuando el niño realiza este tipo de juego toma los comportamientos de los adultos y de esta manera los ejecuta y los adecúa a su yo.

Como estrategia psicológica, el juego simbólico puede ser una fuente que contribuye con los procesos diagnósticos, así como también tiende a ser una técnica de intervención terapéutica que facilita la solución de conflictos en el niño. Aquí juega un papel muy importante el psicodrama, pues este nos ayuda plantear diversas situaciones que ponen de manifiesto las relaciones familiares, los roles dentro del hogar, el tipo de comunicación con la que se manejan los miembros, etc., que se verán reflejados en el niño.

Las formas de actuar de los adultos influyen casi siempre en los juegos de un niño; por ejemplo cuando un niño juega a ser médico y convierte a sus juguetes en sus pacientes, o los crea de la nada, en realidad está representando una conducta que ha observado quizás en sus padres, abuelos, hermanos, vecinos o en la televisión. Esto también dependerá del



contexto en el que se desarrolle, ya que los estímulos que reciba del medio influirán en sus intereses e inclinaciones; es decir que, un niño que viva en la ciudad no se criará bajo los mismos paradigmas que un niño que vive en el campo; sus contextos son completamente diferentes y por ende deben responder a diferentes demandas sociales.

Las representaciones mentales que el niño elabore durante esta etapa hacen referencia generalmente a los acontecimientos o hechos de los cuales haya sido testigo o protagonista, causando en él un interés que lo lleva a una imitación posterior de esa acción, la cual se convertirá en un aprendizaje que le será de utilidad en el transcurso de su vida, ya que lo ayudará a reaccionar en diversas situaciones de una manera única y espontánea; así como también se convierte en un medio por el cual el niño comunica sus pensamientos y emociones.

2.3.3 El juego de reglas

Comprende de los 6 a los 7 años (operaciones concretas), su iniciación se da a partir de la motivación y los paradigmas con los que se maneje el entorno bajo el cual se desarrolle el niño. Lo que se busca o se trata de generar es la toma de conciencia acerca de las funciones y reglas que este debe cumplir y respetar, como medio para desenvolverse de manera adecuada dentro de una sociedad; aplicando normas de convivencia en donde se dé una correspondencia entre sus acciones y pensamientos. De hecho, la función que cumplen las reglas dentro de una actividad es mantener una interrelación pertinente y con miras a la demostración de conductas cooperativas, en donde se respete la forma de pensar y opiniones de quienes conforman ese contexto.

El no cumplimiento de una regla establecida por un grupo, puede generar una serie de conflictos que de alguna manera terminan por excluir al individuo y ponerlo en una posición de rechazo hacia la interacción con los demás. Esta actitud, hasta cierto punto antisocial, es la que se pretende evitar, a fin de mejorar la relación consigo mismo y con su entorno; de esta manera no será necesario la aplicación de correctivos a las conductas, si



estas no son inadecuadas. Entre otras cosas, es importante señalar que el juego reglamentado es una actividad que también hace parte de la vida adulta de manera constante.

Si consideramos los juegos que desempeñamos con frecuencia, podemos darnos cuenta que estos contienen una serie de pasos bajo los cuales se desarrollan; de hecho no existe actividad lúdica sin una orden determinada, lo que implica el cumplimiento de una regla que sirve de guía y regula el transcurso de dicho juego. Este proceso de adaptación a las reglas impuestas socialmente dentro de un juego, constituye un escalón para la madurez que va adquiriendo en torno a las actividades que desempeña y desempeñará como ser humano. No es más que una evolución del pensamiento del niño, el cual se da paulatinamente al asimilar e interiorizar el contenido de las reglas, lo cual le ayuda a adaptarse de modo favorable a la realidad, dándole un valor social a este tipo de juego.

Sin embargo, la forma en la que se desarrolla el juego con reglas produce una nueva perspectiva en el niño que puede desencadenar en actitudes competitivas ante los demás si no está dirigida de una manera adecuada; pero también por medio de él puede adquirir valores, costumbres y aprendizajes en general que dependerán del contexto que lo rodee. Entonces podemos apreciar que el juego es una conducta humana que está presente a lo largo de nuestra vida como algo esencial y natural, espontáneo y vivencial que sin tener un fin específico, produce aprendizaje significativo gracias a su contenido práctico.

Esta clasificación es una de tantas que se han hecho con respecto al juego, no obstante consideramos pertinente agregar a este estudio el juego educativo, que de algún modo se halla en cada una de las anteriores; pero en esta ocasión vamos a abordarlo de una manera más directa.

2.4 El juego educativo

La actividad lúdica constituye sin duda una parte esencial en la vida de todo ser humano, y más aun dentro de los procesos educativos,



convirtiéndose de alguna manera en un sinónimo de aprendizaje. Además de que en su desarrollo hace las veces de facilitador de las relaciones sociales, contribuye con la formación de valores, reafirma la personalidad y estimula la creatividad en los sujetos. Evidentemente, el juego se postula como una herramienta indispensable en el crecimiento del niño, ya que a través de ella experimenta e interioriza todo aquello que requiere para su eficaz desenvolvimiento en la vida.

El juego educativo surge a partir de las ideas de Decroly (2006), quien planteó una revolución del proceso académico en la etapa infantil, aseverando que para despertar la atención del niño es fundamental la motivación que este reciba, además de brindarle la posibilidad de que utilice su iniciativa y autonomía en la vida diaria; algo que según él se puede lograr mediante el juego, sin dejar de lado el medio en el que se desenvuelva. La realidad se convierte en su campo de accionar, la cual le permitirá llevar a cabo el descubrimiento, y por ende el conocimiento de todo lo que le rodea mediante la manipulación, favoreciendo así la formación de sus estructuras mentales, que más tarde se convertirán en simbolismos.

Dentro de sus apartados se señala la importancia de considerar al niño como un ser capaz de manifestar tendencias e intereses en su vida, recalcando la necesidad de recuperar la independencia de los aprendizajes que lamentablemente la escuela tradicional ha ido inhibiendo. Lo que se busca es promover una pedagogía nueva basada en la espontaneidad y libertad del niño, algo que solo se puede conseguir con el uso de estrategias lúdicas. A pesar de esto, y aunque el juego sea una actividad libre, consideramos que dentro del ámbito educativo, este debe ser planteado en función de la edad con la que se pretende aplicar esta estrategia, pues con edades más avanzadas se hace pertinente la utilización de normas que guíen el comportamiento dentro del juego y nos lleven a la consecución de los objetivos académicos que pretendamos con esa actividad; como en nuestro caso es el desarrollo de las inteligencias.



El objetivo fundamental de este tipo de actividades lúdicas es potencializar el desarrollo de las estructuras cognitivas, mejorar la comprensión de los contenidos, así como la concentración y la conservación de dichos contenidos. Para esto los juegos educativos “...irán siempre presididos de la experiencia verdadera, espontánea y natural...de actividades dirigidas a las cosas reales practicadas dentro del medio ambiente del niño...” (Decroly & Monchamp, 2006). Entonces como podemos apreciar la ejecución dentro del aprendizaje es básica e inevitable si lo que se pretende conseguir es el conocimiento significativo.

No se trata de la ejecución simple de tareas dadas por el docente en los cuadernos de trabajo de cada materia, sino al hecho de que los aprendizajes se produzcan utilizando otras técnicas como el juego, que permitan la adquisición del saber de manera dinámica y compartida, pues al referirnos a la etapa escolar debemos considerar que la actividad que la mayoría de los niños realizan ya es más grupal; igualmente tienden a ser capaces de dominar con mayor agilidad sus destrezas motoras, cognitivas, sociales, etc. Pese a ello, no debemos olvidar que no todos lo harán al mismo tiempo o en igual medida; todo dependerá del fortalecimiento de sus inteligencias y de la concordancia que este posea en relación a ellas.

De igual manera, es importante señalar que al hablar de juego no nos referimos directamente al que se realiza en los parques o en los recreos escolares; de hecho existe una amplia gama de juegos tanto de rapidez, de fuerza, deportivos, de percepción visual, auditivo, motriz, etc., que no necesariamente requerirán espacios al aire libre; efectivamente también se los puede realizar en salones de clase o en el hogar, todo es cuestión de encontrar la actividad y adecuarla a nuestro contexto de ser necesario. La idea es que se pueda propiciar la estimulación de las inteligencias múltiples desde la perspectiva lúdica.

Las inteligencias múltiples requieren de una gran preparación y estudio por parte de quien desee potencializar cada una de ellas, sin embargo, esta tarea puede resultar favorable y enriquecedora si ponemos al



UNIVERSIDAD DE CUENCA

juego como un instrumento esencial para el desarrollo del niño dentro y fuera de la institución. Lo importante es tomar en cuenta cada una de ellas e introducirlas en un plan adecuado de estudios que englobe las características que estas poseen, pero sobre todo enfocarnos en todas las inteligencias de manera igualitaria para potencializarlas en el niño como lo indica Gardner.

Por ende se vuelve indispensable la transformación del sistema educativo, en donde tanto la escuela como los docentes procuren la estimulación de todos los talentos en los estudiantes, con el fin de que estos desarrollen y demuestren sus capacidades sobresalientes, para ello el pedagogo debe ser un muy buen observador y crítico en todo sentido, para que logre identificar la fortaleza de cada uno de sus escolares, y con esto pueda conducir sus aprendizajes de forma eficiente, animando a que este utilice una variedad de recursos operativos que le resultarán de gran ayuda en la construcción del saber. En resumen:

La práctica constructivista en el estímulo de las inteligencias múltiples,... requiere que la escuela se transforme en un espacio de formación y de informaciones donde el aprendizaje de contenidos, la formación de conceptos, el desarrollo de habilidades y la valoración de las tareas relevantes puedan favorecer la interacción del alumno en la sociedad donde vive y donde necesita aprender a convivir. (Antunes, 1998)



CAPÍTULO III

“El sabio no enseña con palabras, sino con actos”

Lao-tsé

Estrategias Lúdicas para el desarrollo de las Inteligencias Múltiples



Fuente: googleimagenes

Hemos observado como el juego se postula como una alternativa muy efectiva además de novedosa en la enseñanza, ya que su contenido participativo, dinámico y entretenido juega un papel trascendental en la vida del niño, pues le permite desarrollar su imaginación y creatividad, a más de convertirse en una adecuada estrategia socializadora, que a través de su práctica, definitivamente promueve la ejecución, comunicación y experimentación, fundamental en el desarrollo integral del ser humano; transformando al juego en algo irremplazable e históricamente necesario que facilita la transmisión cultural y social.

Existe un sin número de juegos, entre ellos tenemos los juegos educativos que hacen referencia a la aplicación de acciones elaboradas con el fin de promover y facilitar el aprendizaje, así como también el desarrollo de destrezas sociales, cognitivas, emocionales y físicas; además de ser transmisores de identidad cultural, es decir de valores, creencias y costumbres que se hallan enraizados en un contexto determinado. Sin embargo, consideramos que esta característica también se puede dar desde un enfoque diferente al educativo, es decir no se necesita que el niño este escolarizado para que interiorice estas nociones pues estas se dan de manera espontánea dentro de la sociedad.

Debemos señalar que aunque se promulgue una actividad lúdica en el niño, es necesario la aplicación del juego reglado como complemento del educativo en la edad escolar, pues creemos que su contenido regulador



mejorará la ejecución del juego y por ende, el éxito del objetivo, ayudando a la madurez del escolar pues se convierte en el único responsable de sus actos, obligándolo a responder por ellos en el caso de no acatarse a las reglas impuestas por el grupo.

Entonces, la idea de que las inteligencias múltiples propuestas por Gardner, puedan ser estimuladas a través de la utilización de estrategias lúdicas en el ámbito educativo, resulta ser pertinente y adecuada pues en el contexto en el que vivimos, se hace indispensable la búsqueda de nuevas alternativas educativas que motiven al estudiante a aprender en forma activa e interesante, con el fin de que tenga la oportunidad de manifestar sus capacidades cognitivas y de estimular sus talentos; quizás escondidos, de manera equilibrada, sin descuidar ninguno de ellos.

Debido a la extensión de este trabajo monográfico, en este último capítulo queremos brindar unas pocas estrategias lúdicas fáciles de trabajar con los niños, tanto en la escuela como en el hogar con el fin de potencializar las inteligencias. Estas actividades planteadas han sido producto de una recopilación y sistematización de una infinidad de juegos existentes hoy en día. Así, hemos tomado en cuenta algunos juegos para desarrollar las habilidades o talentos descritos por Gardner, proponiendo la estructura, aplicación y objetivo de los mismos.

3.1 Algunas Estrategias Lúdicas según cada Inteligencia

Inteligencia Lingüística

El cartero

Objetivo: Ampliar el lenguaje escrito mediante el uso de la carta, además de desarrollar la capacidad expresiva e imaginativa.

Materiales:

- Hojas de papel
- Lápiz
- Sobres con los temas que tendrá cada carta
- Un maletín



Aplicación:

1. Se explica la dinámica del juego al grupo, señalando que vamos a escribir una carta.
2. El docente deberá crear una situación imaginaria en donde se motive a los niños a la escritura de dicha carta. Por ejemplo, comenzar con una pequeña historia en donde se sugiera a los niños que imaginen que están de viaje y que deben hacer una carta para contarles a sus compañeros como la están pasando, que es lo que más les gusta de ese lugar, que actividades han realizado ahí, etc.
3. Se le indica al grupo que dentro de los sobres esta señalado a la persona a la que van a dedicar su carta y el tema del que deben escribir con relación a lo anterior.
4. Se les establece un tiempo necesario para que puedan concluir con su carta. Esto quedará a criterio del docente de acuerdo con las edades con las que trabaje.
5. Transcurrido el tiempo, el docente utilizando un maletín hará de cartero y procederá a repartir las cartas a quien corresponda.
6. El niño que reciba la carta tiene que leerla a sus compañeros y agradecer a quien se la envió.

En el transcurso de la actividad el docente deberá motivar a los niños a que escriban todo lo que puedan. Consideramos una actividad muy buena para trabajar dentro del hogar ya que puede mejorar la comunicación. Este se puede realizar a partir del segundo año de educación básica.

Relato una historia

Objetivo: Mejorar el lenguaje escrito y oral; desarrollar la capacidad creativa del niño.

Materiales:

- Hojas de papel
- Lápiz
- Láminas con dibujos

Aplicación:

1. Se explica el juego al grupo, señalando que se va a escribir un relato.



2. El docente entregará a cada niño una lámina con los dibujos sobre los cuales van a desarrollar su relato, tomando los dibujos del contexto en el que el niño se desenvuelve para que pueda identificarlos.
3. Se les indica que deben utilizar cada uno de los dibujos que están en la lámina sin omitir ninguno para escribir su relato, al cual deberán colocarle un título que sea novedoso.
4. El docente establece el tiempo necesario para la actividad en relación a las edades de sus alumnos.
5. Con el paso del tiempo, se les incita los niños a que escriban lo más que puedan.
6. Se pide concluir el relato, y comienza la exposición de cada uno de los alumnos, mostrando la lámina de dibujos que le tocó.
7. Este juego se puede realizar tanto en la escuela como en el hogar ya que ayuda a mejorar la escritura y la creatividad del niño.

Este se puede realizar a partir del segundo grado, tomando en cuenta que en el caso de niños de 6 años se debe pedir que hablen sobre cada uno de los dibujos de la lámina que se les ha repartido, debido a que todavía no saben escribir.

Inteligencia Lógico-Matemática

Completa el número

Objetivo: Es que el niño complete el número que falta sin que ese se repita en cada fila o columna con el fin de que el resultado sea 12.

Materiales:

- Hoja con tres filas y tres columnas
- Lápiz
- Borrador

Aplicación:



1. El juego consiste en que en cada fila se vayan llenando los cuadros que faltan con el fin de que tanto horizontalmente como verticalmente se obtenga el resultado de 12.
2. Se le indica al niño que no debe repetirse el mismo número en la fila o en la columna.
3. Se le motiva a pensar y a que efectúe la actividad en un tiempo determinado. Este juego se realizara con niños desde el segundo de básica. El resultado puede variar según el año escolar de cada niño, entonces se tomaran en cuenta otros valores.

Arma la figura (Tangram)

Objetivo: Es armar el rompecabezas dándole una forma específica a las siete piezas que tiene. Su objetivo principal es la resolución de problemas lógicos a través de la deducción, comparación, verificación y conclusión

Materiales:

- Figuras geométricas
- Muestra del dibujo a realizar

Aplicación:

1. Se comienza explicando que las piezas no se deben montar en ningún momento sino que se les debe ir girando hasta que queden como la muestra.
2. El profesor realiza un ejemplo de cómo se debe ir armando, para que los niños entiendan mejor.
3. Se les incentiva a que lo realicen en el menor tiempo posible.

Este juego puede realizarse desde el primero de básica pero tomando en cuenta que deben estar las formas del tangram de acuerdo a la edad del niño y se irá implementando la complejidad según la edad.



Inteligencia Visual-Espacial

Cubo de Mágico

Objetivo: Es armar las seis caras que están cubiertas por 9 adhesivos de 6 colores cada lado, mediante un mecanismo que le permite girar de manera independiente cada caja. Con ello se trabajará el análisis, la imaginación, la organización espacial a partir de un objeto tridimensional.

Materiales:

- Cubo de rubik de 6 colores (blanco, rojo, azul, naranja, verde, amarillo)

Aplicación:

1. Primero se le entrega al individuo un cubo de rubik que contiene varios colores, como: amarillo, azul, verde, rojo, tomate, blanco.
2. Se indica a los niños que deben girar y mezclar los colores de manera libre.
3. Una vez mezclados se les pedirá que vuelvan a colocar las caras del cubo según cada color.
4. El profesor dará un tiempo determinado para que los estudiantes intenten resolver todas las caras del cubo o por lo menos algunas. Es importante señalar que el maestro debe motivar a sus estudiantes, además de aclarar que es posible que en los primeros intentos no lo realicen, pero que con perseverancia y la práctica lo lograrán. Se sugerirá que dependiendo de la edad, el cubo podría contener en vez de seis colores, solo tres, es decir utilizar un solo color en las dos caras del cubo, pues su dificultad es menor.

Ajedrez humano

Objetivo: Es que el niño visualice los movimientos de cada ficha mentalmente, desarrollando su capacidad de observación, además de percibir direcciones en el espacio concreto y abstracto.

Materiales:

- Tarjetas con los nombres de todas las piezas del juego

Aplicación:



1. Se distribuye al grupo en dos equipos con el mismo número de participantes, tanto para las fichas blancas como para las negras.
2. A cada integrante se le da una tarjeta con una pieza de ajedrez, ya sea blanca o negra, según cada equipo. Se debe tomar en cuenta lo siguiente:
 - Torre: existe una torre por cada 10 miembros del equipo.
 - Caballo: 1 por cada 10
 - Alfil: 1 por cada 10
 - Rey: solo hay 1
 - Reina: hay solo 1
 - Peones: son los jugadores que no han recibido ninguna carta
3. Según la tarjeta que haya recibido cada uno, podrá atacar a las otras fichas tocándolas, una vez que haya gritado “¡alto!” antes que otro lo haga. Al hacer esto puede efectuar los siguientes movimientos:
 - Los peones tienen a opción de dar 5 pasos para que avance a la ficha que desee alcanzar.
 - Las torres y alfiles pueden dar 10 pasos y 2 saltos.
 - Los caballos pueden avanzar 10 saltos.
 - La reina puede matar a su contrincante diciendo su nombre o alto
 - El rey no mata a nadie directamente, pero si pierden quienes intenten matarlo y no lo consigan.
 - Jaque mate el rey sólo puede ser eliminado por la dama contraria, o por ser tocado por: peón-caballo, peón-torre, peón-alfil, caballo-caballo, torre-torre, alfil-alfil.
4. Los niños eliminados pueden hacer de jueces o transformarse en peones con derecho a un paso.
5. Gana el equipo que logra dar jaque mate al rey del equipo contrario.

Inteligencia Cinestésico- corporal

Cuerpo creativo

Objetivo: Desarrollar el movimiento del cuerpo y la expresión.

Materiales:

- Dibujos de diferentes objetos



Aplicación:

1. El juego consiste en que los participantes se sienten formando un semicírculo. El docente tiene encima de la mesa dibujos de diferentes objetos o personas.
2. Cada niño debe escoger un dibujo y representarlo con su cuerpo y la acción que este realiza.
3. Los demás deben descubrir de que se trata.
4. Finaliza el juego cuando todos los niños han representado un dibujo. Se lo puede realizar en cualquier edad ya sea en la escuela o en casa.

Reflejados en el espejo

Objetivo: Demostrar la agilidad del cuerpo y la capacidad de imitar movimientos efectuados por otras personas e influir en ellos.

Materiales:

- Niños

Aplicación:

1. Se pone a los jugadores en parejas.
2. En cada pareja uno hace de reflejo y el otro será el que se mira en el espejo.
3. Se propone distintos tipos de espejo que los integrantes podrán realizar.
 - Espejo normal: el reflejo efectúa el mismo movimiento en el mismo momento.
 - Espejo sin pilas: el reflejo devuelve la acción después de 2 segundos.
 - Espejo con vida propia: la persona hace un movimiento y el espejo la prolonga.
 - Espejo diferente: después del movimiento el reflejo realiza el opuesto al mismo.
 - Espejo distorsionado: el reflejo entrega un movimiento deformado de la acción que se ha realizado.
 - Espejo a velocidad: cuando ha terminado el movimiento, el reflejo la devuelve lo que hizo ya sea rápido o lento.
 - Sala esparcida: los participantes pueden moverse por toda la sala.



4. Se cambian las parejas, de modo que las que fueron el reflejo ahora serán los espejos que efectuarán el movimiento.

Inteligencia Musical

Buscando el sonido

Objetivo: Distinguir los sonidos emitidos con el fin de encontrar la pareja.

Materiales:

- Una venda para cada participante

Aplicación:

1. La persona que se encarga del juego les dice a los niños que hagan parejas y que escojan un sonido que los identifique. Se debe tener en cuenta que los sonidos no se repitan.
2. Todos los participantes se cubren los ojos con una venda.
3. Cuando el educador lo indica, comienzan a emitir el sonido con el fin de encontrar a su pareja.
4. Los participantes deben estar atentos para localizar a su pareja.
5. El juego culmina cuando se han encontrado todas las parejas. El juego se puede efectuar en cualquier año escolar, aumentando la dificultad.

Aparejar timbres

Objetivo: Identificar sonidos de diferentes materiales.

Materiales:

- 16 parejas de botes
- Arena fina
- Arena gruesa
- Granos de arroz
- Lentejas
- Canicas o bolitas
- Trocitos de madera
- Piedras pequeñas redondeadas
- Clavos muy pequeños
- Semillas



- Pequeños objetos de plástico
- Cualquier otro material susceptible de emitir sonido

Aplicación:

1. La persona que guía el juego llena las 16 parejas de botes con algún material que produzca ruido característico, dejando una pareja vacía.
2. En cada pareja de botes se pone:
 - Arena fina
 - Arena gruesa
 - Granos de arroz
 - Lentejas
 - Canicas o bolitas
 - Trocitos de madera
 - Piedras pequeñas redondeadas
 - Clavos muy pequeños
 - Semillas
 - Pequeños objetos de plástico
 - Cualquier otro material susceptible de emitir sonido.
3. El docente separa las parejas de botes y forma dos grupos iguales de botes.
4. Por turnos los alumnos, agarran un bote de uno de los grupos y buscan en el otro grupo el que emite el mismo sonido.
5. El juego se acaba cuando se han emparejado todos los botes.

 **Inteligencia Intrapersonal**

Autorretrato

Objetivo: Conocer la valoración de sí mismo y desarrollar la autoestima, formando una idea coherente y verídica acerca de sí.

Materiales:

- Hojas
- Lápiz

Aplicación:



Se explica a cada niño que van dibujarse a sí mismos y que en este deben recalcar sus facciones, señalando la forma como cree que sus amigos lo ven, y como quiere que se lo vea. Es una actividad simple pero conlleva una gran carga emocional, que nos permite ver cómo está la autoestima en el niño.

Como estoy hoy

Objetivo: Facilitar la expresión de sentimientos en el niño, además de que pueda identificar y percibir sus emociones.

Materiales:

- Láminas de diversos colores
- Cinta
- Hoja
- Lápiz

Aplicación:

1. Colocar las láminas de diferentes colores alrededor del aula.
2. Se explicará a los niños que significa cada color. De esta manera:
 - Rojo-ira
 - Azul-tristeza
 - Amarillo-felicidad
 - Blanco-tranquilidad
 - Negro-miedo
 - Verde-frustración
3. Luego se les dirá a los niños que piensen en alguna situación que hayan vivido y la identifiquen con el color de acuerdo a como se sientan.
4. Una vez que los niños estén frente al color elegido, se le pedirá a cada uno que explique porque razón escogió ese color en una hoja de papel.
5. Se socializa la actividad con todos y se conversa acerca de lo que cada uno sintió para canalizar adecuadamente los sentimientos.
6. Para finalizar se pondrán todos los papelitos en un bote y se los quemará.

Es importante que el educador considere y respete los sentimientos de sus estudiantes, contribuyendo a que ellos identifiquen claramente sus



sentimientos; no importa que estos sean positivos o negativos, la quema de ellos simboliza una nueva oportunidad para revivir lo bueno que nos ha sucedido o cambiar y olvidar lo malo de esa situación.

Inteligencia Interpersonal

Los vecinos

Objetivo: Es que los niños se relacionen con los demás y sociabilicen. Además que tengan una actitud más empática hacia el resto de personas.

Materiales:

- *Sillas*

Aplicación:

1. Los participantes se sientan en círculo menos uno que irá en el centro.
2. Cada jugador tiene dos vecinos, uno a cada lado.
3. El jugador que está en el centro le pregunta a alguien “Te gustan tus vecinos”.
4. Si la persona responde “sí”, el que está en centro repite la pregunta a otro y si responde “no” se le pregunta “¿y por quién los cambiarías?”.
5. El jugador nombra a dos personas, estas deben intercambiar su sitio por el que ocupan los vecinos del jugador que ha hablado. En ese momento el jugador del centro intentará sentarse en uno de los puestos de los vecinos.
6. El jugador que no logre a tiempo sentarse irá al centro y comenzará otra vez el juego preguntando “¿Te gustan tus vecinos?”.
7. Pero el jugador que está en el centro tiene la opción de decir: “ahora a nadie los veo”. Entonces todos se cambian de puesto.

Cesta de fruta

Objetivo: Es establecer relaciones entre los participantes del juego de tal manera que mejore su sociabilidad.

Materiales:

- *sillas*



➤ *patio*

Aplicación:

1. Todos los integrantes del juego se deben sentar en círculo en el patio, a excepción de uno que va a estar de pie en el centro.
2. El que está en el centro se dirige a cualquier chico del círculo, diciéndole “limón- limón” y la persona a quien se la ha dicho debe decir el nombre de quien está a su derecha y si dice “naranja-naranja”, debe mencionar el nombre del que se encuentra a su izquierda. Si dice “frutilla-frutilla”, tiene que decir su propio nombre.
3. El integrante del juego que se equivoca de nombres, o confunde la derecha por la izquierda o no contesta, pasa al centro.
4. Si el niño que está en el centro dice “cesta de fruta”, todos deben cambiarse de lugar y la persona que está en el centro puede aprovechar para ocupar uno de los asientos que están vacíos. Le reemplaza el jugador que queda sin silla.

Este juego se puede trabajar desde el primero de básica en adelante.

 **Inteligencia Naturalista**

Visitando el zoológico

Objetivo: Desarrollar una conciencia ambientalista en el niño, de tal manera que identifique el lenguaje natural y se humanice ante el paisaje observado.

Materiales:

- Láminas con dibujos de diferentes animales y ecosistemas
- Hojas
- Lápiz

Aplicación:

1. Se explica a los niños que vamos a imaginar que visitamos el zoológico.
2. Previamente el docente preparará el ambiente del aula, utilizando láminas de diferentes animales y ecosistemas, que estarán distribuidas por toda la clase. El docente hará de guía e irá explicando cada lámina durante el



recorrido; siempre motivando a que los niños muestren su curiosidad a través de preguntas.

3. Terminado el juego, los niños formarán grupos y utilizando objetos del medio, de preferencia reciclados, recrearán lo que más les llamo la atención de su visita imaginaria al zoológico. Se dedicará un tiempo a la exposición y reflexión de cada trabajo, asumiendo compromisos sobre lo que se va a hacer de ahora en adelante para cuidar su medio ambiente.

4. Entre todo el grupo se plantean un propósitos con el fin de cuidar el hábitat de animales en peligro de extinción.

Sería una buena estrategia que esta actividad fuera reforzada con una visita real al zoológico o a cualquier tipo de reserva natural en donde se pueda observar directamente los diferentes hábitats en donde se desenvuelven cada animal y de esta manera comprender la importancia que tienen estos en la vida del ser humano.

Sembrando vida

Objetivo: Desarrollar la atracción y el interés por los seres vivos y sus procesos, demostrando interés por el planeta.

Materiales:

- Semillas
- Macetas
- Tierra

Aplicación:

1. Se explica en qué consiste el juego, repartiendo a cada niño unas semillas, una masetas y una funda de tierra.
2. Entre todos decorarán las masetas antes de sembrar su plantita.
3. Deberán cuidar y regar diariamente su plantita para que nazca. Después cada semana van a ir tomando nota de los cambios que han observado en su plantita y socializando con su maestro. Se puede realizar esta tarea desde el primero de básica para que se comprometan desde pequeños con el cuidado de la naturaleza. Hay que tomar en cuenta que se debe acoplar el



juego, ya que en vez de escribir lo que le ha sucedido a la plantita, van a contar a sus compañeros lo observado.

Estos juegos en su mayoría han sido acoplados a la realidad del contexto en el que vivimos, por ende su aplicación es posible y factible. Cabe señalar que aunque se planteo algunas actividades por cada inteligencia, en su desarrollo pueden verse implicados más de un solo talento; es decir si para potencializar su inteligencia interpersonal en una actividad que conlleva la interacción con otros individuos, sin duda será necesario la utilización de otras para que exista esta relación, como la lingüística, que en este caso se utilizará para dialogar con el resto de participantes del juego, la espacial que le permitirá movilizarse en un determinado lugar, la lógico matemática para deducir y resolver la situación planteada, entre otras.

No podemos hablar de un juego que sea exclusivo para una sola inteligencia, sino por el contrario en él se puede trabajar algunas o todas las inteligencias, dependiendo de las características de la actividad a ejecutarse; y de manera fundamental se debe considerar las necesidades del niño para que los procesos de aprendizaje se den de mejor manera, y se desarrollen al máximo sus habilidades y destrezas.

Todas estas inteligencias trabajan de manera independiente, pero combinadas a la vez con el fin de lograr un objetivo establecido, tal como lo señala Gardner; de tal manera que cualquiera que sea el campo en el que se desenvuelva una persona, utilizará sus inteligencias de acuerdo a sus necesidades personales, sociales, profesionales, etc.; desde donde actuarán estos talentos disociados y complementados a la vez; entonces se hace imprescindible todas estas inteligencias en el ser humano pues cada una de ellas aportan en mayor o menor medida.

La ausencia de alguna de ellas en la vida de las personas provocaría de alguna manera un desajuste en su desarrollo; de hecho su sociabilidad se verá afectada al igual que su desempeño en las diferentes áreas académicas.



3.2 Juegos Tradicionales

Hemos creído necesario rescatar estos juegos pues consideramos que su uso debería ser frecuente en los niños, ya que son de mucha importancia en su crecimiento, a más de ser una forma de expresión popular que proyecta cada cultura, que ha ido evolucionando de generación en generación; no obstante, en la actualidad casi se los ha ido sustituyendo por juegos más tecnológicos, que de alguna manera no permiten la interacción con otros, convirtiéndonos en seres individualistas y antisociales, por ende a nuestro criterio, consideramos que es necesario recordar aquellos juegos que influyeron en nuestra niñez y que pueden ayudar a desarrollar tanto la inteligencia interpersonal como el resto de inteligencias existentes en el niño.

Tipo de Inteligencia	Juegos
Lingüística	<i>Trabalenguas, El teléfono descompuesto, El ahorcado, Rimas, Adivinanzas.</i>
Lógico Matemática	<i>Tres en raya, Crucigramas, La galleta, Adivinanzas.</i>
Visual Espacial	<i>Trompo, Canicas, Balero, Las escondidas, La gallina ciega, Yo-yo, Macatetas, La raya.</i>
Cinestésico Corporal	<i>Elástico, El avión, Lima limita, Encantado, Macatetas, La cuerda.</i>
Musical	<i>Rondas como guineo amarillo, lirón lirón, san Bendito, Baile de la silla, Jesús le dijo a Lázaro, Mata tino tiru la.</i>
Intrapersonal	<i>Escribir un diario, es una forma de expresión del niño, al cual se lo podría motivar a que lo realice, ya que este facilita la liberación de sentimientos, emociones, pensamientos, acerca de él y como se ve afectado por diversas situaciones que pueden estar atravesando.</i>



Interpersonal	<i>Lirón lirón, San Bendito, el gato y el ratón, Cogiditas, Pan Quemado.</i>
Naturalista	Todos estos juegos están relacionados también con la inteligencia naturalista porque también se los realiza en espacios abiertos donde se está en constante interacción con el ambiente.

Tabla 1 Juegos tradicionales e Inteligencias Múltiples

Cabe señalar que los juegos aquí planteados, no deben ser considerados como algo mandatorio que debe cumplirse al pie de la letra; sino que por el contrario estos están expuestos a cualquier modificación que se quiera realizar; ya sea por cuestiones culturales, sociales, económicas, geográficas, etc., su ejecución se puede acomodar y reacomodar las veces que sean necesarias.

Los juegos tradicionales implican, al igual que el resto de juegos, un contacto con otros individuos, algo que como hemos visto se ha ido perdiendo; quizás por este motivo la comunicación y la convivencia social se han visto afectadas y el concepto de interacción ha pasado a segundo plano; algo que desde nuestra perspectiva desvaloriza el diálogo y resta importancia a la relación directa, afectuosa y cálida que solo se puede dar de persona a persona.

Con el planteamiento de estrategias lúdicas en el desarrollo de las inteligencias múltiples en la etapa escolar, no solo pretendemos potencializar cada una de estas inteligencias a través de este tipo de metodología; sino que en esto se halla implícito mejorar las relaciones afectivas y sociales de niños para con sus profesores, compañeros y de manera muy especial con sus padres; ya que todos ellos conforman y viven dentro de un contexto; por consiguiente se hace imprescindible una adecuada cohesión para que todo el sistema funcione y se pueda conseguir los objetivos planteados.

La teoría de las inteligencias múltiples nos brinda una amplia gama de posibilidades para el estudiante; y porque no, también para el docente que



podría aprovechar el potencial de cada niño para que los utilice en beneficio de ambos, sin descuidar el resto de sus talentos; de esta manera su trabajo podría volverse en un espacio de participación y aprendizaje, que involucre en igual manera tanto al docente como al educando. Dicho espacio lograría abrirse campo con la utilización de técnicas novedosas e interactivas como el juego; que aunque no sea algo nuevo en la sociedad, es una de las formas de expresión más natural, espontánea e indispensable en el ser humano; jamás pasará de moda aunque la sociedad se vaya transformando; además es importante recordar que los niños siempre muestran una predisposición favorable hacia esta actividad.

Sin duda, esto implica generar una tendencia positiva, acompañada de una preparación en el manejo y ejecución del juego; además de un dominio total de las inteligencias múltiples y su enseñanza. La tarea de docentes, autoridades, padres de familia, etc., es precisamente esa, para que de esta manera se conforme un nuevo sistema educativo con todos sus actores, quienes servirán de puente entre el aprendizaje sociocultural significativo; a favor de potencializar cada una de las inteligencias, y los estudiantes; aunque esto signifique una transformación total y un comenzar de cero. Sin embargo, sabemos que conseguir esta meta; de alguna manera ambiciosa, no es nada sencillo, pero tampoco es imposible.



CONCLUSIONES

Al terminar este trabajo y luego de haber realizado el análisis bibliográfico respectivo, basándonos en concepciones teóricas lo suficientemente argumentadas y respondiendo a las preguntas de investigación concluimos que:

- Las Inteligencias Múltiples no son más que los talentos o habilidades que posee cada persona, que le permiten desenvolverse en determinadas situaciones. Siendo así, podemos afirmar que esta teoría, de alguna manera revoluciona la forma de visualizar a las personas, mostrando otra perspectiva acerca de las capacidades intelectuales presentes en cada individuo; proporcionando una educación más incluyente y equitativa. De esta manera, podemos apreciar las inteligencias que posee cada ser humano y aprender a respetar su individualidad; de hecho la forma de ver, pensar y actuar con respecto a la capacidad cognitiva de cada sujeto, cambia completamente para brindar las mismas oportunidades de aprendizaje, cualquiera que sea nuestra inteligencia dominante.
- No existen estrategias lúdicas que desarrollen una sola inteligencia, al contrario, una sola estrategia podría desarrollar varias inteligencias; lo importante es seleccionar y planificar en función de la necesidad de los estudiantes, es decir, partir de ellos para seleccionar las destrezas que queremos generar, y al mismo tiempo el tipo de inteligencia que deseamos favorecer.
- La experimentación y la vivencia de una situación o hecho, constituyen una fuente valiosa para la adquisición y construcción de conocimientos propios; a partir de ellos se genera una mayor conciencia de las cosas, por ende del contexto. De esta manera consideramos que el desarrollo de las inteligencias múltiples puede darse desde la aplicación de estrategias lúdicas que tomen en cuenta



UNIVERSIDAD DE CUENCA

cada talento y de hecho existen una variedad de juegos que potencian una inteligencia más que otra, alcanzando objetivos de enseñanza trascendentales en el desarrollo integral del niño escolar.



RECOMENDACIONES

En función de las conclusiones recomendamos que:

- Se implemente un plan adecuado de trabajo escolar que propicie la estimulación de las inteligencias múltiples en el niño; algo que podría ser considerado dentro del currículo educativo, como una manera de fomentar los talentos vistos y por encontrar en los niños; partiendo del contexto en el que se desenvuelva.
- Se formulen una variedad de actividades lúdicas con anticipación, que puedan servir de apoyo pedagógico, conscientes de que trabajamos para las diferentes destrezas, así como para la variedad de inteligencias, lo importante es que el docente busque innovación a través de los juegos y desee salir de lo cotidiano, todo con el fin de llegar a sus alumnos de mejor manera. Lo único que se necesita es decisión y creatividad; y en muchos casos romper nuestros propios paradigmas existentes.
- Se considere las experiencias o conocimientos previos que todo estudiante trae consigo para el planteamiento o formulación de estrategias lúdicas y así favorecer el desarrollo de los talentos o inteligencias, esto dependerá de una serie de factores, como las capacidades que el docente posea, tanto para impartir sus conocimientos como para adecuar al aprendizaje personal de cada niño; sin dejar de lado al contexto pues este juega un papel fundamental en su desarrollo.

A veces olvidamos lo bien que la pasamos cuando fuimos niños, hasta el punto de convertirnos en seres fríos y faltos de afecto; sin embargo, podríamos pensar un instante y regresar a ser niños aunque sea por unos minutos; de seguro que olvidaríamos situaciones desagradables y disfrutaríamos de la vida.



ANEXOS

**UNIVERSIDAD DE CUENCA
FACULTAD DE PSICOLOGÍA**

Viviana Estefanía Avila Carrión
Marcia Priscila Bermeo Pañora

DISEÑO DE MONOGRAFÍA

1. TEMA

Estrategias lúdicas para el desarrollo de las inteligencias múltiples en el niño escolar.

2. PROBLEMATIZACIÓN

El niño desde que nace tiene la predisposición de aprender de una manera exploratoria y espontánea; más aún en la etapa escolar en donde comienza a adquirir nuevas nociones bajo la supervisión de un docente quien se encarga de transmitir conocimientos a sus alumnos, con el fin de que ellos desarrollen su inteligencia; considerándola como una destreza general, cuyo objetivo era el de resolver problemas, al punto de ser tomada como la mejor muestra del rendimiento escolar; sin embargo, con el paso del tiempo ha surgido un nuevo punto de vista en el que se ha planteado el hecho de que todas las personas cuentan con habilidades o talentos, aunque estos están presentes de una manera autónoma, por lo que la inteligencia pasaría de ser una sola, a ser un conjunto de capacidades relacionadas entre sí.

Hoy en día es muy común escuchar acerca de las inteligencias múltiples, como una teoría que manifiesta el predominio de ciertas áreas en cada individuo; deduciendo la existencia de varios tipos de inteligencias. Sin embargo, dentro del contexto escolar no se considera este hecho, lo que hace que muchos docentes generalicen la metodología de enseñanza para todos los alumnos y prioricen ciertas inteligencias dejando de lado las demás.

Esta situación se ha venido dando desde hace mucho tiempo con la escuela tradicional en donde la característica principal era la rigidez y la inflexibilidad en la manera de depositar los conocimientos en los estudiantes sin tomar en cuenta que no todos aprenden de la misma manera, pues cada uno tiene una habilidad, más o menos desarrollada.

La propuesta de la pedagogía actual promueve la utilización de nuevas metodologías educativas que se caracterizan por su dinámica, desechando los métodos caducos y del siglo pasado; brindando otras alternativas de enseñanza- aprendizaje, en donde la participación del niño es primordial. Para ello las actividades lúdicas se convierten en una estrategia de gran valor, que favorece el desarrollo y la adquisición de conocimientos de una manera activa y significativa propiciando el desarrollo de las inteligencias, tomando en cuenta que dichas actividades deben estar desarrolladas bajo un marco profesional.

3. OBJETIVOS:



GENERAL

Determinar estrategias lúdicas que posibiliten el desarrollo de las inteligencias múltiples del niño en etapa escolar.

ESPECÍFICOS

- Identificar y describir las inteligencias desde el punto de vista de Howard Gardner.
- Establecer formas de enseñanza basadas en las estrategias lúdicas dentro y fuera del aula para el desarrollo de las inteligencias múltiples.

4. MARCO TEÓRICO

Desde siempre el ser humano ha sido objeto de estudio y más en su etapa escolar pues en esta adquiere hábitos y conocimientos esenciales para su desarrollo integral; conocimientos que deberá poner en práctica de acuerdo a sus necesidades e intereses.

Desde este punto de vista es importante concebir al niño como un actor fundamental en la sociedad, tal como lo señala Montessori (1982) quien pensó en los niños como "...la esperanza de la humanidad, dándoles oportunidad de aprender y utilizar la libertad a partir de los primeros años de desarrollo, así el niño llegaría a adulto con la capacidad de hacer frente a los problemas de vivir...".

Los niños adquieren conocimientos necesarios e importantes para su desarrollo, de una manera rápida interactuando con su entorno espontáneamente, según Montessori (1982), sin presiones, ni imposiciones que lo limiten a seguir un modelo ya establecido.

Este descubrimiento en el niño le permite resolver los problemas que se le plantean a lo largo de su desarrollo; sin embargo como menciona Antunes (1998) no podemos hablar de un desarrollo intelectual único, en donde todos los individuos comprendan de la misma forma, de hecho la psicología actual pone de manifiesto la existencia de una teoría, en donde se plantea el desarrollo de varias inteligencias dentro del sujeto.

Desde esta perspectiva la inteligencia es considerada como la "...capacidad de resolver problemas o elaborar productos que sean valiosos en una o más culturas...", tal como lo señala Gardner (1995), lo que amplía el concepto de inteligencia; así el desempeño académico es solo una parte del desarrollo intelectual, desechando la idea de que nacemos con una capacidad cognitiva ya establecida.

Por ello la teoría de este autor hace referencia a la existencia de ocho tipos distintos de inteligencias como: la lingüística-verbal, física-cinestésica, lógica-matemática, espacial, musical, interpersonal, intra-personal, naturalista.

Dentro del contexto escolar es común escuchar acerca de los diferentes estilos de aprendizaje, tipos de inteligencia y formas de enseñanza, por lo que resulta incoherente y hasta incomprensible que se trate a los educandos de la misma manera, generalizando la adquisición de los conocimientos en ellos.

Muchas veces el docente no considera la existencia de otras formas metodológicas que podrían mejorar la enseñanza de los conocimientos, desaprovechando las capacidades y puntos fuertes del alumno.



La pedagogía actual propone una alternativa capaz de potencializar los conocimientos de una manera activa mediante el juego, que es reconocido por varios autores debido a su importancia en el desarrollo evolutivo del niño, e incluso para Fernández (2011) su ausencia es un síntoma de patología. Tal es así que autores como Piaget (1981) conciben al juego como algo ligado al pensamiento del niño, demostrando una continuidad con el desarrollo cognitivo.

El juego es fundamental en el desarrollo cognitivo, psicomotriz, social, cultural, etc., del niño ya que por medio de este puede interactuar, descubrir su entorno y desarrollar habilidades y destrezas.

Cabe señalar que para muchos adultos el juego solo significa una distracción que se da en el tiempo libre de los niños; pero no se considera que en el juego se maneja una serie de factores que contribuyen al desarrollo integral de los niños. Es así que el juego es visto como una de las estrategias más adecuadas en esta etapa para el desarrollo de las inteligencias en los niños, constituyendo la máxima expresión del infante; así lo señalan Lizano y Umaña (2005) al recalcar la importancia de permitir al niño jugar en todos los sentidos, ya que la experiencia que adquiere mediante el juego le permite descubrir el contexto que le rodea y plantearse sus propias teorías en relación a sus vivencias.

Por medio del juego el niño comprende el mundo y se integra en él. Además se le permite al niño desarrollar aptitudes físicas, así como también la inteligencia, la creatividad, la imaginación, las habilidades sociales, etc. Lo que significa que están aprendiendo, disfrutando y entreteniéndose al mismo tiempo. Sin embargo actualmente no se les está dando ese espacio tan importante a los niños para su crecimiento, lo que les impide adquirir conocimientos de una manera significativa. Además el juego puede ser una magnífica oportunidad para mejorar los lazos afectivos con los docentes, padres y niños en general.

El juego desde el punto de vista de Piaget (1981) estaría en continuidad con el desarrollo del conocimiento y nociones, siendo la expresión que permite una asimilación conceptual que quedará entendida y transformada en aprendizaje significativo, es decir fomenta la estimulación de las inteligencias múltiples propuestas por Gardner.

5. PREGUNTAS DE INVESTIGACION

- ¿Qué son las inteligencias múltiples desde el punto de vista de Gardner?
- ¿Cuáles son las actividades lúdicas más adecuadas para cada inteligencia?
- ¿Cómo desarrollar las inteligencias múltiples a través de las estrategias lúdicas?

6. METODOLOGIA

El método que se utilizará es esta investigación es el cualitativo ya que este permite una recolección de datos bibliográficos que serán de vital importancia para el estudio monográfico que se realizará. De esta manera podremos establecer las estrategias lúdicas convenientes para el desarrollo de las inteligencias múltiples.

7. MATRIZ OPERACIONAL DE VARIABLES



Variables Conceptos	Técnicas	Instrumentos	Fuentes
1. Niños 2. Inteligencias Múltiples 3. Estrategias Lúdicas	Análisis de documentos.	Fichas Organizadores Gráficos, esquemas	Bibliográfica Hemerografica Fuente internet

8. CRONOGRAMA

Actividad	Tiempo																			
	MES 1				MES 2				MES 3				MES 4				MES 5			
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1. Protocolo de Monografía																				
2. Recopilación de información sobre las actividades lúdicas e inteligencias múltiples																				
3. Investigación y desarrollo del capítulo 1																				
4. Investigación y desarrollo del capítulo 2																				
5. Investigación y desarrollo del capítulo 3																				
6. Desarrollo del informe final																				
7. Presentación del informe																				
8. Sustentación de la tesina																				

9. ESQUEMA TENTATIVO DE CONTENIDOS

Introducción

Capítulo I: Las inteligencias múltiples

- La inteligencia
- La inteligencia y el aprendizaje
- Mitos sobre la inteligencia
- Teoría de las inteligencias múltiples
- Tipos de inteligencias

Capítulo II: Estrategias Lúdicas

- Definición
- Importancia de las estrategias lúdicas
- Tipos de estrategias lúdicas

Capítulo III: Principales estrategias lúdicas para el desarrollo de cada inteligencia

- Estrategias lúdicas para trabajar dentro del aula
- Estrategias lúdicas para trabajar fuera del aula

Conclusiones

Recomendaciones



10.REFERENCIAS CONSULTADAS.

- Antunes, C. *Estimular las Inteligencias Múltiples*. Madrid-España. Editorial Narcea. 1998
- Castro, A. (s/f). *Las inteligencias múltiples en la escuela*. Copiado el 19-11-11 de: www.palermo.edu/cienciassociales/.../2Psico%2002.pdf - Argentina
- Gardner, H. *Inteligencias Múltiples*. Copiado 17-11-11 Barcelona-España, Editorial Paidós. 1995
- Fernández, D. (2011). *Evolución del juego en el niño según la teoría piagetiana*. Copiado el 17-11-2011 de: <http://www.psicogenetica.com.ar/Eljuegoenelnino.pdf>
- Lizano, K. y Umaña, M. (2005). Aplicación de una propuesta curricular basada en la teoría de las Inteligencias múltiples con niños de 5 y 6 años en un Jardín Infantil Público. Costa Rica. Revista Educare Vol. XII, 2008, p. 144. Copiado el 23-11-11 de: <http://redalyc.uaemex.mx/src/inicio/ArtPdfRed.jsp?iCve=194114582017>.
- Montessori, M. *El niño: el secreto de la infancia*. México. Diana. 1982
- Montessori en Rodríguez, D. (2002). ¿Qué es el método Montessori?. Copiado el 25-11-11 de: http://www.espaciologopedico.com/articulos/articulos2.php?Id_articulo=196
- Piaget, J. Inhelder, B. *Psicología del niño*. Madrid-España. Editorial Morata. 1981



REFERENCIAS CONSULTADAS

- Ander- Egg, E. (2006). *Claves para Introducirse en el Estudio de las Inteligencias Múltiples*. Santa Fe: Homo Sapiens.
- Antunes, C. (1998). *Estimular las Inteligencias Múltiples*. Madrid-España: Narcea.
- Armstrog, T. (2006). *Las Inteligencia Múltiples en el aula: Guía Practica para Educadores*. Barcelona-España: Paidos.
- Decroly, O., & Monchamp, E. (2006). *El juego educativo*. Lima: El Comercio S.A.
- Fernández, J. (enero de 2011). *monografias.com*. Recuperado el 20 de febrero de 2012, de <http://www.monografias.com/trabajos82/actividades-recreativas-ninos/actividades-recreativas-ninos3.shtml>
- Gardner, H. (1994). *Estructuras de la Mente: La Teoría de las Inteligencias Múltiples*. México: Fondo de Cultura Económica.
- Lalande, A. (1960). *Vocabolaire Technique et Critique de la Philosophie*. Paris-Francia: Presses Universitaires de France.
- Lizano Paniagua, K., & Umaña Vega, M. (2008). La Teoría de las Inteligencias Múltiples en la Práctica Docente en Educación Preescolar. *Revista Electrónica Educare* , 135.
- Maldonado, M. E. (1999). *Teorías Psicológicas del Aprendizaje*. Cuenca.
- Montessori en Rodríguez, D. (2002). *¿Qué es el método Montessori?* Recuperado el 2011 de Noviembre de 25, de http://www.espaciologopedico.com/articulos/articulos2.php?Id_articulo=196
- Montessori, M. (1982). *El niño: el secreto de la infancia*. México: Diana.
- Ortiz Maschwitz, E. (1999). *Inteligencias Múltiples en la Educación de las personas*. Buenos Aires: Bonum.



Padilla Sierra, G., & Ramos Tejeda, M. (2002). *Psicología del Aprendizaje*. México: UNAM.

Piaget, J. (1985). *Psicología de las Edades*. Madrid: Morata.

Piaget, J., & Inhelder, B. (1984). *Psicología del niño*. Madrid: Morata.

Real Academia Española, S. R. (2004). *Diccionario De La Lengua Española: Real Academia Española (22 ed.)*. (E. C. Esp., Ed.) Madrid-España.

Saquicela Novillo, C. E. (2011). *Potenciando la Capacidad Cognitiva y Emocional en la Infancia*. Cuenca: Cuenca.

Schneider, S. (2005). *Cómo desarrollar la Inteligencia y Promover Capacidades*. Colombia: Printer Colombiana S.A.

Ticona, N., & Poma, D. (2011). *Scribd*. Recuperado el 15 de enero de 2012, de <http://es.scribd.com/dhuanca/d/58900345-Jerome-Seymour-Bruner>

Torres, C. M. (18 de Enero de 2002). *Importancia del juego*. Recuperado el 7 de Febrero de 2012, de www.saber.ula.ve/bitstream/123456789/17543/2/carmen_torres.pdf

Trejo, O., Tecuatl, D., Jiménez, J., & Muriel, S. (2005). *Educación Creativa Proyectos Escolares*. Barcelona: Gráficas Marmol.

Vygotski, L. S. (2003). *El desarrollo de los procesos psicológicos superiores*. Barcelona-España: Critica, S.L.