

UNIVERSIDAD PEDAGOGICA NACIONAL

UNIDAD UPN 099 D. F. PONIENTE

PROYECTO DE INNOVACIÓN DE  
ACCIÓN DOCENTE

**LA LUDOTECA COMO MEDIO PARA DESARROLLAR LAS  
INTELIGENCIAS MÚLTIPLES EN EL NIÑO DE 4 A 5 AÑOS.**

**PRESENTA**

***BLANCA AZUCENA UGALDE CELAYA***

UNIVERSIDAD PEDAGOGICA NACIONAL

UNIDAD UPN 099 D. F. PONIENTE

**LA LUDOTECA COMO MEDIO PARA DESARROLLAR LAS  
INTELIGENCIAS MÚLTIPLES EN EL NIÑO DE 4 A 5 AÑOS.**

**PROYECTO DE INNOVACIÓN DE  
ACCIÓN DOCENTE**

**QUE PARA OBTENER EL TÍTULO DE LICENCIADA EN  
EDUCACIÓN**

**PRESENTA**

***BLANCA AZUCENA UGALDE CELAYA***

# INDICE

Tema	Página
Introducción.	1
Justificación.	4
Marco Contextual <ul style="list-style-type: none"><li>➤ Contexto Escolar y Organigrama.</li><li>➤ Contexto Social</li><li>➤ Contexto Histórico y Económico.</li><li>➤ Contexto Socio-cultural</li></ul>	5 7 8 9
Diagnóstico Pedagógico.	12
Planteamiento y delimitación del Problema.	18
Preguntas de investigación	23
Propósitos y meta a alcanzar.	24
Marco Teórico. <ul style="list-style-type: none"><li>➤ La Concepción Constructivista</li><li>➤ Constructivismo Cognitivo y Estadios de desarrollo</li><li>➤ La propuesta socio-cultural de Vigotsky</li><li>➤ Zona de desarrollo próximo</li><li>➤ La teoría de las Inteligencias múltiples de Howard Gardner</li><li>➤ La actividad lúdica como estrategia didáctica para favorecer las inteligencias múltiples</li><li>➤ El juego y la práctica educativa</li><li>➤ Clasificación de los juegos según Jean Piaget</li><li>➤ Ludoteca</li></ul>	25 28 31 34 38 53 59 62 65
Metodología.	70
Tipo de proyecto.	77

Alternativa.	79
Categorías de análisis.	81
Plan de trabajo.	82
Reportes de aplicación.	96
Consideraciones finales del curso taller	137
Evaluación general del proyecto de innovación.	139
Reformulación de la propuesta de innovación.	143
Bibliografía.	145



## INTRODUCCIÓN

A lo largo de muchos años en todo el mundo se ha considerado a la inteligencia como única y cuantificable, con los descubrimientos de Binet con su test de inteligencia y su medida como el Coeficiente Intelectual (CI). Sin embargo existe una visión alternativa que se basa en un enfoque de la mente radicalmente distinto al tradicional y que conduce a una visión muy diferente de la escuela. Se trata de una visión pluralista de la mente, que reconoce muchas facetas distintas de la cognición, que tiene en cuenta que las personas tienen diferentes potenciales cognitivos y que contrasta diversos estilos cognitivos. Esta visión presenta el concepto de la escuela centrada en el individuo, que toma en serio esta visión polifacética de la inteligencia. Este modelo de escuela se basa en hallazgos de ciencias que ni siquiera existían en la época de Binet, como es el estudio de la mente y el estudio del cerebro. Un enfoque de este tipo es la <<teoría de las inteligencias múltiples>>.

El presente trabajo titulado La ludoteca como medio para desarrollar las inteligencias múltiples en el niño de 4 a 5 años, tiene como finalidad abordar el juego y su papel frente a las inteligencias múltiples en el desarrollo del niño en edad preescolar.

Este trabajo se apoya en la investigación participativa y documental, en donde se inició por realizar un estudio del contexto en el que se ubica el Jardín de Niños Eucario León López, con una descripción y análisis de los antecedentes de la problemática y el contexto socio-histórico-cultural y económico; se realizó un diagnóstico con una descripción y análisis crítico de los referentes de la situación escolar; se realizó un planteamiento del problema y su delimitación; se plantearon preguntas de investigación; así como los propósitos y metas a alcanzar, se investigó en diversas fuentes bibliográficas para las implicaciones teóricas-prácticas de la problemática docente y se desarrollo un proyecto de innovación el cual se aplicó con padres de familia y niños del jardín de Niños en cuestión, se realizó una evaluación

cualitativa del proyecto y se concluyó con una reformulación de la propuesta de trabajo inicial.

Durante el diagnóstico pedagógico que se llevó a cabo en período lectivo 2000-2001, se replanteo ante el colegiado con qué población se debía trabajar y se llegó a la conclusión de llevarlo a cabo con un solo grupo de segundo grado (que aproximadamente cuentan con 30 alumnos). Debido a que los otros grupos llevaban a cabo el proyecto escolar con gran demanda de trabajo y decidieron no llevar los dos proyectos, por la carga administrativa que ello conlleva. Con el fin de alcanzar un mayor éxito al aplicar las estrategias planteadas a lo largo del proyecto y su mejor seguimiento y evaluación, se realizó en el propio grupo, antes descrito.

Por tal motivo, este proyecto se definió como: La ludoteca como medio para el desarrollo de las inteligencias múltiples del niño de 4-5 años

Como parte de la investigación documental con la cual se fundamentó el proyecto se comenzó por definir al niño como un ser biopsicosocial, eminentemente creativo, sensible, con grandes deseos de aprender. Que a lo largo de su infancia se da el desarrollo de diversas capacidades, actitudes, habilidades, y va construyendo su personalidad y su estructura de pensamiento.

Entre las posturas teóricas que se abordaron se consideraron las aportaciones de Piaget, Vigotsky y César Coll de manera primordial con respecto a como se genera el juego y su importancia como herramienta didáctica en el desarrollo del niño preescolar; y la teoría de las Inteligencias Múltiples (I.M.) de Howard Gardner, con el objeto de clarificar y sustentar la investigación y así poder plantear una propuesta metodológica que promueva la innovación dentro del contexto de trabajo.

Considerar el juego como medio para facilitar el desarrollo integral del niño, implica estar concientes y dispuestos a manejarlo como herramienta, sensibilizando al niño y practicarlo como una actividad bastante seria del ser humano; y como docentes involucrados en la transformación educativa, propiciar un cambio en la perspectiva de educar para transformar.

Para iniciar la delimitación de esta problemática se aprecia de manera general el papel del juego en el desarrollo del niño. Porque dentro de la vida adulta, está clara

la contraposición entre juego y trabajo; pero desde el punto de vista de la educación y la psicología infantil, el juego debe incluirse entre las actividades más serias, reivindicando su necesidad en la infancia, como instrumento de adaptación evolutiva privilegiada, presente sólo en algunas especies superiores y en el hombre.

Para Vigotsky el juego no es el rasgo predominante de la infancia, sino un factor básico en el desarrollo; dentro de este punto de vista el hecho de crear una situación imaginaria puede considerarse como un medio de ir desarrollando su pensamiento.

La infancia prolongada es la que permite el desarrollo de la inteligencia y la posibilidad de transformación del medio. El juego es la actividad infantil prevista por la naturaleza para hacer posible este desarrollo superior.

De acuerdo, a las referencias teóricas anteriores, se hizo el análisis de la situación de la problemática docente, donde desde el propio punto de vista los padres de familia en general desconocen la importancia del juego como medio para adquirir conocimientos y desarrollar la inteligencia del niño en edad preescolar. Se ha observado a lo largo de la experiencia docente que los padres al cuestionar a sus hijos: ¿qué hiciste en la escuela? Y ellos al contestar: jugar a; de inmediato los padres minimizan la actividad en sí, dando por hecho que jugar no tiene ninguna vinculación con aprendizaje.

*La inteligencia.... es también la facultad  
de producir, con las ideas de que dispone,  
nuevas ideas, que a sus vez multiplican  
la posibilidad de producir  
otras ideas indefinidamente.*

LUIS A. MACHADO.

## JUSTIFICACIÓN.

En el Jardín de Niños Eucario León López existen diversas problemáticas, sin embargo, se consideró que de manera primordial se requería abordar el tema de **La Ludoteca como medio para desarrollar las inteligencias múltiples en el niño de 4 a 5 años**. Debido a que dentro del propio ámbito escolar en donde se labora, existe gran desconocimiento por parte de los padres de familia sobre como se puede utilizar el juego, como herramienta didáctica para adquirir conocimientos y desarrollar la inteligencia del niño en edad preescolar. Por que los padres minimizan la actividad lúdica, dando por hecho que jugar no tiene ninguna vinculación con aprendizaje.

Por lo anterior es importante que se les dé mayor información y elementos para constatar que mediante el juego en educación preescolar puede lograrse el desarrollo de la inteligencia, según las características específicas dentro de los estadios de desarrollo del niño desde la perspectiva de Jean Piaget, así como la clasificación del juego en: juego de ejercicios, juego simbólico y juego de reglas, que hace el mismo autor.

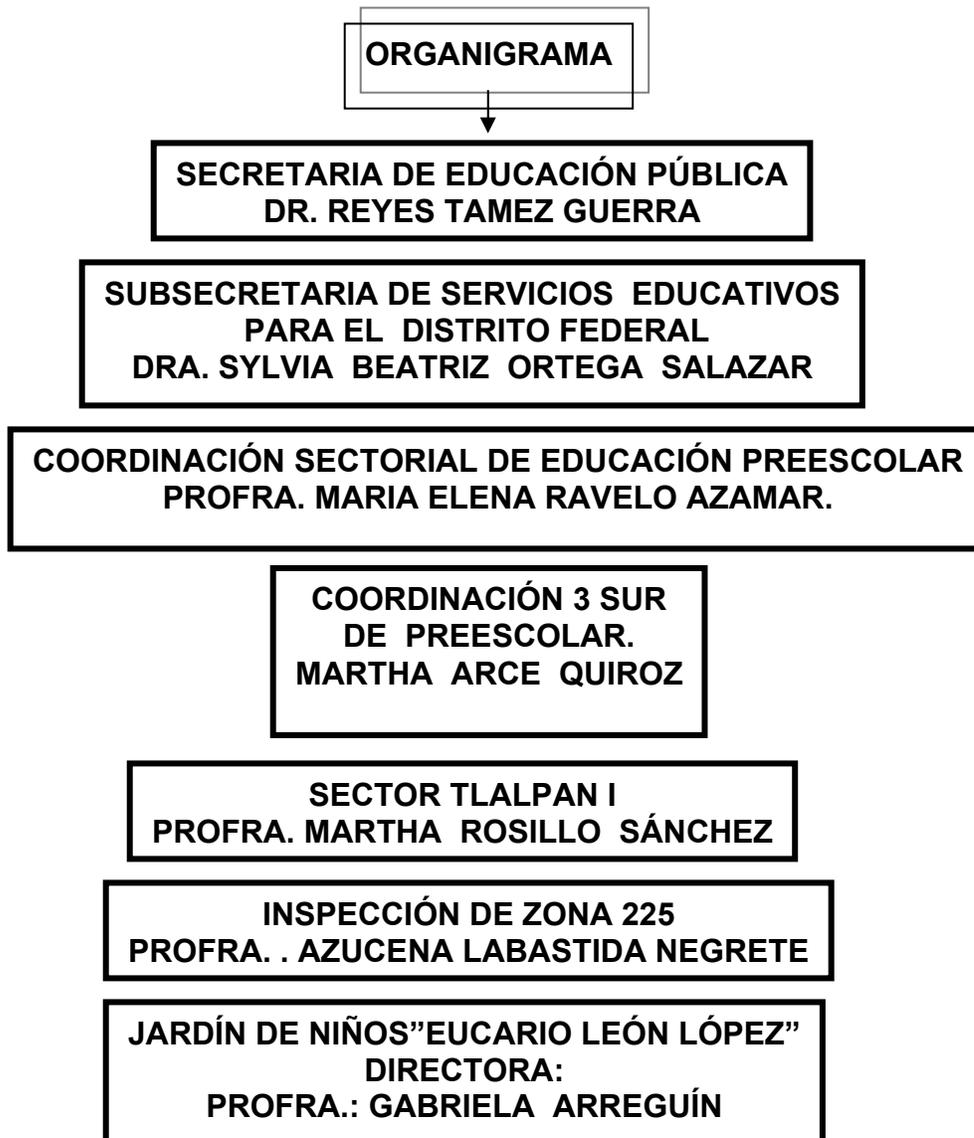
Por tal motivo, mediante diversas acciones planteadas en este proyecto se pretende que los padres de familia observen, participen y valoren el desarrollo de las Inteligencias Múltiples mediante la actividad lúdica desde la perspectiva de Howard Gardner con sus ocho clasificaciones que son: Inteligencia Lingüística, Inteligencia Musical, Inteligencia Corporal, Inteligencia Lógico Matemática, Inteligencia Espacial, Inteligencia Interpersonal, Inteligencia Intrapersonal e Inteligencia Naturalista, en los niños en edad preescolar.

## MARCO CONTEXTUAL

### CONTEXTO ESCOLAR

El presente proyecto de innovación se desarrolló en el Jardín de Niños: Eucario León López; ubicado en: Av. Central no.3.Col. AMSA. (Acabados México S.A. Río Blanco), Tlalpan, México, D. F.

Es una escuela pública de turno matutino que pertenece a la SEP y está a cargo de la Coordinación Sectorial de Educación Preescolar.



La Delegación de Tlalpan se encuentra ubicada en el sur del Distrito Federal, cuenta con una superficie de 312 Km<sup>2</sup>, lo cual representa el 20.7% de extensión territorial del Distrito Federal, por lo que ocupa el 1er. Lugar en extensión de las 16 demarcaciones.

En esta Delegación existen 64 Jardines de Niños atendiendo a la población infantil de edad preescolar. Dentro de los cuales se ubica el Jardín de Niños Eucario León López que atiende aproximadamente a 165 niños de 1er, 2o y 3er grado de nivel preescolar, en el que se aplicó este proyecto.

El personal con que se cuenta dentro del plantel son: Una Inspectora, dos adjuntas, una directora, cinco educadoras, una profesora de Educación Física, una Profesora de Música, una Orientadora de CAPEP y dos Trabajadoras Manuales.

La preparación profesional del personal docente que trabaja con los niños se organiza de la siguiente forma: la Directora y dos de las educadoras cuentan con Licenciatura en Educación Preescolar; la orientadora de CAPEP, con especialidad en Psicología y dos educadoras con la Normal básica.

La edad de los niños que se atienden fluctúa entre los 3 años y medio a los 5 años 11 meses.

La planta física del Jardín de Niños se divide en dos: en la parte inferior se encuentra la conserjería, los baños de las niñas, niños y maestras; el aula de usos múltiples que se utiliza para la clase de Ritmos, Cantos y Juegos; la Dirección con una sala de juntas pequeña, la bodega, la Inspección, así como un patio, espejo de agua, arenero, una jardinera, una pequeña parcela y diez lavaderos en la parte trasera de la Inspección. En la planta superior se encuentran las cinco aulas para los diferentes grados y un aula de biblioteca, que también es utilizada por la orientadora de CAPEP.

## **CONTEXTO SOCIAL**

Frente a la Institución hay un pequeño jardín que pertenece a la colonia, con una pequeña explanada con bancas alrededor. Dentro de la colonia se encuentran una primaria e instituciones de Educación Superior como el Tecnológico de Monterrey y la Universidad Autónoma Metropolitana, una iglesia, tres tiendas y centros comerciales como el Cotsco y Mega Comercial Mexicana.

Las colonias aledañas a la escuela son: Arenal, Las Torres, Guadalupe, Tepepan, San Juan, Ejidos de Huipulco y San Bartolo.

La comunidad cuenta con todos los servicios como luz, agua, electricidad, instalación de gas, servicio de recolección de basura, trabajos de jardinería con el apoyo de la delegación para cuidado de áreas verdes.

Cuenta con diversos medios de transporte como microbuses, el tren ligero que se conecta al metro Taxqueña, Autobuses y Taxis, situación que caracteriza como un lugar de fácil acceso.

El Jardín de Niños se encuentra ubicado a una calle de periférico, con vías accesibles para llegar a Viaducto Tlalpan, Huipulco, Estadio Azteca, Calzada de Tlalpan, Xochimilco y Tepepan.

## **CONTEXTO HISTÓRICO**

La comunidad de la Colonia AMSA. Fue fundada aproximadamente hace 50 años, cuando vino a instalarse la fabrica de telas Río Blanco, los trabajadores venían de Santa Rosa, en Ciudad Mendoza, Veracruz; les dieron estas viviendas (que tienen las mismas características de construcción y una característica que destaca a la mayoría de las casa es que están pintadas en el mismo color). Actualmente ya no existe la fábrica hace años cayó en banca rota.

Hace aproximadamente cuarenta años en el centro de la colonia había un casino que lo utilizaban para las fiestas y reuniones de los empleados de la fábrica Río Blanco, el líder sindical Eucario León López al ver la necesidad de un Jardín de Niños, consiguió la donación del terreno y se estableció la escuela, al principio sin aulas, contando solamente con área verde y juegos.

Así, el Jardín de Niños comenzó a trabajar en lo que era el casino, posteriormente éste, se derrumbo y se construyó un edificio ex profeso para atender las necesidades del alumnado.

## **CONTEXTO ECONÓMICO**

La mayoría de los trabajadores cuando cerró la fábrica de telas los pensionaron, se quedaron a vivir ahí y fueron pagando sus casas poco a poco. Frente a la escuela estaba la fábrica, la que actualmente es un estacionamiento del Tecnológico de Monterrey.

En general las familias del plantel tienen un nivel socio económico medio, aunque aproximadamente un 20% de los padres de familia tienen preparación a nivel Licenciatura y se dedican a su profesión, los demás se dedican al comercio, o desempeñan empleos como: choferes, obreros, secretarias, empleados federales, etc. Aproximadamente el 50% de las mamás de los niños se dedican al hogar.

Hace un año aproximadamente abrió la tienda de autoservicio Mega Comercial Mexicana a tres calles del plantel, asimismo, existen aproximadamente cuatro tiendas; y no cuentan con un mercado, situación por la cual tienen que desplazarse a Huipulco o Xochimilco para adquirir sus comestibles.

#### **CONTEXTO SOCIO-CULTURAL:**

La comunidad contaba con un campo deportivo muy grande, donde los jóvenes y niños hacían deporte, pero hace un año a pesar de la inconformidad de los vecinos, se apropiaron del terreno y lo convirtieron en un centro comercial muy grande: la Mega Comercial y Cosco. Actualmente solo pueden hacer ejercicio transportándose a la Glorieta de Vaqueritos donde hay un campo deportivo gratuito, pero para llegar requieren tomar algún medio de transporte.

En la comunidad no hay ningún centro cultural, existe un lugar dentro de la colonia que se utilizaba para centro social y cultural que cuenta con un foro con butacas, sala de proyección y un patio muy grande, pero pertenecía al Sindicato de los Trabajadores de Telas Río Blanco. Al quebrar la fábrica cerraron el centro y no se ha podido recuperarlo para el uso de la comunidad, porque una parte de los vecinos quieren construir viviendas y otros lo quieren para la recreación de la comunidad.

El 70% de los niños aproximadamente solo acuden a un centro de diversión esporádicamente los fines de semana; comentan que los programas de la Televisión que ven son las caricaturas con gran violencia que actualmente son tan comunes como Pokemon, Digimon, etc. las telenovelas, películas de terror, de violencia, desafortunadamente en las tardes la mayoría de los niños no son vigilados adecuadamente por sus padres. Los padres de familia se van a trabajar y no están en casa, el 50% de las mamás que trabajan de igual manera, y el otro porcentaje se dedican a ver la TV, hacer la limpieza de la casa, no hay contacto con la cultura y la recreación en la gran mayoría de los niños no asisten a museos, conciertos, exposiciones, obras teatrales, etc.

De acuerdo con los resultados de los cuestionarios aplicados en la escuela antes citada, los padres de familia no valoran el juego, debido a que sus hijos en sus tiempos libres se dedican a ver televisión, películas, no asisten a un deportivo, ni parque, y al aplicar cuestionarios a los padres de familia, los datos que se obtuvieron fueron que en la mayoría de ellos su preocupación primordial era la adquisición de aprendizajes matemáticos y de lectura y escritura y rechazan que el juego pueda tener un valor y utilidad en la adquisición de cualquier tipo de aprendizaje y mucho menos que coadyuve al desarrollo intelectual del niño en edad preescolar. Por tal motivo es importante rescatar la importancia del juego y la ludoteca en el desarrollo de la inteligencia en la edad preescolar.

Asimismo, para revalorar la importancia del juego en el desarrollo de la inteligencia, se considera que de manera primordial en el plantel, se necesita una ludoteca con diversos materiales, juguetes y juegos específicos para diversos conocimientos, habilidades y competencias para el desarrollo óptimo de la inteligencia, que más adelante se mencionarán; debido a que el espacio físico viene a constituir el medio y el escenario donde los niños llevan a cabo sus juegos. El ambiente consiste en la disposición de materiales específicos, distribución de espacios de acuerdo a las características y necesidades de cada tipo de juego en especial y de esta adecuada distribución, materiales adecuados y un lugar determinado para una ludoteca. Está

puede tener un efecto importante en el desenvolvimiento de los niños en sus juegos y en sus manifestaciones conductuales y sociales.

## DIAGNOSTICO PEDAGÓGICO

Al observar la necesidad en el plantel de implementar una ludoteca, para fomentar el desarrollo de las inteligencias múltiples, en un espacio con características específicas para cada tipo de juego y al observar que los padres de familia minimizan el papel educativo del juego; se aplicó un cuestionario a 60 Padres de Familia o personas que se hacen cargo del niño (a) del plantel, en formato escrito individual, en el mes de junio del 2001. Los resultados de las preguntas arrojan los siguientes datos: de los 60 padres de familia o persona encargada del niño (a), en un 70% esperan que sus hijos, al ingresar al Jardín de Niños aprendan a convivir, el otro 10% a dibujar, el 10% a jugar y cantar y el otro 10 % a leer, matemáticas, etc.

En la pregunta ¿qué hacen por la tarde los niños?, el 40% mencionó que ver la Televisión; el 30% realizan actividades en la casa con sus juguetes; el 20% en videojuegos y el 10% juegos al aire libre; mencionan el peligro que existe en las calles. En esta pregunta también se encontraban otras opciones como son: oír música, asistir a actividades culturales y deportes, sin embargo, ningún padre de familia las tomó en cuenta.

Sé observo que en la mayoría de las familias, los niños llevan a cabo actividades pasivas como ver televisión, jugar con video juegos y solo un 30% realizaban actividades en casa con sus juguetes. Lo que reporta, que son niños que sus padres no pueden o no le dan la importancia a asistir a actividades culturales, deportivas, o recreativas.

En la pregunta ¿para qué sirve jugar?, un 70% mencionó que para hacer amigos; el 10% por placer; el otro 10% para aprender y el otro 10% mencionaron que todas o la mayoría de las opciones.

Esto reporta que la mayoría le dio una connotación meramente social para establecer relaciones de convivencia, y un mínimo porcentaje del total encuestado le dio una connotación para ayudar su proceso de enseñanza aprendizaje.

En la pregunta ¿por qué piensan que a los niños les gusta jugar?, el 50% mencionan por divertirse, el 30% por que no tienen ocupación, y el 20% mencionan que no lo saben.

De acuerdo con las respuestas, se pudo constatar que a la mayoría de los encuestados les parece que a los niños les gusta jugar por diversión, por tal motivo requieren conocer que el juego le presenta un sinnúmero de conflictos que genera en él un aprendizaje, por medio de la diversión.

En la pregunta ¿que es una ludoteca? el 60% lo desconoce, para el 30% existe confusión, y sólo el 10% conocía que se refería a un lugar para jugar.

Por lo anterior es necesario que las personas de esta comunidad conozcan y valoren la importancia de una ludoteca.

Al preguntarles ¿qué les gustaría que cambiara en la educación de Jardín de Niños? el 50% de los padres de familia de los padres entrevistados mencionaron: Qué en el Jardín de Niños aprendieran a leer y escribir, debido a que actualmente en los Jardines de Niños oficiales no llevan a cabo actividades para que los niños lleven las bases para la primaria; el 40% mencionó QUE NO PIERDAN EL TIEMPO JUGANDO, y el 10% que aprendan conceptos matemáticos, como base para la primaria.

En general, dentro de los datos importantes que se pudo constatar en sus comentarios al final del cuestionario, fue que están muy preocupados por que sus hijos sepan leer y escribir antes de entrar a la primaria, así como que se fomenten actividades en dónde EL NIÑO NO PIERDA EL TIEMPO COMO JUGAR Y CANTAR.  
(¿¿ii??)

Esto hace ver que es primordial que se conozca la importancia del juego en el desarrollo intelectual en la etapa preescolar, haciéndoles notar que existen juegos que fomentan los aprendizajes previos a la lectura y la escritura y operaciones y conceptos matemáticos, haciendo uso de una herramienta muy importante para lograrlo como la ludoteca.

En el mes de junio del 2001, se llevó a cabo una entrevista grabada con 20 profesoras del nivel preescolar, en la cual se pudo observar que la mayoría mostraban resistencia para ser entrevistadas. Asimismo, se les dificulta expresar verbalmente como organizan su trabajo, existiendo confusión y desinformación en algunos aspectos importantes de la práctica educativa del nivel, un ejemplo de esto es que al cuestionarlas: ¿que es el juego? el 70% mencionó que es un medio para canalizar la energía; el 20 % para reafirmar conocimientos y el 10% no le da la importancia.

El personal encuestado son docentes con grupo en la Delegación Tlalpan, trece de las profesoras su preparación profesional era la Normal para Educadoras, y cinco de ellas con Licenciatura en Educación Preescolar, una con Licenciatura en Educación y una Licenciada en Psicología.

En la pregunta ¿cómo se emplea el juego en el trabajo?, el 50% lo utiliza cuando están inquietos; el 30% para reafirmar conocimientos, el 10% cuando sobra tiempo, y el otro 10%, durante todas las actividades.

Esto afirma que un 70% del total de las educadoras entrevistadas, no valoran el juego como herramienta principal para lograr el desarrollo integral del niño en edad preescolar. Siendo que el juego es la base medular del Programa de Educación Preescolar vigente.

Al preguntarles sí creen que los padres de familia de este plantel valoran la importancia del juego, el 80% dijeron que no, el 10% que sí y el otro 10% que a veces.

Esto confirma que la mayoría de los padres de familia de estas comunidades no valoran el juego y requieren mayor información y que se involucren en las actividades realizadas en los Jardines de Niños. Tal vez esto sea resultado de la visión de las educadoras ante el juego mismo.

En la pregunta ¿considera necesario implementar una ludoteca dentro de los Jardines de Niños?, el 50% dijo que sí es muy importante; el 30% dice que no es de vital importancia y el 20% dice que no es posible por falta de recursos y la no disposición de autoridades y padres de familia.

Para las educadoras entrevistadas sólo a un 50% consideran trascendente la implementación de una ludoteca en su centro de trabajo, debido a que las demás educadoras no le dan la importancia al juego como herramienta para adquirir conocimientos y socializarlos.

Al preguntar que si se considera necesario apoyar su trabajo diario en alguna guía que te sugiera algunas estrategias para guiar el juego dentro de cada área de una ludoteca que se implementaría en el plantel para que los niños adquieran y reafirmen algunos conocimientos en la edad preescolar, el 70% mencionó que sí; el 20% dijo que en ocasiones y el 10% dijo que no era importante.

A pesar de que en su mayoría las docentes entrevistadas no utilizan, ni dan importancia al juego, muestran interés por conocer y manejar el juego para transformar su práctica educativa.

En la pregunta donde se les cuestiona sí creen que los padres de familia de esta comunidad, les interesaría participar en un curso taller sobre la importancia del juego, el 40% dijo que no, el otro 40% mencionó que algunos solamente, y el 20% dijo que sí.

Consideran que en este medio los Padres desconocen la importancia de las actividades lúdicas y que son renuentes a participar en cursos taller, y mencionan que solo tienen el interés porque los niños salgan del Jardín de Niños, leyendo y escribiendo y consideran un gran reto que valoren el juego como medio fundamental para adquirir conocimientos, aunque lo observaran en una ludoteca.

En la pregunta: ¿cómo organiza su trabajo? el 50% afirmó que toma en cuenta el juego de manera trascendente; el 30%, ocasionalmente utiliza el juego; y el 20%, sólo utiliza el juego cuando le sobra tiempo.

Esto indica que a las docentes requieren analizar con mayor compromiso el Programa de Educación Preescolar y otros documentos, para que conozcan los beneficios de utilizar el juego como principal herramienta didáctica.

En la pregunta: ¿sí tuviera la oportunidad de cambiar algo dentro del propio trabajo en educación preescolar, para favorecer el desarrollo de los niños y qué implementaría para llevarlo a cabo? el 40% menciona que una guía de sugerencias para juegos en la ludoteca; el 30% que hubiera menos carga administrativa; y el otro 30 %, que permitieran utilizar libros y cuadernos para apoyar su trabajo.

De manera global, las docentes mostraron inquietud por que se generarán cambios en el ámbito educativo del nivel como: menos carga administrativa y que existiera la oportunidad de utilizar libros y cuadernos para apoyar su trabajo. Lo cual es la realidad de la mayoría de los planteles; aunque pueden generarse cambios desde el interior de las aulas, con el compromiso, conocimiento y responsabilidad, para fundamentar lo que se lleva a cabo.

La entrevista se realizó con 20 profesoras, el personal del plantel en el cual se labora (cuatro educadoras a cargo de grupo, una orientadora de CAPEP, una maestra de educación musical, una maestra de educación física y la Directora). El personal del plantel antes mencionado muestra entusiasmo por implementar la ludoteca y se considera que es viable el proyecto, debido a que los padres es posible sensibilizar para que asistan, participen y valoren los avances de sus hijos. Asimismo el personal

docente considera que será de gran utilidad educativa tener una ludoteca en la escuela, facilitando que los niños desarrollen su intelecto por medio del juego. Porque aunque utilizan en su trabajo diario el juego el contar con un espacio con materiales y juegos especialmente seleccionados para algún aprendizaje en especial, va a resultar de gran ayuda para la propia práctica educativa y mejorar los logros ante el desarrollo de la inteligencia en los alumnos.

## PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

La problemática que se encontró en el plantel, es que según la visión de los padres de familia el desarrollo intelectual de los niños no se encuentra vinculados con la actividad lúdica. Por esta razón se determinó analizar con mayor profundidad a lo largo del proyecto, cómo se genera el desarrollo de las inteligencias múltiples en el niño en edad preescolar a través del juego y dentro de una ludoteca.

Dentro de esta propuesta se pretende formar una ludoteca, que contenga áreas específicas que coadyuven a la adquisición de conocimientos, habilidades, y competencias para lograr el desarrollo de las inteligencias múltiples. En esta se involucrará a los padres de familia a observar y participar en los juegos, con el grupo de 2ºB, con las cuales se trabajará el proyecto, el cual está fundamentado en la Pedagogía Constructivista. Debido a que dentro de esta corriente se concibe al alumno como responsable y constructor de su propio conocimiento y al profesor como un coordinador y guía del alumno.

Para empezar, se definirá al juego como un medio eficaz para adquirir una amplia gama de experiencias, habilidades, capacidades y conocimientos.

El ámbito de conocimientos que el niño puede adquirir o reafirmar mediante el juego y la ludoteca, es muy amplio. Dentro de algunos aspectos están: los conocimientos y habilidades matemáticas, de lectura y escritura, expresión artística, corporal, oral y escrita; senso-percepciones (auditivas, táctiles, gustativas, olfativas y visuales), de socialización, de sentido estético, dramáticas, de canalización de energía, de acciones que fomenten su seguridad emocional, su autoestima y el establecimiento de valores y reglas de convivencia, etc. Todo esto los llevará al desarrollo intelectual óptimo.

“Para Piaget el juego es la construcción del conocimiento, al menos en los períodos sensorio-motriz y preoperacional.”<sup>1</sup>

El niño preescolar se encuentra en el período preoperatorio, y por medio de la actividad lúdica, va generando nuevas estructuras mentales mediante los juegos y actividades planteadas dentro del Jardín de Niños.

Dentro de los juegos y actividades de Jardín de Niños y dentro del Programa de Educación Preescolar (1992): se da gran valor al juego y se hace hincapié en la participación activa de los niños, en la necesidad de la interacción del docente durante el desarrollo de las actividades, en el fomento a la interacción niño-maestro y actividades grupales, así como en el diseño de los espacios físicos y tiempos, con el fin de acercar al niño a su realidad y despertar el deseo de comprenderla. Actualmente con los ajustes que se han ido dando año con año en la mejora educativa, las metodologías que se utilizan son variadas y cada docente puede elegir la más acorde a las necesidades e intereses de su grupo, entre algunas de las metodologías están: los centros de interés, unidades de trabajo, áreas de trabajo, rincones de juego, y proyectos. Se considera que el método de proyectos es el más utilizado por las docentes; está es la estructura operativa del Programa de Educación Preescolar (1992), donde el juego viene a constituirse en la parte medular del desarrollo integral del niño. Así mismo, se han dado algunas actualizaciones en los años posteriores, brindando mayores herramientas para lograr las competencias establecidas por el nivel, mediante los contenidos de cada grado.

En el ámbito escolar en el que se aplicó el proyecto de innovación se fomentan juegos y actividades, donde el alumno propone, cuestiona, elige, explora, investiga para el logro de estas competencias. Sin embargo, se requiere una ludoteca en el plantel que permita que el niño independientemente del patio, o su aula cuente con un espacio para reunir materiales, juegos y juguetes que permitan el desarrollo de habilidades, competencias y conocimientos que lo lleven al desarrollo de sus inteligencias múltiples.

---

1 C. KAMII y R. De Vrie, El Juego, en Antología Básica de Universidad Pedagógica Nacional Licenciatura en Educación Plan 1994, p. p.154

Apoyando lo anterior, se define a grandes rasgos lo que es una ludoteca: como un espacio donde los niños pueden jugar en libertad pero con ciertos límites claramente establecidos; dentro de una ludoteca se puede encontrar juegos y juguetes educativos, comerciales, tradicionales, de construcción, de mesa, etc. Donde el niño según su interés puede elegir jugar en el área o juego que más le agrade. La función del adulto es guiar, orientar, proponer, sin olvidar que el niño es quién debe tomar sus propias decisiones.

De esta manera la ludoteca pretende ser un espacio de juego libre donde el niño sea quien decida con qué, con quién, y por cuánto tiempo jugar. En este espacio con estas características, el juego permite el desarrollo natural y espontáneo de habilidades motoras e intelectuales. Por tal motivo en el plantel se requiere un área específica para una ludoteca que coadyuve al problema que anteriormente se describió.

## **DELIMITACIÓN DEL PROBLEMA**

La problemática que existe en el plantel donde se aplicó el proyecto, es que los padres de familia de esta comunidad no valoran la función del juego desde una perspectiva pedagógica, y, por tanto, consideran como pérdida de tiempo todas las actividades lúdicas que se desempeñan en el Jardín de Niños.

Con base en la problemática inicial La ludoteca como medio para el desarrollo intelectual del niño en edad preescolar, se considera que al principio era demasiado ambicioso, porque al analizar que se abordarían todas las edades que atiende la educación preescolar. Se concluyó que no se podría aplicar adecuadamente el proyecto de innovación y sería complicado evaluarlo, puesto que la edad preescolar comprende niños de tres a seis años, y cada grupo tiene sus características específicas y nivel de madurez.

Por esta razón, se decidió trabajar con niños de 2o grado que tienen 4 a 5 años, y que en este grado al ser el nivel intermedio es donde existe mayor población.

La aplicación del proyecto se llevará a cabo con el propio grupo. Para llevar a cabo el montaje de la ludoteca se involucrará a toda la comunidad escolar como son docentes, padres de familia y directora.

En la actualidad, con las modificaciones que se están presentando en el ámbito educativo y al exigirse tentativamente como obligatorio el Jardín de Niños, el proyecto será más fructífero si observamos los avances, se lleva un seguimiento y una adecuada evaluación.

Los padres de familia serán invitados para que conozcan el beneficio pedagógico de la misma. Tendrá acceso toda la comunidad escolar para la utilización de la misma, sin embargo, para fines del proyecto, aplicación y evaluación continua y el seguimiento, se llevará a cabo sólo con el propio grupo de 2º grado.

Se montará la ludoteca en un aula, donde anteriormente estaba la Biblioteca, Computación y CAPEP, para lo cual se mandará a poner una división de tabla-roca, donde se encontrará la biblioteca, en un espacio y dentro de la ludoteca se encontrará el área de computación.

La puesta en marcha se facilita en virtud de que las docentes y la directora están de acuerdo con el propósito del proyecto de innovación, y con la mejoría del plantel y su práctica educativa.

El proyecto se basa en las teorías constructivistas donde el aprendizaje se da a través de la interacción con los objetos concretos, afectivos y sociales que constituyen su medio natural y social. La interacción del niño con los objetos, personas, fenómenos o situaciones de su entorno le permiten descubrir cualidades y propiedades físicas de los objetos que en un segundo momento puede representar con símbolos; el lenguaje en sus diversas manifestaciones, el juego y el dibujo serán las herramientas para expresar la adquisición de nociones y conceptos, dónde el niño va adquiriendo sus conocimientos por medio de las acciones que ejerce.

En cuanto al tiempo, se consideran seis meses para el montaje de la ludoteca y para que se aplique un año de seguimiento continuo y una adecuada evaluación.

## **PREGUNTAS DE INVESTIGACIÓN**

De lo anteriormente expuesto, surgen las siguientes preguntas de investigación:

\*¿Es posible implementar una ludoteca en el Jardín de Niños donde se aplica el proyecto?

\*¿Cómo involucrar a los padres de familia en el montaje de una ludoteca?

\*¿Como organizar una Ludoteca para lograr el desarrollo de la inteligencias múltiples en el niño de 4 a 5 años?

\*¿Es factible involucrar a las docentes y directora en el montaje de un aula específica para el juego en el plantel?

\*¿Es factible diseñar un ambiente específico para desarrollar la inteligencia por medio del juego?

\*¿Es posible que los padres de familia valoren el juego como herramienta didáctica para el desarrollo de las inteligencias múltiples?

## **PREGUNTA CENTRAL**

**¿Es factible implementar una ludoteca en el Jardín de Niños como herramienta para desarrollar las inteligencias múltiples en el niño de cuatro a cinco años?**

## **PROPÓSITO GENERAL DEL PROYECTO.**

Es de vital importancia renovar la práctica educativa en el ámbito escolar. En los planteles se requiere de un espacio para llevar a cabo actividades lúdicas con materiales y espacios especiales de acuerdo a las necesidades de cada área de la ludoteca. Además, es común que exista en los padres de familia el desconocimiento ante el valor del juego para el desarrollo intelectual en los niños preescolares.

Considerando lo anterior el propósito de este proyecto de innovación es:

- Brindar a los niños de 4 a 5 años un espacio didáctico propicio para el juego, fomentando así el desarrollo de las inteligencias múltiples: Inteligencia Lingüística, Inteligencia Musical, Inteligencia Corporal, Inteligencia Lógico Matemática, Inteligencia Espacial, Inteligencia Interpersonal, Inteligencia Intrapersonal e Inteligencia Naturalista en los niños; mediante una ludoteca, en el Jardín de Niños Eucario León López, de la zona 225, sector Tlalpan I, en la zona metropolitana.

Otros propósitos son:

- Brindar a los padres de familia los elementos para que conozcan y observen el valor educativo del juego en sus propios hijos.

- Brindar a los padres de familia los elementos para que conozcan y favorezcan el desarrollo de las inteligencias múltiples en sus ocho clasificaciones en sus hijos.

- Brindar a las docentes del Jardín de Niños objeto de estudio, elementos para guiar su trabajo en las diversas áreas de la ludoteca para el desarrollo de las inteligencias múltiples en el niño preecolar.

## MARCO TEÓRICO

### LA CONCEPCIÓN CONSTRUCTIVISTA

La postura constructivista se alimenta de las aportaciones de diversas corrientes psicológicas asociadas como el enfoque psicogenético de Piaget, la propuesta sociocultural de Vigotsky, entre otras.

Se requiere recurrir a los principios del funcionamiento psicológico con el fin de comprender y explicar mejor los procesos educativos, así como para elaborar y fundamentar propuestas de innovación.

La concepción constructivista de la enseñanza y el aprendizaje está orientada a las preocupaciones de la educación y de los profesionales de la educación. Por tal motivo el aprendizaje escolar es visualizado:

“...como el resultado de un complejo proceso de relaciones que se establecen entre tres elementos: los alumnos que aprenden, los contenidos que son objeto de enseñanza y aprendizaje, y el profesor que ayuda a los alumnos a construir significados y a atribuir sentido a lo que hacen y aprenden. Lo que los alumnos aportan al acto de aprender, su actividad mental constructiva, es un elemento mediador entre la enseñanza del profesor y los aprendizajes que llevan a cabo. Recíprocamente, la influencia educativa que ejerce el profesor a través de la enseñanza es un elemento mediador entre la actividad mental constructiva de los alumnos y los significados que vinculan los contenidos escolares. La naturaleza y características de éstos últimos, por último mediatizan a su vez totalmente la actividad que profesor y alumnos despliegan sobre ellos. .”<sup>2</sup>

---

2 COLL, César. En Constructivismo y Educación: La Concepción Constructivista De La Enseñanza y El Aprendizaje en Desarrollo Psicológico y Educación.2 Psicología De La Educación Escolar. Compilación De César Coll, Jesús Palacios y Álvaro Marchesi. Alianza Editorial, S. A .Madrid, 2002.  
p. p. 179

Este triángulo interactivo, comprendidos por alumnos, contenidos y profesores, aparece así como el núcleo de los procesos de enseñanza aprendizaje que tiene lugar en la escuela.

Dentro de la perspectiva constructivista de la enseñanza y aprendizaje en la actualidad son tomados en cuenta diversos factores principalmente: a) Las experiencias educativas formales sobre el crecimiento personal del alumno, de acuerdo a su nivel de desarrollo cognitivo y conocimientos previos; b) Tener en cuenta los intereses, experiencias, conocimientos previos y el nivel evolutivo de alumno para planificar el trabajo del docente; c) conocer la zona de desarrollo real y la zona de desarrollo próximo para ayudarlo; d) El contenido debe ser significativo y el alumno debe tener disposición e) Propiciar que este aprendizaje sea potencialmente significativo, donde las relaciones que el alumno establece entre el nuevo contenido y sus experiencias y conocimientos previos, tengan mayor sentido; f) La posibilidad de utilizar los aprendizajes realizados ante los acontecimientos que se le presenten; g) El auto-concepto, en ello la autoestima es un condicionante y una consecuencia de la historia escolar del alumno; h) Memoria comprensiva, a partir del cual se pueden dar nuevos aprendizajes; i) Aprender a aprender siendo capaz de realizar aprendizajes significativos por sí solo en una amplia gama de situaciones y circunstancias; j) la estructura mental del alumno puede concebirse como un conjunto de conocimientos interrelacionados; k) La escuela como un proceso que incluye fases de equilibrio, desequilibrio y reestablecimiento del equilibrio. Esto produce en ocasiones confusiones, errores y deben ser tomados en cuenta como necesarios en el proceso de aprendizaje; l) La interrelación alumno, contenido y profesor.

Dentro del Jardín de Niños se utiliza la perspectiva constructivista, sin embargo, aún se requiere realmente analizar y dar un giro a la educación preescolar para guiarla en sentido más amplio del constructivismo de la enseñanza y aprendizaje, tomando en cuenta los factores antes mencionados.

Dentro de este nivel educativo se utiliza el juego como estrategia didáctica para propiciar las competencias que plantea el Programa de Educación Preescolar. Estas competencias comprenden:

”Las competencias hacen referencia al tipo de habilidades y actitudes necesarias para que los niños y las niñas puedan convertirse en miembros activos de la sociedad capaces de actuar constructivamente con otros miembros de la misma y de resolver los problemas habituales que se le presentan. Contemplan la adquisición de códigos verbales y no verbales de comunicación y la comprensión de su significado para la vida, modos de conocimiento científico y tecnológico, razonamientos matemáticos, acercamiento a la vida social, cívica y cultural, educación para la salud, el medio ambiente y el trabajo.”<sup>3</sup>

De lo cual podemos deducir que las competencias que pretende el nivel educativo antes citado en el cual asiste el niño preoperatorio intentan potencializar el desarrollo integral del niño preescolar. Tomando en cuenta el ámbito social-cultural-cognitivo, mediante el constructivismo.

De acuerdo, a la teoría de las Inteligencias Múltiples de Howard Gardner el individuo cuenta con varias inteligencias en todos lo ámbitos: en las matemáticas, en la lingüística, en lo interpersonal e intrapersonal, así como en lo corporal y espacial, entre otras que pueden ser ampliamente estimuladas y pudiera ser que se empezará en el nivel preescolar mediante el enfoque constructivista.

De acuerdo a las recientes investigaciones de César Coll pudieran distinguirse dos tipos de explicaciones constructivistas principalmente:

El constructivismo cognitivo y el constructivismo socio-cultural, las cuales se explicarán brevemente a continuación:

---

3 ORIENTACIONES PEDAGÓGICAS PARA LA EDUCACIÓN PREESCOLAR,,S E P., Coordinación Sectorial De Educación Preescolar, México,2002 P .P.5

## a) CONSTRUCTIVISMO COGNITIVO

“...el constructivismo cognitivo concibe el pensamiento, el aprendizaje y en general los procesos psicológicos como fenómenos que tienen lugar en la mente de las personas...”<sup>4</sup>

Dentro de la postura de Jean Piaget que se basa primordialmente en el desarrollo cognitivo, determina que éste se da en estadios que a continuación se desglosan:

### ESTADIOS DE DESARROLLO

El ser humano es un ser social por naturaleza, desde su nacimiento que requiere forzosamente, ayuda por parte de los adultos para lograr subsistir y adaptarse al medio, a diferencia de muchos seres vivos que interactúan con él.

“En este sentido, es vital que todo sujeto que intente incidir en la formación de un ser en crecimiento, esté consciente de las etapas o estadios de desarrollo, entendidos éstos desde una sucesión funcional o como lo menciona Piaget..”<sup>5</sup>

Clasificando el desarrollo de las estructuras mentales para la construcción del conocimiento en cuatro estadios:

**Estadio Sensorio – motriz, (de 0 a 18 –24 meses).** Es una etapa pre-verbal. El reflejo es la primera reacción del niño. Adquiere nuevos esquemas de acción. En los 5-6 meses incorpora nuevos esquemas, dándose la asimilación y la acomodación, lo cual lo va incorporando a su medio. En esta etapa se desarrolla el conocimiento práctico que constituye la subestructura del conocimiento representacional posterior. Comienza periódicamente a interesarse por los objetos que se le ausentan de su radio de percepción. Para el niño, durante sus primeros meses, un objeto no tiene permanencia (construcción del objeto). En este estadio el niño construye el espacio práctico, sensorio motor, la sucesión temporal y de la causalidad sensorio-motriz elemental. Construyendo sus primeras estructuras que son indispensables para

---

4 COLL, César: La Concepción Constructivista De La Enseñanza y El Aprendizaje en Desarrollo Psicológico y Educación.2 Psicología De La Educación Escolar. Compilación De César Coll, Jesús Palacios y Álvaro Marchesi. En Constructivismo y Educación. Alianza Editorial, S. A .Madrid, 2002. p. p .160.

5 AJURIAGUERRA J. Estadios del Desarrollo según Jean Piaget, en Manual de Psiquiatría infantil, Barcelona, México, 1983, p 24

organizar el pensamiento representacional. Estas son las bases para que el niño continúe construyendo nuevas estructuras de representación, las cuales se dan en forma de espiral, es decir, que una sirve de apoyo para la o las siguientes.

Desde los primeros reflejos del bebé hasta las primeras adaptaciones para comprender la realidad, se va dando la inteligencia representativa. De estos reflejos del recién nacido surgen una serie de acciones, que van organizándose a partir del contacto con los objetos que le circundan.

**Estadio de Representación Pre-operacional o Preoperatorio: (De 2 a los 5 – 6 años).** En el cuál se encuentran los alumnos donde se aplico el propio proyecto, por tal motivo es necesario abordar de manera más específica las características de éste estadio.

En este período se dan los principios del lenguaje, de la función simbólica, y por lo tanto, del pensamiento o de la representación. En el pensamiento representacional, se realiza una reconstrucción de todo aquello que se desarrolló en el nivel sensorio motor.

En este estadio aparece la función simbólica que tiene un gran desarrollo entre los 3 y los 7 años. Se da la actividad lúdica con los juegos simbólicos en los que el niño toma conciencia del mundo, reproduce en él, situaciones que le han impresionado, donde es incapaz de separar la acción propia y pensamiento. Al reproducir situaciones vividas las asimila a sus esquemas de acción y deseos, transformando todo lo que en la realidad resulto incomodo y lo transforma en algo agradable, así como cualquier otra situación. Para el niño el juego simbólico es un medio de adaptación tanto intelectual como afectiva; asimismo los símbolos lúdicos son muy personales y subjetivos.

El lenguaje es lo que en gran parte permitirá al niño adquirir una progresiva interiorización, mediante el empleo de signos verbales que son construidos a partir de las interacciones sociales, mismas que son transmisibles a partir del lenguaje oral. A su vez le permite tener grandes progresos en su pensamiento.

El niño continúa teniendo representaciones mentales subjetivas que influyen en su personalidad y muestra de ello se manifiesta en su egocentrismo intelectual, donde el niño es incapaz de prescindir de su propio punto de vista y situarse en la perspectiva de los demás.

Su pensamiento se caracteriza por ser irreversible, sigue una sola dirección, motivo por el cual se clasifica este período como preoperatorio, el niño a esta edad presta atención a lo que ve o escucha a medida que se efectúa la acción, sin poder dar marcha atrás. El niño preoperatorio ante experiencias concretas, no puede prescindir de la intuición directa, no existe todavía la conservación, que es el criterio psicológico que indica la presencia de operaciones reversibles. En ausencia de la reversibilidad operacional, no existe conservación de cantidad.

**Estadio de las Operaciones Concretas, (de 5- 6 a 11-12 años).** Este estadio se caracteriza porque el niño opera sobre los objetos, y aún no sobre hipótesis expresadas verbalmente. Existen operaciones de clasificación, ordenamiento, construcción de las ideas de número, operaciones espaciales y temporales y así como de la lógica elemental en geometría y física. En esta etapa el niño emplea estructuras de agrupamiento en problemas de seriación y clasificación.

Asimismo adquiere conciencia de su pensamiento y de los otros, es decir, pasa de un período de egocentrismo a otro de socialización. Situación que se manifiesta en una actividad lúdica. El juego individual evoluciona al de reglas. Adquiere la conducta de colaboración y de grupo. Hay gran avance en la socialización y objetivación del pensamiento. No se limita, coordina puntos de vista y saca consecuencias.

**Estadio de las Operaciones Formales o Hipotéticas – Deductivas, (entre los 11-12 años en adelante);** el niño en esta etapa razona de acuerdo a hipótesis, y no solo objetos. Construye nuevas operaciones de lógicas proposicional, y no simplemente de clases, relaciones y números. Obtiene nuevas estructuras que son, por un lado, combinatorias, y, por tanto, estructuras grupales más complicadas. Es capaz de formular, confrontar, analizar e integrar hipótesis. Deja de sentirse

subordinado por el adulto. La auténtica cooperación y autonomía predominan en sus actos. Su plan de vida es utópico e ingenuo.

Estos cuatro estadios de desarrollo de acuerdo con Piaget, son flexibles, ya que en cada niño la transición de un estadio a otro puede variar con relación al tiempo, lugar y las experiencias que cada individuo tenga.

## **b) CONSTRUCTIVISMO DE ORIENTACIÓN SOCIOCULTURAL O SOCIO-CONSTRUCTIVISMO**

### **LA PROPUESTA SOCIOCULTURAL DE VIGOTSKY**

Lev Semionovitch Vigotsky originario de Bielorrusia, destacó en la ciencia, literatura, derecho, lingüística y filosofía, contribuyó con importantes investigaciones en pedagogía y especialmente en los aspectos de la psicopedagogía. Los planteamientos en torno al desarrollo y el aprendizaje tienen como base el pensamiento y el lenguaje.

El nuevo concepto de aprender, apunta hacia una forma también nueva de entender la dinámica de una clase y, por tanto, un concepto diferente de las relaciones personales. Una escuela es una unidad abierta, flexible, en que cada persona se reconoce a sí misma y al grupo, donde se exponen los intereses y se construyen los aprendizajes. Un clima nuevo surge cuando el alumno no es un número sino una persona que siente y piensa, que pertenece a un entorno familiar y que, construyendo uno nuevo, el escolar, enriquece su experiencia vital global. Dentro de la perspectiva constructivista se valora el papel de niño en el aula.

La escuela cuenta con medios para obtener el intercambio social e intelectual, elemento imprescindible en el desarrollo personal. La asamblea es uno de estos instrumentos de relación entre los niños. Es un espacio de comunicación abierta, donde se exponen ideas, se comentan aspectos de fuera y dentro del aula, se acuerdan decisiones, etc. Ésta es utilizada dentro del Jardín de Niños, así como, el área de la Ludoteca que entre otras ventajas, en ella se propicia la creación de lazos

de socialización más sólidos. Ofrece la posibilidad de conocer juegos, fortaleciendo así la capacidad de elección y la constitución de criterios propios de evaluación de un juego. Constituye una alternativa activa, diversificada y segura para la utilización del tiempo libre. Promueve la asimilación de reglas de convivencia, el aprendizaje del uso compartido de ciertos bienes además de una aceptación del otro con sus particularidades, dones y limitaciones. Para los profesionales, investigadores, terapeutas o estudiosos del comportamiento, la ludoteca es un lugar privilegiado de observación y aprendizaje, facilitando la detección de dificultades o carencias emocionales o intelectuales, así como el descubrimiento de dones, intereses y aptitudes. Al promover el juego se puede contribuir a corregir la problemática de niños con faltas de concentración y retrasos de aprendizaje, así como dificultades de socialización. Puede también constituir un espacio de formación para los padres de familia, brindando asesoría, ofreciendo opciones de entretenimiento y aprendizaje además de variedad de intercambios entre sus visitantes, para poder apoyar a sus hijos.

Para conseguir estos cambios se requiere que el papel del maestro y del alumno también sea modificado, debido a que en un modelo ideal:

El maestro escucha las interpretaciones de los niños, sus propuestas, e interviene estimulando y regulando su comportamiento, buscando soluciones que colaboren a la construcción de conocimiento.

La comprensión de las ideas, sugerencias de los niños, le permite elaborar una metodología acorde con el pensamiento infantil. Articula el deseo de conocer de los niños, desde sus posibilidades individuales y sus necesidades culturales.

Acostumbra a los niños a un diálogo abierto; no responde criterios de autoridad frente a sus demandas sino que les dota de recursos para que ellos mismos encuentren soluciones a las cuestiones que se plantean. Abre el aula para que los niños consulten diferentes fuentes de información (amigos, libros, materiales, juegos, hermanos, padres), y no se otorga el papel al maestro de único poseedor del saber. Una forma de ello es el juego como generador de investigaciones múltiples y

variadas de la realidad que descubre, de producciones irreemplazables, irrepetibles y originales. En la actividad lúdica predominan los medios sobre los fines, para el niño es importante el juego en sí mismo y no el resultado, es decir, la satisfacción está en la propia ejecución.

Los alumnos también viven esta nueva forma de relacionarse. Una de las primeras vivencias que un alumno puede experimentar en un grupo: es la de la posibilidad de expresar sus ideas, sus opiniones, sus sentimientos, sin el miedo a ser juzgado en función de un criterio de autoritarismo.

El alumno puede concebir los conocimientos como una posibilidad de elección entre variables diversas. Aprender a elegir implica aprender a saber qué es lo que se desea conocer; ello supone un grado de libertad mayor que el de atenerse a un programa con sus contenidos inamovibles. Establecer metas a alcanzar y poner medios para conseguirlos.

Un ejemplo de ello es la Ludoteca donde la formación educativa se da en un ambiente libre de tensiones, exigencias o expectativas para que pueda funcionar en función de las necesidades, intereses y expectativas de los niños. Donde el alumno decide de manera libre el material, juguete o área en la quiere jugar. Desde la ludoteca se trabaja la potenciación del desarrollo integral infantil, mediante la libertad de elección.

Tomar decisiones y comprobar las consecuencias de éstas, aceptar la responsabilidad de sus logros y de sus errores, y aprender de ellos y, por tanto, vivirse a sí mismo como un individuo autónomo. La organización grupal, equipos de trabajo, asambleas, juegos, exposiciones en grupo, etc., le facilita aprender a cooperar; establecer relaciones horizontales, y no sólo verticales, con las personas que le rodean; escuchar y valorar la opinión de sus compañeros; proponer y recoger sus sugerencias, y también expresarlas y argumentarlas.

Durante la aplicación del proyecto se propició acciones basadas en el juego, donde se permitió en todo momento la toma de decisiones de manera libre, empezando

desde la elección del área o juego, los compañeros con que deseaban interactuar, y asumir las consecuencias de sus decisiones, como respetar tiempos y espacios establecidos, para esperar para cambiarse de juego.

Los alumnos autónomos y cooperadores se plantean la necesidad de unas normas para la convivencia en grupo. El docente, lejos de enfrentarse a una concepción rutinaria de la enseñanza, propone alternativas.

La escuela incita a la participación de los padres y de otros sectores sociales, se transforma, así, en un agente cultural que dialoga con su medio.

Respecto a los padres de familia, en la puesta en marcha del proyecto participaron en las estrategias planteadas dentro de la ludoteca, estableciendo así un lazo estrecho con su hijo, así como con la escuela al conocer y valorar el juego en el nivel preescolar para lograr el desarrollo de su hijo. Propiciando así una actitud positiva ante las acciones planteadas por la escuela.

## **ZONA DE DESARROLLO PRÓXIMO**

Cualquier tipo de aprendizaje que el niño encuentra en la escuela, tiene siempre una historia previa. El aprendizaje y el desarrollo están interrelacionados desde los primeros días del niño. Para poder analizar las dimensiones del aprendizaje se delimitan mínimo dos niveles evolutivos: -el nivel evolutivo real que es el nivel de desarrollo de las funciones mentales de un niño, establecido como resultado de ciertos ciclos evolutivos llevados a cabo y el nivel de la zona de desarrollo próximo. Que Vigotsky la define como:

“... la distancia entre el nivel real de desarrollo. Determinado por la capacidad de resolver independientemente un problema, y el nivel de desarrollo potencial,

determinado a través de la resolución de un problema bajo la guía de un adulto o en la colaboración con otro compañero más capaz.”<sup>6</sup>

Dicha zona define aquellas funciones que se encuentran en proceso de maduración, funciones que en un futuro próximo alcanzarán su madurez, debido a que se encuentran en estado embrionario. El nivel de desarrollo real caracteriza el desarrollo mental retrospectivamente. Mientras que la zona de desarrollo próximo caracteriza el desarrollo mental prospectivamente.

El estado de desarrollo mental de un niño puede determinarse únicamente si se lleva a cabo una clarificación de sus dos niveles: del nivel de desarrollo y de la zona de desarrollo próximo.

La zona de desarrollo próximo constituye para los psicólogos y educadores un instrumento mediante el cual pueden comprender el curso interno del desarrollo del niño; así como ayudar a la efectividad y utilidad de la aplicación de diagnósticos de desarrollo mental en los problemas educacionales.

Una estrategia que es de gran utilidad para que los educadores, psicólogos y padres para que desarrollen la zona de desarrollo próximo es el juego, el cual es definido por Vigotsky como:

“Una de sus afirmaciones en cuanto al “Juego” (sic) es: “El autocontrol del que es capaz un niño, se produce en el juego”. Esta forma de conceptualizar del autor nos remite a concebir a partir de esto el dominio de sí mismo a través de la actividad lúdica: por otra parte le da importancia vital al lenguaje del infante porque por medio de éste puede definir los objetos y establecer de manera posterior los objetos.”<sup>7</sup>

---

<sup>6</sup> VIGOTSKY, L. El Niño: Desarrollo Y Proceso De Construcción Del Conocimiento .Zona De Desarrollo Próximo .Una Nueva Aproximación en Antología Básica de Universidad Pedagógica Nacional Licenciatura en Educación Plan 1994. México 1994.pp.76

<sup>7</sup> VIGOTSKY, L. S El Juego. en El Papel Del Juego en el Desarrollo del niño. Antología Básica Universidad Pedagógica Nacional Licenciatura en Educación Plan 1994 México 1994 pp.61 VIGOTSKY, L. El Niño: Desarrollo Y Proceso De Construcción Del Conocimiento .Zona De Desarrollo Próximo. Una Nueva Aproximación en Antología Básica de Universidad Pedagógica Nacional Licenciatura en Educación Plan 1994. México 1994.pp.76

Cuando el niño va interiorizando los objetos y conceptualizándolos se va desarrollando la inteligencia en el niño. Para determinar el estado del desarrollo mental de un niño hay que analizar el nivel evolutivo real y la zona de desarrollo próximo.

El aprendizaje humano presupone una naturaleza social específica y un proceso mediante el cual los niños acceden a la vida intelectual de aquellos que les rodea. El aprendizaje y la imitación eran considerados como procesos mecánicos, sin embargo, recientes investigaciones psicológicas demuestran que una persona puede imitar solamente aquello que está presente en el interior de su nivel evolutivo.

El juego simbólico se desarrolla en los niños de dos a seis años aproximadamente, es la manifestación de dicha imitación, en este período el niño ejercita los roles sociales de las actividades que le rodean: de la familia, maestro, médico, etc. y eso le ayuda a dominarlas. Ayuda a que la realidad a la que está continuamente sometido, se venza a sus deseos y necesidades, mediante el juego.

Lo que crea la zona de desarrollo próximo es un rasgo esencial del aprendizaje; es decir, el aprendizaje despierta una serie de procesos evolutivos internos capaces de operar sólo cuando el niño está en interacción con las personas de su entorno y en cooperación con algún semejante. Y una vez que se han internalizado estos procesos, se convierten en parte de los logros evolutivos independientes del niño.

En esta postura teórica el andamiaje sería la ayuda y guía que brinda el profesor a sus alumnos al despertar el interés, observar juntos un fenómeno, buscar información, cuestionar, experimentar. Propiciando así a que el niño mismo encuentre la explicación con la ayuda del docente.

En el nivel preescolar podemos observar esta zona de desarrollo próximo por el tipo de actividades que se llevan a cabo. En las cuales, el niño trabaja por equipos, metas y proyectos grupales en conjunto con sus compañeros, y la guía de la docente. El papel que desempeña la docente es: orientar, sugerir, brindar oportunidades de que los niños construyan sus propios conocimientos, establezcan soluciones en equipo.

En ocasiones se presentan casos de niños con mayor capacidad que motivan a los otros a encontrar soluciones y a generar nuevos procesos mentales. Desafortunadamente, las docentes no siempre tenemos esta conciencia e información, por que sería de gran utilidad para mejorar la educación y plantear metas más amplias, sin limitar las capacidades reales de cada uno de nuestros alumnos y conocer que pueden lograr a futuro y ayudarlos a que así sea.

En este proyecto a lo largo de la alternativa se plantearon estrategias por equipo, donde se observó la ayuda y apoyo por parte de los alumnos. Así mismo se generó la participación y guía por parte del adulto para observar el nivel de desarrollo real y la zona de desarrollo próximo, para ir dosificando las estrategias planteadas en los siguientes planes de trabajo de acuerdo a lo observado y analizado.

Por lo tanto, puede distinguirse una distinción bastante clara entre las dos posturas entre el constructivismo cognitivo y el de orientación sociocultural, estableciendo la diferencia entre lo individual y lo social; entre lo interno y lo externo.

Así empiezan los esfuerzos de diversos teóricos e investigadores por incorporar las perspectivas sociocultural y lingüística al modelo constructivista cognitivo de los procesos mentales, y esto genera un nuevo enfoque constructivista en educación. Así como las aportaciones realizadas por Vigotsky en los últimos años de su vida, a partir de 1930 suponen un cambio en la orientación radical en su pensamiento, así como: "...atribuye un papel igualmente importante y destacado a los factores individuales y a los factores sociales, lo que le lleva a prestar atención prioritaria a los <<mecanismos mentales>> de la persona que intervienen en la construcción de significados, aspecto prácticamente ausente en obras anteriores..."<sup>8</sup>

Lo cual indica que le da importancia a los procesos mentales y la atribución directa de la cultura y entornos donde se establecen relaciones interpersonales que influyen en los individuos.

---

<sup>8</sup> COLL, César Constructivismo y Educación: La Concepción Constructivista De La Enseñanza y El Aprendizaje en: Desarrollo Psicológico y Educación.2 Psicología De La Educación Escolar. Compilación, De César Coll, Jesús Palacios y Álvaro Marchesien Alianza Editorial, S. A. Madrid, 2002. p.p.162

Es importante que como docentes estemos conscientes de la importancia de la actividad constructiva del alumno en la realización de los aprendizajes escolares; el principio que lleva a concebir el aprendizaje escolar como un proceso de construcción del conocimiento y a la enseñanza como una ayuda para esta construcción de ahí el término de *constructivismo* habitualmente para referirse a esta convergencia.

A continuación en el siguiente apartado se abordará ampliamente la Teoría de las inteligencias múltiples, planteada para el desarrollo de este proyecto.

## **LA TEORÍA DE LAS INTELIGENCIAS MÚLTIPLES DE HOWARD GARDNER**

El Dr. Howard Gardner, Director del proyecto Zero y Profesor de Psicología y Ciencias de la Educación en la Universidad Harvard ha propuesto su Teoría de las Inteligencias Múltiples.

En el transcurso de las últimas décadas desde 1983 hasta 1999 Gardner y sus colaboradores se han dedicado a cambiar la idea que se tenía de inteligencia como unitaria, y unidimensional, que subyace a los test psicométricos tradicionales.

La teoría plantea una concepción esencialmente pluralista de la mente que reconoce muchas facetas distintas de la cognición y que postula la existencia de diferentes tipos de potenciales cognitivos en las personas.

“...la teoría de las inteligencias múltiples sostiene que la competencia cognitiva de los seres humanos se describe más adecuadamente en términos de un conjunto de habilidades, talentos o capacidades mentales, a los que denomina <<inteligencias>>. Cada una de estas inteligencias se define como <<un potencial biopsicológico para procesar información que se puede activar en un marco cultural

concreto para resolver problemas o crear productos que tienen valor para una cultura>> ( Gardner, 1999b ).”<sup>9</sup>

La teoría de las inteligencias múltiples pretende resaltar que hay un número elevado de estas capacidades, y que su caracterización debe considerar y poder dar cuenta de las muy diversas habilidades que las personas desarrollan y que son relevantes en el entorno en el que se desenvuelven. Al mismo tiempo, pretende subrayar que estas diversas capacidades son tan fundamentales como las que detectan los tests tradicionales de inteligencia y las medidas de CI.

Hasta ahora hemos supuesto que la cognición humana es unitaria y que es posible describir en forma adecuada a las personas como poseedoras de una única y cuantificable inteligencia. De acuerdo, a esta teoría en realidad tenemos por lo menos ocho inteligencias diferentes. Cuantificadas por parámetros cuyo cumplimiento les da tal definición. Por ejemplo: tener una localización en el cerebro, poseer un sistema simbólico o representativo, ser observable en grupos especiales de la población tales, como prodigios y tontos sabios y tener una evolución característica propia.

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

Howard Gardner define la inteligencia como:

\*Es la capacidad para resolver problemas cotidianos.

\*Es la capacidad para generar nuevos problemas, para crear productos o para ofrecer servicios dentro del propio ámbito cultural

---

<sup>9</sup> COLL, César. Inteligencia .Inteligencia y Capacidad De Aprendizaje. En Desarrollo Psicológico y Educación.2 Psicología De La Educación Escolar. Compilación De César Coll, Jesús Palacios y Álvaro Marchesi. Alianza Editorial, S. A Madrid, 2002. p .p.200

La importancia de la definición de Gardner es doble:

Primero, amplía el campo de lo que es la inteligencia y reconoce lo que todos sabíamos intuitivamente, y es que la brillantez académica no lo es todo. A la hora de desenvolvernos en esta vida no basta con tener un gran expediente académico. Hay gente de gran capacidad intelectual pero incapaz de, por ejemplo, elegir bien a sus amigos y, por el contrario, hay gente menos brillante en el colegio que triunfa en el mundo de los negocios o en su vida personal. Triunfar en los negocios, o en los deportes, requiere ser inteligente, pero en cada campo utilizamos un tipo de inteligencia distinto.

Segundo y no menos importante, Gardner define la inteligencia como una capacidad. Hasta hace muy poco tiempo la inteligencia se consideraba algo innato e inamovible. Se nacía inteligente o no, y la educación no podía cambiar ese hecho. Tanto es así que en épocas muy cercanas a los deficientes psíquicos no se les educaba, porque se consideraba que era un esfuerzo inútil.

Al definir la inteligencia como una capacidad Gardner la convierte en una destreza que se puede desarrollar. Sin embargo, Gardner no niega el componente genético.

Todos nacemos con unas potencialidades marcadas por la genética. Pero esas potencialidades se van a desarrollar de una manera o de otra dependiendo del medio ambiente, nuestras experiencias, la educación recibida, etc.

Ningún deportista de elite llega a la cima sin entrenar, por buenas que sean sus cualidades naturales. Lo mismo se puede decir de los matemáticos, los poetas, o de la gente emocionalmente inteligente.

El juego es una de las formas que se puede utilizar para el desarrollo de estas potencialidades, sobre todo en los primeros años de vida debido a que es de gran interés, libre y espontáneo y tiene la posibilidad de ser guiada por el adulto al elegir el tipo de juegos o juguetes determinados para lo que se desea favorecer.

Howard Gardner añade que igual que hay muchos tipos de problemas que resolver, también hay muchos tipos de inteligencia. Hasta la fecha Howard Gardner y su equipo de la Universidad de Harvard han identificado ocho tipos distintos que a continuación se describirán en el siguiente esquema:

## **CLASIFICACIÓN DE LAS OCHO INTELIGENCIAS SEGÚN HOWARD GARDNER:**

**INTELIGENCIA LÓGICA - MATEMÁTICA**, la que utilizamos para resolver problemas de lógica y matemáticas. Es la inteligencia que tienen los científicos. Corresponde con el modo de pensamiento del hemisferio lógico y con lo que nuestra cultura ha considerado siempre como la única inteligencia.

**INTELIGENCIA MUSICAL** es la capacidad de percibir, discriminar, transformar y expresar las formas musicales. Incluye la sensibilidad al ritmo, al tono y al timbre.

Está presente en compositores, directores de orquesta, críticos musicales, músicos, bailarines y oyentes sensibles, entre otros.

Los niños que la evidencian se sienten atraídos por los sonidos de la naturaleza y por todo tipo de melodías. Disfrutan siguiendo el compás con el pie, golpeando o sacudiendo algún objeto rítmicamente.

**INTELIGENCIA CORPORAL** es la capacidad para usar todo el cuerpo en la expresión de ideas y sentimientos, y la facilidad en el uso de las manos para transformar elementos. Incluye habilidades de coordinación, destreza, equilibrio, flexibilidad, fuerza y velocidad, como así también la capacidad **cinestésica** y la percepción de medidas y volúmenes.

Se manifiesta en atletas, bailarines, cirujanos y artesanos, entre otros.

Se la aprecia en los niños que se destacan en actividades deportivas, danza, expresión corporal y / o en trabajos de construcciones utilizando diversos materiales concretos. También en aquellos que son hábiles en la ejecución de instrumentos.

**INTELIGENCIA INTRAPERSONAL**, es la capacidad de construir una percepción precisa respecto de sí mismo y de organizar y dirigir su propia vida. Incluye la autodisciplina, la auto comprensión y la autoestima.

Se encuentra muy desarrollada en teólogos, filósofos y psicólogos, entre otros.

La evidencian los niños que son reflexivos, de razonamiento acertado y suelen ser consejeros de sus pares.

**INTELIGENCIA INTERPERSONAL**, la que nos permite entender a los demás, y la solemos encontrar en los buenos vendedores, políticos, actores, profesores o terapeutas.

Es la que nos permite entendernos a nosotros mismos. No está asociada a ninguna actividad concreta. Es la capacidad de entender a los demás e interactuar eficazmente con ellos. Incluye la sensibilidad a expresiones faciales, la voz, los gestos y posturas y la habilidad para responder.

La tienen los niños que disfrutan trabajando en grupo, que son convincentes en sus negociaciones con pares y mayores, que entienden al compañero.

La Inteligencia intrapersonal y la interpersonal conforman la inteligencia emocional juntas determinan nuestra capacidad de dirigir nuestra propia vida de manera satisfactoria.

**INTELIGENCIA NATURALISTA**, la que utilizamos cuando observamos y estudiamos la naturaleza. Es la que demuestran los biólogos o los herbolarios.

Es la capacidad de distinguir, clasificar y utilizar elementos del medio ambiente, objetos, animales o plantas. Tanto del ambiente urbano como suburbano o rural.

Incluye las habilidades de observación, experimentación, reflexión y cuestionamiento de nuestro entorno.

La poseen en alto nivel la gente de campo, botánicos, cazadores, ecologistas y paisajistas, entre otros.

Se da en los niños que aman los animales, las plantas; que reconocen y les gusta investigar características del mundo natural y del hecho por el hombre.

## **LA PERSPECTIVA DE LA INTELIGENCIA EN EL ÁMBITO ESCOLAR**

Naturalmente todos tenemos las ocho inteligencias en mayor o menor medida. Howard Gardner enfatiza el hecho de que todas las inteligencias son igualmente importantes. El problema es que nuestro sistema escolar no las trata por igual y ha elevado las dos primeras de la lista la inteligencia lógico - matemática y la inteligencia lingüística, hasta el punto de negar la existencia de las demás.

Para Gardner es evidente que, sabiendo lo que sabemos sobre estilos de aprendizaje, tipos de inteligencia y estilos de enseñanza, es absurdo que sigamos insistiendo en que todos nuestros alumnos aprendan de la misma manera.

La misma materia, contenido o tema se puede presentar de formas muy diversas que permitan al alumno asimilarla, partiendo de sus capacidades y aprovechando sus puntos fuertes. Además, como docentes tenemos que plantearnos si una educación centrada en sólo dos tipos de inteligencia, es la más adecuada para preparar a nuestros alumnos para vivir en un mundo cada vez más complejo.

Cuando analizamos los programas de enseñanza que impartimos, que obligamos a nuestros alumnos o hijos a seguir; vemos que se limitan a concentrarse en el predominio de las inteligencias lingüística y matemática dando mínima importancia a las otras posibilidades del conocimiento. Aquí el por qué muchos alumnos que no destacan en el dominio de las inteligencias académicas tradicionales, no tienen reconocimiento y se diluye así su aporte al ámbito cultural y social. Inclusive se

piensa de ellos que han fracasado, cuando en realidad estamos suprimiendo sus talentos.

### **QUE SE PUEDE HACER PARA GENERAR ESTAS INTELIGENCIAS:**

Es evidente que tanto el hogar como la escuela son, por el momento la fuente más importante para generar las inteligencias múltiples. Son los padres y maestros los que en mayor medida intervienen en el desarrollo del intelecto de los niños. Así como también no podemos hacer a un lado el entorno y los medios de comunicación son poderosos sugerentes, manipuladores gigantes.

Es así como la importancia de los adultos es trascendental en la formación de los pequeños, debido a que los niños viven pendientes del reconocimiento de los adultos.

### **TIPOS DE EXPERIENCIAS QUE GENERAN O BLOQUEAN EL DESARROLLO DE LAS INTELIGENCIAS MÚLTIPLES:**

Las inteligencias se manifiestan de manera distinta en los diferentes niveles evolutivos, tanto el estímulo como la evaluación deben de ser oportunos y adecuados.

”En el parvulario y los primeros cursos de primaria, la enseñanza debe tener muy en cuenta la cuestión de la oportunidad .Es durante esos años que los niños pueden descubrir algo acerca de sus propios intereses y habilidades peculiares.” <sup>10</sup>

Existen dos tipos de experiencias extremas que es importante tener en cuenta: las experiencias cristalizantes y las paralizantes. Las primeras, son hitos en la historia personal, claves para el desarrollo del talento y de las habilidades en las personas.

Se cuenta que cuando Albert Einstein tenía cuatro años su padre le mostró una brújula magnética. Ya en la adultez, el autor de la teoría de la relatividad, recordaba

---

10 GARDNER Howard, Inteligencias Múltiples. La teoría en la práctica, Editorial Paidós ,España 1995. p.p.46.

ese hecho como el motivador de su deseo imparable de desentrañar los misterios del universo.

Como experiencia cristalizante, puede ser considerada también la de Vehudi Menuhin, uno de los grandes violinistas de la historia contemporánea. a los tres años fue llevado a un concierto de la sinfónica de San Francisco. En esa oportunidad fue hechizado por el violinista que ejecutó el solo. Pidió a sus padres que le regalaran un violín para su cumpleaños y que ese ejecutante fuese su profesor. Ambos deseos fueron satisfechos y el resultado fue un violinista famoso.

Por otro lado, como contrapartida, existen las experiencias paralizantes. Son aquellas que bloquean el desarrollo de una inteligencia. Podemos poner como ejemplo a un mal maestro que descalificó un trabajo, humillando con su comentario frente al aula la incipiente creación artística de un alumno, o la violenta evaluación de un padre cuando gritó ¡deja de hacer ese ruido! en el momento en que la fantasía del niño lo hacía integrar una banda importante en concierto y golpeaba con dos palillos sobre la mesa.

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

La responsabilidad de la familia es enorme, hay que tomar conciencia de ello y actuar en beneficio del niño. Los padres en casa, con estímulo, comprensión y aliento, y los docentes cambiando el enfoque del proceso de enseñanza y de aprendizaje. Aplicando el concepto de las inteligencias múltiples, desarrollando estrategias didácticas que consideren las diferentes posibilidades de adquisición del conocimiento que tiene el individuo. Si el niño no comprende a través de la inteligencia que elegimos, se debe considerar que existen por lo menos siete diferentes caminos más para intentarlo. También enriqueciendo los entornos de aula,

promoviendo amplitud y posibilidades de interactuar de diversas formas con compañeros y objetos a elección del alumno y guía del docente.

Una de las estrategias que puede ser utilizada para el desarrollo de las inteligencias múltiples es el juego, que brinda las diferentes posibilidades de adquisición del conocimiento que tiene el individuo, mediante alguna o algunas de las inteligencias debido a que existen ocho diferentes opciones para lograrlo. Brindándoles la oportunidad de correlacionarse y posibilidades de libre elección en un espacio especialmente determinado para el juego como lo es la ludoteca.

Sobre esta estrategia se debe recordar que es un medio agradable de descubrimiento, exploración, investigación y aprendizaje.

El juego es la construcción del conocimiento, al menos en los períodos sensoriomotriz (de los 0 meses a aproximadamente los 18 a 24 meses) y preoperacional (de los 2 años a 5 o 6 años aproximadamente).

En el período preoperacional se encuentran los niños con los cuales se aplicó el presente proyecto de innovación, por tanto, se observó el éxito del juego ante el desarrollo de las inteligencias.

Debido a que la situación ideal para aprender es aquella en que la actividad es tan agradable, que el que aprende lo considere a la vez trabajo y juego.

De los planteamientos epistemológicos y psicológicos enunciados se desprende un nuevo concepto de lo que es aprender. Si bien Piaget no se dedicó a las implicaciones pedagógicas que se derivan de su teoría, numerosos trabajos de investigación y de experimentación pedagógica han dado cuerpo a sus ideas. El aprendizaje operatorio constituye, desde esta perspectiva, una construcción, un acto semejante al de una creación intelectual que lleva al individuo al descubrimiento de nuevas estrategias que le permiten comprender un aspecto nuevo de la realidad, al mismo tiempo que le proporcionan nuevos instrumentos de conocimiento.

De las implicaciones pedagógicas de la teoría de Piaget, citadas anteriormente, se mencionará una:

“La segunda implicación pedagógica que deducimos de la teoría evolucionista y biológica de Piaget es que el juego espontáneo de los niños debería ser el primer contexto en el que los educadores incitasen el uso de la inteligencia y de la iniciativa. En el juego los niños sienten una razón intrínseca para ejercitar su inteligencia y su iniciativa. Cuando el aprendizaje no es intrínsecamente interesante para el niño, los educadores recurren a menudo a artimañas para motivarlos. Creemos que es profundamente erróneo el que los educadores tengan que usar trucos para estimular a los niños de preescolar a que aprendan.”<sup>11</sup>

En resumen una estrategia muy útil sería utilizar el juego para desarrollar las inteligencias en el niño mediante su iniciativa, de forma espontánea, dinámica, y placentera.

En el ámbito escolar en donde se evalúa cuantitativamente como lo es la Educación Primaria, Secundaria, y Preparatoria habrá, además, que desarrollar un nuevo concepto y sistema de evaluación. No podemos seguir evaluando a la persona multinteligente a través de una única inteligencia. El ser humano es mucho más completo y complejo. Así como también en el ámbito de Preescolar no obstante la evaluación sea cualitativa requiere que la docente tenga otros parámetros para valorar los avances en todas las inteligencias de cada niño y no etiquetar al niño que sabe leer, escribir o que sabe los números como el niño inteligente del grupo.

Gardner resalta que la importancia atribuida a la evaluación en este enfoque no debe conducir en modo alguno al etiquetamiento prematuro o la determinación temprana del futuro académico o profesional de los alumnos.

---

<sup>11</sup> KAMII C Y Devrie R, El Juego, En La Teoría De Piaget y La Educación Preescolar en Antología Básica de Universidad Pedagógica Nacional Licenciatura en Educación Plan 1994, México, 1994. pp.155

Lo más importante es descubrir que tipo de experiencias educativas puede beneficiar en mayor medida a los distintos alumnos, de apoyar y aprovechar sus puntos fuertes, y de poder atender y compensar los puntos débiles que se detecten.

## **LA TEORÍA DE LAS INTELIGENCIAS MÚLTIPLES PROPONE MODIFICAR EL CURRÍCULUM:**

¿Cómo hacemos para transformar una escuela tradicional en una de inteligencias múltiples?

Este evidentemente es un trabajo en equipo. Los principales responsables serán los docentes que decidan hacer o intervenir en este proceso. En él participan los docentes, desde sus diferentes roles: directivos, profesores de actividades específicas o responsables de grupo, alumnos y padres.

Al transformar el **currículo**, una de las consecuencias más alentadoras y fácilmente observables, es el alto nivel de motivación y alegría que se produce en los educandos. A esto hay que agregar la aparición del gusto al realizar las tareas. Esto último transforma realmente el preconcepto que del tener que ir a la escuela que generalmente tienen los niños. Es así como el asistir al colegio se transforma así en algo grato, divertido y útil.

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

Como en toda tarea, existen diferentes pasos a seguir para transformar una escuela tradicional en una de Inteligencias Múltiples, lo primero es querer transformar su práctica educativa, después aprender la nueva teoría. Es imprescindible que los docentes sean voluntarios en este proceso de cambio. En forma general habrá que seleccionar y capacitar a los integrantes del proyecto, informar a los padres y

alumnos. Con la finalidad de prender la llama de la motivación y el asombro en todos los integrantes de la escuela.

Hay que tener presente que no existe un modelo a copiar, hay que crear uno nuevo. Cada escuela de Inteligencias Múltiples será fruto de la capacidad y creatividad del equipo. Porque siempre será un trabajo de todos, con lo cual ya estamos practicando un método enriquecedor de trabajo.

Trabajar en grupo genera el fenómeno del efecto sinérgico, el cual hace que el todo sea mayor que la suma de las partes.

Una idea es conformar en un principio, equipos que desarrollen diferentes partes de este cambio. Por ejemplo, un equipo trabajará en el desarrollo de estrategias didácticas; otro se hará cargo de las modificaciones a implementar en los entornos de aula. Otro encarará los nuevos métodos de evaluación, y así sucesivamente.

Este será un primer paso a fin de realizar y responsabilizar tareas, luego, está claro que todos intervendrán en todo. En un aporte permanente pues el proceso es totalmente dinámico.

Finalmente se determinará cuándo, cómo, quiénes, dónde y empezar, con ello, se hará un cronograma que pueda guiar el trabajo.

En conclusión para lograr una escuela basada en la teoría de las inteligencias múltiples, debemos recordar lo que pretende:

“El objetivo último al que debe servir una enseñanza de este tipo es, para Gardner, el de <<proporcionar la base para potenciar la comprensión de nuestros diversos mundos: el mundo físico, el mundo biológico, el mundo de los seres humanos, el mundo de los artefactos y el mundo personal>>(Gardner,1999b ).La comprensión supone la aplicación del conocimiento aprendido de forma apropiada a una nueva situación en la que ese conocimiento es relevante e implica, por tanto, la funcionalidad de lo aprendido, en el doble sentido de su utilización en diversos

contextos y situaciones, y de integración de la información en marcos conceptuales más amplios”<sup>12</sup>

Se abre así a partir de esta teoría de las Inteligencias Múltiples, una revolución en la enseñanza. Los docentes, los padres y de las autoridades responsables de la educación requieren el entusiasmo, deseos de transformar para mejorar, compromiso y conocimiento de la teoría de las diferentes inteligencias, para iniciar esta revolución. Sólo hace falta tomar el desafío y ponerlo en marcha.

La experiencia de más de diez años de aplicación de este enfoque teórico deja un corolario que puede resumirse en los siguientes logros:

- \*minimización de los problemas de conducta
- \*incremento de la autoestima en los niños
- \*desarrollo de las habilidades de cooperación y liderazgo
- \*enorme aumento del interés y de la dedicación al aprendizaje
- \*incremento de un cuarenta por ciento en el conocimiento
- \*presencia permanente del humor.

Estos logros, por sí solos son suficientes para hacer el cambio.

A continuación se presenta un esquema para conocer cual inteligencia es la que poseen los niños más desarrollada, para analizar como se puede ayudar a como detectarlos, como ayudarlos a cada uno:

---

<sup>12</sup> COLL, Cesar En Constructivismo y Educación.La Concepción Constructivista de la Enseñanza y El Aprendizaje En Desarrollo Psicológico y Educación.2.Psicología De La Educación Escolar .Compilación De César Coll, Jesús Palacios Y Álvaro Marchesi. Alianza Editorial .México 2002.p .p. 204

## INTELIGENCIAS MÚLTIPLES

	DESTACA EN	LE GUSTA	APRENDE MEJOR
LINGÜÍSTICO- VERBAL	Lectura, escritura, narración de historias, memorización de fechas, piensa en palabras.	Leer, escribir, contar cuentos, hablar, memorizar, hacer puzzles.	Leyendo, escuchando y viendo palabras, hablando, escribiendo, discutiendo y debatiendo.
LÓGICA MATEMÁTICA	– Matemáticas, razonamiento, lógica, resolución de problemas, pautas.	Resolver problemas, cuestionar, trabajar con números, experimentar.	Usando pautas y relaciones, clasificando, trabajando con lo abstracto.
ESPACIAL	Lectura de mapas, gráficos, dibujando, laberintos, puzzles, imaginando cosas, visualizando.	Diseñar, dibujar, construir, crear, soñar despierto, mirar dibujos.	Trabajando con dibujos y colores, visualizando, usando su ojo mental, dibujando.
CORPORAL	Atletismo, danza, arte dramático, trabajos manuales, utilización de herramientas.	Moverse, tocar y hablar, lenguaje corporal.	Tocando, moviéndose, procesando información a través de sensaciones corporales.
MUSICAL	Cantar, reconocer sonidos, recordar melodías, ritmos.	Cantar, tararear, tocar un instrumento, escuchar música.	Ritmo, melodía, cantar, escuchando música y melodías.
INTERPERSONAL	Entendiendo a la gente, liderando, organizando,	Tener amigos, hablar con la gente, juntarse con	Compartiendo, comparando, relacionando,

	comunicando, resolviendo conflictos, vendiendo.	gente.	entrevistando, cooperando.
INTRAPERSONAL	Entendiéndose a sí mismo, reconociendo sus puntos fuertes y sus debilidades, estableciendo objetivos.	Trabajar solo, reflexionar, seguir sus intereses.	Trabajando solo, haciendo proyectos a su propio ritmo, teniendo espacio, reflexionando.
NATURALISTA	Entendiendo la naturaleza, haciendo distinciones, identificando la flora y la fauna.	Participar en la naturaleza, hacer distinciones.	Trabajar en el medio natural, explorar los seres vivientes, aprender acerca de plantas y temas relacionados con la naturaleza.

Cuadro traducido por Nuria de Salvador de Developing Students' Multiple Intelligences. NICHOLSON-NELSON, K. (New York: Scholastic Professional Books 1998).

La teoría de las inteligencias múltiples abre un nuevo camino en la educación, brindando una educación basada en el individuo como ser único y especial en su manera de aprender, conocer y comunicarse con el mundo.

## LA ACTIVIDAD LÚDICA COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA PARA FAVORECER LAS INTELIGENCIAS MÚLTIPLES

El juego es considerado un elemento importante del desarrollo de la inteligencia. Al jugar el niño emplea básicamente los esquemas que ha elaborado previamente en una especie de *lectura de la realidad* a partir de su propio y personal sistema de significados.

Jean Piaget

### EL JUEGO

Por lo descrito en el capítulo anterior sobre la construcción del conocimiento, se considera necesario explicitar su interrelación con el juego, para poder sustentar que puede ser utilizado como medio para el desarrollo intelectual del niño en edad preescolar y para ello se intentara definir qué es el juego, señalando algunos elementos que permiten distinguir claramente las conductas lúdicas:

El juego aparece ligado al placer y a la evolución del ser humano, haciéndose presente desde etapas muy tempranas.

El juego es una conducta natural y espontánea. Sin embargo, el medio donde se desenvuelve es determinante, cuanto más favorables sean las condiciones motivacionales del contexto al que ese niño pertenece, las conductas lúdicas se darán más libremente, favoreciendo su personalidad e intelecto y dando lugar a acciones cada vez más complejas.

Así, desde el principio de la vida hay un paralelismo innegable entre juego y adaptación dinámica al medio donde el niño se desarrolla. El juego tiene un valor cultural indiscutible, fuente de riqueza social, emocional e intelectual, del individuo y de la sociedad.

El juego es un medio de expresión de emociones, sentimientos y estados de ánimo, donde la realidad forma parte de la fantasía, y la intimidad del sí mismo se muestra sin temor.

El juego no constituye un fin en sí mismo, es entre muchas cosas:

- Descubrimiento,
- Un medio eficaz para la educación del niño,
- Constituye un mundo aparte, un universo distinto al de los adultos,
- Propicia el desarrollo de la inteligencia, motricidad, socialización, formación valoral,
- Manifestación de emociones,
- Motivo de permanente interés,
- Adaptación a la realidad,
- Apropiación de espacios y objetos,
- Frustración, y, por tanto, crecimiento,
- Reflejo de la sociedad,
- Medio de transmisión cultural,
- Propulsor de códigos y lenguajes,
- Modo natural de conocer y probar,
- Establecimiento de vínculos con personas, objetos, situaciones,
- Aprendizaje y
- Es indispensable para vivir, pensar, crecer y desarrollarse.

En resumen, el juego tiene una gran importancia en el desarrollo del niño, y es una actividad completamente necesaria para un crecimiento sano, fortalece la

personalidad del individuo a partir del comportamiento lúdico. Por tal motivo el juego es un medio eficaz para desarrollar al niño de manera óptima e integral.

Jugar es la actividad más importante para las niñas y niños, jugando aprenden y se interesan por las cosas nuevas, usan sus sentidos, su imaginación, su habilidad social. A través del juego ejercen su creatividad. El jugar es tan importante para los niños como el trabajar lo es para los adultos. La cantidad y calidad de los estímulos sensoriales que los niños reciben en los primeros años de vida determinan en gran medida las características de su personalidad y de su inteligencia. Los niños tienen la necesidad de explorar, inventar, crear, probar sus propias habilidades, exhibirse. Para lograr todo esto, ellos utilizan los juguetes, materiales, y todo lo que este a su alrededor. Dentro del ámbito escolar, la utilización de juegos permite hacer que los conocimientos que se pretenden se aprendan sean más fácilmente asimilados y recordados, ya que las personas al jugar, liberan su ansiedad, disfrutan de un momento agradable y pueden repetir los conceptos en varias ocasiones sin que se produzca una actividad rutinaria, propiciando que se favorezca la concentración y la inteligencia. Logrando así que tenga la capacidad de resolución de problemas, de acuerdo a lo que aprendió. A esta capacidad la llama Howard Gardner: Inteligencia.

Gardner con la teoría de las inteligencias múltiples menciona que se pretende un giro en la visión de la escuela que pretende desarrollar éstas inteligencias y ayudar en un futuro al individuo a alcanzar los fines vocacionales y aficiones que se adecuen a sus inteligencias. Así quien recibe apoyo en este sentido se siente más competente para servir a la sociedad de forma constructiva. Ante esto se requiere empezar por los niños menores y así se da el primer método de evaluación que constata el primer acercamiento de la teoría de Inteligencias Múltiples en el nivel preescolar.

## **LA APARICIÓN Y EL ESTÍMULO DE LAS INTELIGENCIAS MÚLTIPLES EN LA PRIMERA INFANCIA: EL MÉTODO DEL PROYECTO SPECTRUM.**

Los tests estandarizados se inventaron, en parte como una manera de descubrir talentos inéditos y, en efecto, son capaces de identificar a los estudiantes académicamente superdotados. Pero como se podría evaluar los potenciales de los individuos que obtienen malos resultados en este tipo de evaluaciones. Entonces es considerada así la teoría de las inteligencias múltiples.

En el nivel preescolar se a llevado a cabo en Massachussets desde 1986, extendiéndose cada día más en diferentes partes de Estados Unidos, dando excelentes resultados y variaciones.

Mediante el nuevo método de evaluación llamado proyecto Spectrum, se diseñó, originalmente, en colaboración con David Feldman, como medio de determinar si, ya a los tres o cuatro años, los niños mostraban perfiles distintos de inteligencias. Al principio del proyecto se contaba con siete instrumentos para medir cada inteligencia, sin embargo, se dieron cuenta que así solo evaluarían experiencias previas. Progresivamente, se fue desarrollando un enfoque diferente de evaluación de los potenciales de los niños hasta constituir un entorno educativo completo. Se plantea un salón de clase con diversidad de materiales atractivos diseñados para estimular diversas inteligencias y sus combinaciones. Donde se les da la oportunidad a los niños de manipular y jugar con los materiales, para familiarizarse con ellos, para explorar sus implicaciones y sus aplicaciones. Los maestros y los investigadores observan a los alumnos a lo largo del año para ver su perfil de inteligencias en el trabajo y el juego. Después de un año en un aula Spectrum, los padres reciben un estudio en el que se describe el perfil intelectual de su hijo, junto a propuestas informales acerca de lo que puede hacerse con el niño, dadas sus particulares capacidades y desventajas en ese punto de su desarrollo.

El juego es un elemento indispensable en la edad preescolar, mediante el cual se favorece la inteligencia, de acuerdo a la intencionalidad que le da el docente.

La evaluación del proyecto Spectrum, es radicalmente distinta de las medidas convencionales de la inteligencia. En este se mide un conjunto mucho más amplio de competencias; proporciona muchas oportunidades para que los niños trabajen con los materiales con los que serán evaluados; y son evaluados en su propio contexto, cómodo y alegre.

Las áreas de habilidad cognitiva examinadas en el proyecto Spectrum son: números, ciencia, música, lenguaje, artes visuales, movimiento y social. Como puede observarse cada una de ellas se encuentra en una de las inteligencias múltiples.

“En muchos aspectos, el proyecto Spectrum compendia la manera en que la teoría de las inteligencias ha sido capaz de catalizar la creación de intervenciones educativas eficaces, en este caso con niños pequeños.”<sup>13</sup>

A lo largo de los últimos años, Spectrum ha evolucionado y ha pasado de ser un medio de evaluar los potenciales de los niños a constituir un entorno educativo completo. Actualmente constituye una nueva visión de trabajo en diversas partes de Estados Unidos ya que ha demostrado su capacidad especial para identificar talentos y capacidades que no suelen aparecer en la escuela tradicional.

Este enfoque se inspiró en algunos aspectos de la teoría de las inteligencias múltiples, pero esta teoría no ha dictado los contenidos exactos o los pasos precisos para poner en práctica el proyecto Spectrum.

Se retoma este método antes descrito para constatar que el juego es una herramienta didáctica de gran valor para favorecer el desarrollo de la inteligencia.

Los juegos pueden estimular el desarrollo de cualquiera de las inteligencias múltiples de la teoría de Howard Gardner que son: Inteligencia lógico-matemática, lingüística,

---

13 GARDNER Howard, Inteligencias Múltiples, La teoría en la práctica, Editorial Paidós, España 1995. p.p.122.

espacial, corporal, interpersonal, intrapersonal, naturalista y musical. Cada niño tiene mayor capacidad en alguna o algunas de ellas, por tanto, el juego es un medio valioso para fortalecer y desarrollar dicha inteligencia que posee cada niño y trabajar aquella que no ha sido potencializada, utilizando diversidad de dinámicas, temáticas, tipos de juego, y áreas de la ludoteca.

Puede decirse que en una ludoteca existen un sinnúmero de tipos de juegos, los cuales no necesitan ser especialmente diseñados para estos fines sino que juegos comunes como la lotería, damas chinas, serpientes y escaleras, el ajedrez y las cartas, requieren algunas mayores o menores estrategias de memoria, atención, cálculo, pero en todas las funciones mentales están presente. Por tal motivo, la aplicación de todos estos juegos es una cuestión de imaginación e ingenio para propiciar un aprendizaje. Y eso depende de la guía del profesor así como de las experiencias previas del niño y sus capacidades.

“<<Lo que un niño es capaz de aprender en un momento determinado, depende tanto de su nivel de desarrollo, como de los conocimientos que ha construido en sus experiencias previas de aprendizaje>> (César C., 1986)”<sup>14</sup>

El cúmulo de experiencias que viva el niño, le brindará los elementos necesarios para construir nuevas estructuras y a su vez aprendizajes nuevos para un adecuado crecimiento acompañado del juego. Y estas experiencias pueden ser encaminadas en la escuela para desarrollar las inteligencias múltiples antes mencionadas para un desarrollo integral.

---

14 MIRA, María Rosa . En aprendizaje y propuesta didáctica de la matemática en preescolar matemáticas viva en el parvulario .Barcelona .Editorial CEAC, S.A. 1995 p .p.17

## EL JUEGO EN LA PRÁCTICA EDUCATIVA

Históricamente, Juego y Pedagogía han compartido el desenvolvimiento de la humanidad, conformando una innegable tradición en la educación de las jóvenes generaciones durante siglos.

Grandes teóricos reconocidos a nivel mundial han desarrollado importantes teorías destinadas a comprender el espíritu del hombre a partir del estudio del juego y el jugar. Se han creado metodologías lúdicas, exitosamente probadas y comprobadas a través del uso de materiales simples y concretos, capaces de acompañar el crecimiento y el desarrollo de la inteligencia.

“Tenemos la certeza de que un niño que está viviendo con toda plenitud e intensidad las múltiples experiencias que le brinda un juego que lo involucra hasta el punto de olvidar todo lo demás está enriqueciendo todo su ser y fincando buenas bases para su futuro desarrollo. Podemos inferir de ello que el verdadero aprendizaje se realiza cuando uno hace las cosas con placer. Así, la Ludoteca logra ese objetivo tan caro al campo educativo: enseñar divirtiéndose. Desgraciadamente para muchos maestros e investigadores de la educación, el juego no es digno de tomarse en serio en cuanto de enseñanzas se trata...”<sup>15</sup>

Como nos hace referencia la cita anterior, Juego y Pedagogía no han logrado obtener un merecido reconocimiento en los proyectos de la educación contemporánea, tanto por autoridades, docentes, padres de familia careciendo de una solvente articulación entre la teoría (livianamente considerada), y la praxis (desconocida como vivencia). La educación formal tiende a desdibujarlo, reemplazarlo, olvidarlo, desvalorizarlo, descartando así su valor y menospreciándolo en su carácter de propiciador de aprendizajes significativos y duraderos.

---

15 WESTPHALEN, I. En el juego en: la ludoteca activa :una forma de jugar en serio \*en Antología Básica de Universidad Pedagógica Nacional Licenciatura en Educación plan 1994 ,México,1994 p. p. 368.

Por tal motivo se requiere que los docentes, padres de familia utilizando los avances tecnológicos, el interés lúdico entre otros elementos, se propongan nuevos retos, propiciando que conozcan y comprendan la teoría de las inteligencias múltiples, para propiciar un ambiente para individuos multinteligentes, no como se creía con anterioridad que el niño inteligente era el que tenía mayores conocimientos matemáticos. Se requiere que el docente propicie diversas estrategias basadas en juegos diversos que desarrollen la inteligencia desde la perspectiva de Howard Gardner definida como: la capacidad para resolver problemas cotidianos, para generar nuevos problemas, para crear productos dentro del propio ámbito cultural en el ámbito lingüístico, lógico matemático, corporal, espacial, musical, naturalista, interpersonal e intrapersonal.

“La escuela es el lugar en donde es más necesaria la capacidad de solucionar problemas, el docente es el que propicia el desarrollo de estrategias para la solución de problemas. Un recurso que en los últimos tiempos va ganando terreno en la solución de problemas es el juego, y su antecedente en este sentido se localiza en los ¿por qué? en esa desmedida curiosidad.”<sup>16</sup>

Es decir, la institución escolar es el lugar ideal para desarrollar en el niño las inteligencias múltiples a través del juego, para plantear problemas a resolver mediante un lugar específico como la ludoteca.

En los niños preescolares, frecuentemente se da la capacidad para la resolución de problemas, muy poco convencionales pero muy creativas.

“... “la capacidad de resolver problemas está en la raíz de las matemáticas”(sic) .Yo afirmaré que la palabra matemáticas puede ser reemplazada por lenguaje, ciencia, educación física, danza, representación dramática, tecnología, arte y desde luego,

---

16.MOYLES. J. R. El Juego: Resolución de problemas a través del juego Antología Básica de Universidad Pedagógica Nacional .Licenciatura en Educación plan 1994 México, 1994. p. p.306

juego y se aplicaría lo mismo. La resolución de problemas aúna lo intelectual con lo práctico; liga las destrezas básicas con las de orden superior, enlaza la enseñanza con el aprendizaje: una dirección con elección y, esencialmente liga el juego con el “trabajo”(sic)....”<sup>17</sup>

La cita anterior reafirma que la inteligencia no es una sola, sino es múltiple y se puede utilizar el juego para lograr el desarrollo de las capacidades de resolución de problemas en las diversas inteligencias.

---

<sup>17</sup> IDEM p. p.315

## **CLASIFICACIÓN DE LOS JUEGOS Y SU EVOLUCIÓN A PARTIR DE LA APARICIÓN DEL LENGUAJE DE PIAGET**

El juego es una actividad que tiene el fin en sí misma. El sujeto no trata de adaptarse a la realidad sino de recrearla, con un predominio de la asimilación sobre la acomodación.

Se inicia con el juego en el período sensoriomotriz con el ejercicio de acciones centradas sobre sí mismas y no impuestas por las circunstancias externas, las cuales el niño ejecuta simplemente por placer.

El niño intenta someter la realidad más que asimilarla, en el período preoperatorio el símbolo se transforma en imagen imitativa y la imitación misma se incorpora a la adaptación inteligente o afectiva.

Piaget describe el desarrollo de la función simbólica en donde la imitación y el juego constituyen las actividades predominantes a través de las cuales se gesta el desarrollo.

Diversos autores han clasificado el juego en diversas categorías, sin embargo, analizaremos la perspectiva de Jean Piaget:

### **TIPOS DE JUEGO:**

#### **JUEGOS DE EJERCICIO**

En el período sensoriomotor que abarca desde el nacimiento hasta los 18 a 24 meses, aproximadamente consiste en repetir actividades de tipo motor que inicialmente tenían un fin adaptativo pero que pasan a realizarse por el puro placer del ejercicio funcional y sirven para consolidar lo adquirido. Es un juego de carácter individual.

El juego está presente en los ejercicios motores y descubrimientos el bebé que halla su propia mano en el espacio visual cercano, y, realizando esfuerzos por coordinar los movimientos, la acerca hasta llevarla a la boca y succionar el pulgar, con el consiguiente placer que esta acción le produce.

También en los inicios de la independencia: el niño en etapa sensoriomotriz descubre que puede desplazarse, aunque con dificultad, hasta los brazos que otra persona le tiende, apoyándolo en sus emprendimientos. Entonces va y vuelve, tambaleante y risueño, en medio de celebraciones.

## **JUEGOS SIMBÓLICOS**

Dominante en el período preoperatorio entre los 2 años a los 5-6 años aproximadamente. Se caracteriza por utilizar un abundante simbolismo que se forma mediante la imitación, el niño reproduce escenas de la vida real modificándolas de acuerdo a sus necesidades y deseos. Los símbolos adquieren su significado en la actividad.

En este tipo de juego el símbolo implica la representación de un objeto ausente, puesto que es la comparación entre un elemento dado y un elemento imaginario, y una representación ficticia puesto que esta comparación consiste en una asimilación deformante.

Los juguetes son un apoyo para la realización de este tipo de juegos. El niño ejercita los papeles sociales de las actividades que rodean. Conforme el niño se desarrolla el símbolo va modificándose para convertirse en una representación imitativa de la realidad.

Aproximadamente a los 4 a los 7 años es el comienzo del simbolismo colectivo, en el cual se da la diferenciación y adecuación de los papeles en el juego. Sin embargo, se encuentra en esta etapa el egocentrismo por tal motivo aún se da el simbolismo individual.

## **JUEGOS DE REGLAS**

En el período de las operaciones concretas que comprende de los 7 años a los 11 o 12 años. Es un juego de carácter social se realiza mediante reglas que todos los jugadores deben respetar. Para esto es necesario la cooperación y la competencia. Es muy importante para el desarrollo social y para la superación del egocentrismo.

Todos estos tipos de juego como los de ejercicio, simbólico y de reglas se encuentran vinculadas con aspectos evolutivos significativos que comprenden el desarrollo de la inteligencia, el desenvolvimiento motor y la capacidad de relacionarse con el mundo, y propias del período correspondiente, no obstante, se juegan en la acción concreta como conductas lúdicas.

Ante la necesidad de utilizar el juego para desarrollar la inteligencia en el niño preescolar, se piensa que mediante la ludoteca se podría observar y motivar las actividades de los juegos de ejercicio, juegos simbólicos, mediante diversos materiales y juguetes apropiados a su edad.

## LUDOTECA

Para este trabajo, es vital la definición de ludoteca: del lat. Ludus, juego, y del gr. Théke, caja, es un espacio abierto a los niños y adultos donde es posible jugar colectivamente con diversidad de juguetes, materiales diversos; esto permite potenciar el desarrollo natural y espontáneo de habilidades, perspectivas motoras e intelectuales del niño, así como posibilitar la libre elección de los juguetes según la edad, deseos e intereses.

Es un espacio especialmente pensado para niños con edades entre 2 y 12 años. Tiene como primera misión el desarrollo integral de la personalidad a través del juego y del juguete. Para ello se posibilita, favorece, y estimula el juego infantil, ofreciendo a los niños los elementos, materiales necesarios, juguetes, material lúdico y espacios de juego, así como las orientaciones, ayuda y compañía que requieran para el juego.

### Propósitos de la ludoteca:

-Posibilitar a las niñas el acceso al mundo de la actividad lúdica y el juego, especialmente a aquellos sectores con menor capacidad adquisitiva y cultural y con un entorno menos favorecedor de la actividad lúdica.

-Trabajar vivencialmente aquellos valores humanos básicos para la convivencia y el desarrollo individual y colectivo: libertad, solidaridad, tolerancia y respeto.

-Potenciar la integración de niños y grupos sociales sea cual sea su condición física o psíquica.

-Propiciar el desarrollo integral de los niños mediante la participación de diversos juegos y actividades propias de su edad.

-Favorecer la socialización de niños y adolescentes

En la ludoteca los materiales, juegos y juguetes están al alcance de la mano y listos para ser utilizados. Además de que deben ser cuidadosamente seleccionados, de acuerdo a características y nivel de madurez y complejidad de los niños que van a utilizarlos, así como la intención educativa en la que sé esta pensando. A esto hay que agregar que allí se cuenta con el espacio necesario para jugar.

Con los juguetes los pequeños aprenden por primera vez a ser creativos y empiezan a desarrollar su habilidad para cambiar el futuro, los juguetes permiten que los niños comprendan que el mundo es un lugar lleno de posibilidades y que estos simbolizan las oportunidades de expandir la creatividad del hombre.

Juego y Jugete participan a la vez en la estructuración del yo y en el aprendizaje de la existencia, ambos favorecen el desarrollo integral de los niños estimulando su cuerpo, su inteligencia, su afectividad, creatividad y sensibilidad.

En las ludotecas públicas muchos de sus visitantes, sobre todo los más jóvenes pueden asociar en primera instancia este ambiente con el de una escuela. La diferencia radica, y estos lo notan rápidamente, en la ausencia de un maestro y la presencia de muchos papás. Cada quién puede elegir la actividad de su preferencia y compartirla con quién más le agrada, esto en función de la respuesta de los demás y de las posibilidades siempre cambiantes del momento.

Es importante recordar que para que el juego se desarrolle plenamente es importante, poder hablar, reír y moverse, de esta manera se está socializando el conocimiento y potencializando.

De lo anterior se espera se logre inferir que la ludoteca es un recinto donde los niños pueden jugar en libertad aunque dentro de ciertos límites claramente establecidos. Límites marcados por el área de que se dispone, por la naturaleza misma de los juguetes que en ella se encuentran y por el respeto a los otros usuarios.

La ludoteca de manera general, ofrece así: un lugar donde poder jugar sin peligro, el material necesario para enriquecer esta actividad y la posibilidad de jugar con otros niños. La ludoteca brinda por otro lado la oportunidad a un gran número de niños sin recursos económicos, de tener acceso a juguetes y juegos de otra forma inalcanzables. Esta población se enfrenta también, al igual que muchos niños que disponen de mejores recursos, al problema de la falta de terrenos de juego (en sus casas difícilmente se dispone de un ambiente adecuado para este fin) y al peligro que, por múltiples razones, representa en la actualidad hacerlo en la calle. El reunir en casa grupos más o menos grandes de niños para jugar, intercambiar experiencias y plantearse nuevos retos es cada día más difícil. Y los cursos vespertinos de actividades como la natación, la música o el football; aunque permiten diversificar los encuentros y las situaciones, nuevamente encierra a los pequeños en prácticas estructuradas y controladas por especialistas. La ludoteca puede dar una respuesta adecuada a esta necesidad de espacio y de contactos. En ella se reciben niños y adultos de todas las edades dentro de los limitantes que marca la superficie disponible.

De manera global se pueden encontrar en una ludoteca juegos y juguetes educativos hasta los más comerciales, pasando por los juegos de construcción, algunos juguetes tradicionales, los juegos de mesa, uno que otro juego electrónico, computadoras y en algunas ludotecas también libros. Es decir, prácticamente todo aquello que constituye o puede conformar el universo con que rodeamos a nuestros niños para su diversión y entretenimiento. Claro que cuidando que sean objetos que además de responder a ciertos criterios estéticos respondan a normas de seguridad y garanticen el interés, aprendizaje y la diversión de sus usuarios.

En la ludoteca cada persona elige con que jugar siguiendo su propio criterio, según el interés del momento y sin más restricciones que las que puedan marcar los otros usuarios. Es decir, si el juguete deseado está en manos de otro niño en ese momento, tendrán que esperar su turno. Claro está que hay ludotecarios que facilitarán la tarea orientando o proponiendo discretamente otras opciones, aún cuando la última palabra estará siempre del lado del niño.

“La ludoteca pretende por sobre todo ser un espacio de juego libre donde el niño sea el que decida con qué, con quién y cuanto tiempo jugar. En la ludoteca cada quién decide y elige con qué y con quién jugar, así como el tiempo que dedicará a la actividad, aún cuando solo se cuente con dos años de edad.”<sup>18</sup>

Además de este aprendizaje de la autonomía así como de la socialización, no debemos olvidar que el juego permite el desarrollo natural y espontáneo de habilidades perceptivas, motoras e intelectuales. Un ejemplo son: los juegos de mesa como: la lotería. En este juego, es necesaria la concentración, discriminación visual y auditiva, paciencia, velocidad de reflejos, coordinación ojo-mano, reconocimiento de formas, socialización, capacidad de anticipación, habilidad motora fina y espíritu de juego. Así podemos ver que en cada juego intervienen un gran número de elementos valiosos en el desarrollo de todo ser humano. El hecho de que sea difícil en algunas ocasiones, determinar en cada caso particular cuales son los elementos que se encuentran en acción, no debe ser un impedimento para tener la debida confianza en el éxito del juego. Los beneficios de la ludoteca en los niños es que permite un aprendizaje placentero y conforme a sus capacidades, habilidades, potencialidades y grado de desarrollo.

Como lo son las inteligencias múltiples de acuerdo a la teoría de Howard Gardner, donde cada niño a pesar de que cuente con las ocho inteligencias que son: Inteligencia lógico-matemática, lingüística, espacial, corporal, interpersonal, intrapersonal, naturalista y musical. Cada niño tiene mayor capacidad en alguna o algunas de ellas, por tanto, la ludoteca es un medio valioso para fortalecer y desarrollar dicha inteligencia que posee cada niño y trabajar aquella que no ha sido potencializada.

Algunos elementos de aprendizaje que se pueden encontrar en una ludoteca:

a) La posibilidad de elección y el fortalecimiento de un criterio propio.

---

18 WESTPHALEN I., El Juego en : la ludoteca activa :una forma de jugar en serio \*en Antología Básica de Universidad Pedagógica Nacional Licenciatura en Educación plan 1994 p. p. 367

b) La disciplina observada dentro de un esquema de reglas lógicas que impone un espacio compartido.

c) Aprender a interrelacionarse con sus semejantes (familiares, amigos mas grandes o mas pequeños) en una base igualitaria.

d) Comprender y aceptar al otro como consecuencia de una personalidad y formación distinta de la nuestra.

e) Satisfacer necesidades de exploración, manipulación y entendimiento práctico con materiales diversos y ricos en posibilidades.

f) Potencializar todas sus capacidades, destrezas y habilidades, propiciando así el desarrollo del niño en todos los ámbitos social, físico, intelectual y afectivo.

Las ludotecas llevan más de 65 años ganando adeptos por todo el mundo, y por medio de las realizaciones de la Asociación Internacional de Ludotecas, bajo las directivas del noveno Congreso Internacional que tuvo lugar en Lisboa en el año en curso, se pretende que pronto este tipo de espacios se encuentren disponibles para muchos niños de nuestro país. En virtud del interés y requerimientos de algunos padres de familia o educadores involucrados en el crecimiento de los pequeños.

## METODOLOGÍA

Para abordar la temática objeto de estudio de este proyecto: La ludoteca como medio para desarrollar las inteligencias múltiples en el niño de cuatro a cinco años se retomó la pedagogía crítica, que permite interpretar y comprender la investigación, desde una perspectiva reflexiva y crítica.

Bajo esta perspectiva se lleva a cabo la elaboración del proyecto de innovación, mediante la investigación participativa y cualitativa. Por que es necesario que los docentes se involucren y comprendan la importancia de la escuela ante la formación de individuos críticos y reflexivos.

“Los teóricos críticos sostienen que los maestros deben comprender el papel que asume la escuela al unir el conocimiento con el poder, para aprovechar ese papel para el desarrollo de ciudadanos críticos y activos. El punto de vista tradicional de la instrucción y el aprendizaje en el salón de clase como un proceso neutral antiséptico y aislado de los conceptos de poder, política, historia y contexto ya no puede ser sostenido con verosimilitud. De hecho, los investigadores críticos han dado primacía a lo social, lo cultural, lo político y lo económico para comprender mejor la forma en que trabaja la escuela contemporánea.”<sup>19</sup>

De acuerdo a lo anterior la investigación, que se llevo a cabo en este proyecto de innovación se propicio una indagación en el contexto social, cultural, histórico, económico en el plantel donde se aplico, lo cual brindo un panorama bastante amplio de la comunidad ,para analizar los resultados .

---

<sup>19</sup> MCLAREN, Peter .Antología básica Universidad Pedagógica Nacional .en Corrientes Pedagógicas Contemporáneas .en el surgimiento de la pedagogía crítica y pedagogía crítica: Una revisión de los principales conceptos. Licenciatura en educación plan 1994. México,1994.p .p.77

## **ANTECEDENTES HISTÓRICOS DE LA PEDAGOGÍA CRÍTICA**

La teoría educacional crítica tiene una profunda deuda con sus progenitores europeos, por ejemplo: Henry Giroux estudioso de la sociología de la educación, su trabajo ha influido la moderna teoría social y la pedagogía crítica. Define a las escuelas como algo más que aparatos de reproducción ideológica para fortalecer la dominación. Que continúan abrevando en los trabajos de la Escuela de Frankfurt de la teoría crítica que tiene sus orígenes antes de la segunda guerra mundial con el Instituto para la Investigación Social.

La Escuela de Frankfurt surgió como una corriente teórica impregnada principalmente del pensamiento de Friedrich Hegel, Karl Marx, Max Weber, Edmund Husserl, Martin Heidegger y George Lukács, Junger Habermas.

Algunos de sus miembros que escribieron brillantes trabajos éticos de análisis, incluyen figuras tales como: Max Horkheimer, Theodor W. Adorno, Walter Benjamín, Leo Lowenthal, Erich Fromm y Herbert Marcuse.

Los precursores de la Teoría Crítica pusieron en cuestión, como un todo, el mundo civilizado y la praxis del hombre contemporáneo haciendo una síntesis del pensamiento de la Ilustración; su contribución consistió, entre otras cosas, en denunciar la racionalización de lo irracional, de las formas en que la civilización enajena a los sujetos a través de las ideas del Progreso, la democracia e igualdad. Exponiendo con esto que tanto más progresa una civilización, tanto mayor es la renuncia instintiva impuesta a los individuos porque mayor es la automatización y mayor, por ende, la cosificación del Yo.

La Teoría Crítica desde los años veinte, hasta mediados de la década de los setenta fue una línea de pensamiento interesada en la teoría social. En 1925, la Escuela de Frankfurt se inclinó por el psicoanálisis a través de Leo Lowenthal y Erich Fromm; el

enfoque marxista ya estaba integrado en el pensamiento crítico del Instituto desde su misma fundación en 1923, de hecho, su consigna inicial era, entre otras cosas, revisar y revitalizar la teoría de Karl Marx. De este modo el instituto iniciaba su integración del Psicoanálisis con el Materialismo Histórico.

Pese a las dificultades de la integración de ambos, el fracaso de la historia, al existir la psicopatología como única modalidad de la existencia psíquica, impulsó a la Escuela de Frankfurt a recurrir a Freud, cuya especialidad era más la patología que la teleología de la historia.

El episodio más importante del Instituto fue su emigración hacia Estados Unidos en los tiempos en que Hitler asumía el poder en Alemania a principios de la década de los treinta. Instalados en los Estados Unidos Marcuse, Horkheimer, Adorno y Fromm entre otros miembros, adoptaron la ciudadanía norteamericana y se incorporaron a la vida universitaria de ese país, entonces dedicaron todos sus esfuerzos a combatir al Fascismo europeo; trabajaron y desarrollaron la Teoría Crítica de la que la propia sociedad norteamericana no se salvó, de hecho fue, junto con el nazismo y el marxismo soviético, el principal blanco de los frankfurtistas en tanto que era y sigue siendo el paradigma de la civilización occidental que mantiene todos los elementos alienantes que cuestionaron.

El fracaso de la historia en sustituir la alienación del pasado por un modo nuevo de existencia psíquica fue la preocupación de la Escuela de Frankfurt. El fracaso de la liberación psíquica, como la adhesión a modelos anticuados y superfluos de existencia reprimida ante las terribles posibilidades históricas, constituyeron el núcleo del dilema histórico para la Escuela de Frankfurt.

La evolución de la Escuela de Frankfurt, en suma, sigue la misma evolución histórica de la sociedad del siglo XX. Así, resulta inseparable el sentido crítico de la Escuela de los acontecimientos que, desde los años veinte, se desarrollan internacionalmente. El repaso de las temáticas fundamentales será la comprobación de esto.

La Escuela de Frankfurt *crítica el presente y, para hacerlo, obtiene su poder de una interpretación de lo humano que trascienda el momento*, es decir, busca un mundo más racional y mejor. No obstante su agudeza, hoy la Teoría Crítica se vería casi inocente ante las dimensiones del daño producido en todos los niveles por el Neoliberalismo: basta observar los registros demográficos y poblacionales que indican la escandalosa brecha entre pobreza y la opulencia. La restauración de la Teoría Crítica, en su perspectiva psicológica por lo menos, es en este sentido una necesidad histórica.

### **PEDAGOGÍA CRÍTICA**

“La pedagogía crítica resuena con la sensibilidad del símbolo hebreo *tikkun*, que significa” curar, reparar y transformar al mundo “(sic); ...Proporciona dirección histórica, cultural, política y ética para los involucrados en la educación que aún se atreven a tener esperanza. Irrevocablemente comprometida con el lado de los oprimidos, la pedagogía crítica es tan revolucionaria como los primeros propósitos de los autores de la independencia: dado que la historia está fundamentalmente abierta al cambio, la liberación es una meta auténtica y puede alumbrar un mundo por completo diferente.”<sup>20</sup>

Por tal motivo es importante implementar proyectos de innovación en las instituciones educativas de cualquier nivel desde preescolar a nivel universitario, que permita transformar los planes y programas, así como las estrategias empleadas para lograr las competencias planteadas por los docentes, con el fin de lograr un cambio en diversos ámbitos, desde la ideología, formas de actuar, visión del mundo, posibilitar que los alumnos encuentren diversidad de resolución a diversas problemáticas que puedan aplicar en su vida cotidiana a lo largo de su vida. Logrando así la esperanza de una nueva forma de transformar la educación mediante la Pedagogía Crítica.

---

<sup>20</sup> IDEM

Paulo Freire, uno de los creadores de esta nueva pedagogía, basada en la definición del proceso educativo como un acto de conocimiento que tiende a la transformación del hombre. Sus conceptos, constituyen un apoyo para la creación y la recreación de los procesos educativos actuales.

Se considera que una de las categorías más importantes de Freire es la *cultura del silencio*, en la cual manifiesta que la cultura no es un atributo exclusivo de la burguesía y que los llamados ignorantes son personas cultas a quienes se les ha negado el derecho de expresarse por lo que viven en una cultura del silencio.

Freire menciona que el pronunciar el mundo es un derecho que se le niega a la mayoría de los hombres y mujeres analfabetas o analfabetas políticos. Superar esto requiere de un esfuerzo en el cual se requiere que los hombres y mujeres asuman un papel creativo y pensante ante su realidad.

Asimismo hace la distinción a la relación entre el texto y contexto es real ya que el aprender a leer las letras no implica el desarrollo de la capacidad reflexiva, crítica y no de consumir ideas, es un acto de crearlas y recrearlas.

Paulo Freire hace ver la posición participativa, a una concientización que es la toma de conciencia del individuo, de manera reflexiva y crítica. Freire nos pone como limitantes que se requiere de una mayor preparación, y tener conocimientos de varios ámbitos por ejemplo de economía, política, sociología. Se requiere que seamos conscientes de nuestros actos, debemos salir de esa pasividad a la que el mismo sistema nos ha sometido, para eso debemos estar preparados culturalmente. En ese momento transformaremos lo que leemos, entenderemos lo que estudiamos o investiguemos, para hacerlo propio y llegar a ser libres, pasando de ese analfabetismo a una perspectiva crítica y esto conllevaría en nuestra práctica educativa que pudiéramos formar individuos críticos, activos y conciente.

Como se mencionó anteriormente este proyecto se basa en esa posición meramente participativa donde el investigador se involucra con los sujetos que intervienen en la

misma, interactuando, cuestionando, propiciando así una transformación de la realidad.

De acuerdo a la perspectiva crítica los objetivos de la investigación –acción consisten en:

- a) Mejorar la práctica en vez de generar conocimientos.
- b) Que lo que hace de la enseñanza una práctica educativa no es sólo la calidad de sus resultados, sino la manifestación en la misma práctica de ciertas cualidades que la constituyen como proceso educativo, capaz de promover resultados educativos del aprendizaje del alumno.
- c) Cuando se pretende mejorar la práctica hay que considerar conjuntamente los procesos y los productos.
- d) La investigación–acción en el tipo de práctica reflexiva, aspira a mejorar la concreción de los valores del proceso.
- e) La enseñanza se concibe como una forma de investigación encaminada a comprender cómo traducir los valores educativos a formas concretas de práctica.
- f) El desarrollo de programas curriculares se produce a través de la práctica reflexiva de la enseñanza
- g) Estudiar no es un acto de consumir ideas, sino de crearlas y recrearlas.
- h) Se requiere una capacidad reflexiva, no simplemente de leer las letras
- i) Los llamados ignorantes son personas a quién se les ha negado el derecho de expresarse por lo que viven en una cultura del silencio.
- j) Se necesita personas que asuman un papel creativo y pensante ante su realidad.

Ante estos parámetros se requiere cambiar nuestra mentalidad como docentes, para brindar a nuestros alumnos la oportunidad de pensar, explorar, crear, reflexionar de manera crítica, empezando por nosotros los docentes generando un cambio trascendente para ser Intelectuales transformadores.

## TIPO DE PROYECTO

El tipo de proyecto de innovación elegido fue el de acción docente, con base en la participación del colectivo escolar, donde todas las docentes y directora propusieron, analizaron, dialogaron, expusieron alternativas y se comprometieron a llevarlas a cabo al reunir y discernir los materiales, juegos, juguetes para implementar la ludoteca; la sustenta aplicara el proyecto, llevando a cabo el seguimiento y evaluación constante.

El proyecto pedagógico de acción docente se entiende como la herramienta teórica práctica en desarrollo que utilizan los profesores-alumnos para: conocer y comprender un problema significativo de su práctica docente, proponer una alternativa docente de cambio pedagógico que considere las condiciones concretas en que se encuentra la escuela, exponer la estrategia de acción mediante la cual se desarrollará la alternativa, presentar la forma de someter la alternativa a un proceso crítico de evaluación, para su constatación, modificación y perfeccionamiento, y favorecer con ello el desarrollo profesional de los profesores participantes.

Este tipo de proyecto permite pasar de la problematización de propio quehacer cotidiano, a la construcción de una alternativa crítica de cambio que permita ofrecer respuestas de calidad al problema de estudio.

El producto en esta propuesta pedagógica de acción docente es un trabajo académico, donde se expone el conjunto de líneas de acción desarrolladas por los involucrados, para enfrentar el problema significativo de su práctica docente en el aula o la escuela; en función a las condiciones, conflictos, facilidades e incertidumbres que presenta el aula y el contexto escolar, de la concepción y fines planteados por los involucrados en la situación dinámica, compleja y cambiante en que se está dando.

Se eligió este proyecto debido a que se requiere una acción donde se dé un verdadero cambio en mejora de la propia práctica educativa. El presente proyecto se formula debido a que en esta comunidad se requiere de mayor información sobre: la importancia del juego en el desarrollo intelectual en el niño de edad preescolar, así como de implementar un área para montar una ludoteca donde puedan jugar para fomentar su desarrollo intelectual de los niños de preescolar.

## ALTERNATIVA

Tomando en cuenta la teoría de Piaget, como anteriormente se mencionó clasifica los juegos en tres categorías: juegos de ejercicio (que se da en el estadio sensoriomotriz y su carácter es individual), *juego simbólico* (se da en el estadio preoperatorio donde es una etapa verbal y empieza la socialización), finalmente el juego de reglas (empieza a partir del estadio de operaciones concretas y se consolida en el estadio de operaciones formales, se requiere de la cooperación y la competencia) .Así como la propuesta sociocultural y la zona de desarrollo próximo que plantea Vigotsky , donde el niño va desarrollándose de acuerdo a las interacciones con los demás y de acuerdo a la capacidad de resolución de problemas con la ayuda de alguien más y finalmente desde la perspectiva del constructivismo de la enseñanza aprendizaje con los planteamientos de César Coll, donde se manifiesta que ante el desarrollo del individuo, interactúan las estructuras mentales del constructivismo cognitivo de Piaget y las interacciones socio culturales del constructivismo socio cultural de Vigotsky.

Se considera que la implementación de la ludoteca es lo más indicado para lograr que utilice el juego con mayor frecuencia y en un espacio definido para ello, con materiales, juegos, juguetes y espacios definidos para lograr diversos aprendizajes como son: habilidades lógico-matemáticas, memoria, atención, senso-percepción, ubicación espacial, entre otras; que independientemente que se trabaja con todo lo anterior en el aula y diversas áreas con que se cuenta en el plantel como el patio, se requiere un espacio para dichos materiales y no se requiera que se tengan que almacenar cada vez que se utilizan. Es decir que estén al alcance de su mano, que el niño se sienta libre en ese espacio que va a ser dedicado a su esparcimiento y aprendizaje.

Para lograr asimismo que los padres de familia observen la utilización del juego para el desarrollo de las inteligencias múltiples en la ludoteca.

Debido a que la ludoteca es un espacio mediante el cual el niño adquiere un cúmulo de experiencias que propician el desarrollo de las inteligencias múltiples como: inteligencia lógico matemática, musical lingüística, corporal, espacial, naturalista, interpersonal e intrapersonal. Jugando, manipulando, explorando, investigando, transformando y ejecutando diversas acciones que lleven a comprender la realidad que posibilite el desarrollo del niño en su totalidad.

## CATEGORÍAS DE ANÁLISIS

A continuación se describirá los elementos que por su importancia dentro de la innovación se debe tomar en cuenta:

-Sensibilización y motivación del personal docente y autoridad inmediata para la realización del proyecto la ludoteca como espacio didáctico.

-Aportación económica y / o bienes materiales por parte de la comunidad para la construcción de la ludoteca.

-Participación de los padres de familia en la elaboración de juegos diversos que fomenten el desarrollo de las inteligencias múltiples para la ludoteca.

-Interacción, convivencia de los padres y niños preescolares en el área de ludoteca.

-Participación de los niños preescolares en las estrategias planteadas en la Ludoteca.

-Valoración de las fichas de trabajo de las Carpetas Básicas de Aprendizaje Editorial SM.

## PLAN DE TRABAJO A DESARROLLAR EN LA APLICACIÓN DE LA ALTERNATIVA DE INNOVACIÓN

### PROPÓSITO GENERAL:

Diseñar, aplicar y evaluar una estrategia alternativa orientada a desarrollar las inteligencias múltiples, mediante la ludoteca en los alumnos de segundo grado de educación preescolar, del Jardín de Niños “Eucario León López” en el ciclo escolar 2002-2003, por medio del empleo de estrategias lúdicas.

FECHA	NO. DE SESION	ESTRATEGIA	PROPOSITO
26 DE SEPTIEMBRE	SESION 1	Análisis critico de proyección	Analizar el papel del juego y la ludoteca en el desarrollo de las inteligencias múltiples del niño en edad preescolar
2 DE OCTUBRE	SESION 2	Análisis de la funcionalidad de cada uno de los juegos que se elaborarán.	Solicitar donación de juegos para la creación de la ludoteca que fomente el desarrollo de las inteligencias múltiples del niño en edad preescolar.
9 DE OCTUBRE	SESION 3	Análisis de la funcionalidad de cada uno de los juegos que se elaborarán.	Solicitar donación de juegos para la creación de la ludoteca que fomente el desarrollo de las inteligencias múltiples del niño en edad preescolar.
11 DE OCTUBRE	SESION 4	Análisis de la funcionalidad de cada uno de los juegos que se clasifiquen y acomoden.	Recopilar y clasificar juegos para la ludoteca que fomenten el desarrollo de las inteligencias múltiples.
15 DE OCTUBRE	SESION 5	Análisis de la funcionalidad de cada uno de los juegos que se clasifiquen y acomoden	Recopilar y clasificar juegos para la ludoteca que fomenten el desarrollo de las inteligencias múltiples.
25 DE OCTUBRE	SESION 6	Presentación de las áreas de la ludoteca	Participar en la presentación de juegos para la ludoteca que fomente el desarrollo de las inteligencias

			múltiples del niño en edad preescolar.
11 DE NOVIEMBRE	SESION 7	Participación de los alumnos de manera interactiva	Desarrollar en el niño la inteligencia lingüística y espacial mediante la constancia perceptual, percepción de relaciones espaciales, y percepción auditiva mediante la ludoteca.
18 DE NOVIEMBRE	SESION 8	Participación de los alumnos de manera interactiva	Desarrollar en el niño la inteligencia lingüística y espacial mediante la constancia perceptual, percepción de relaciones espaciales, y percepción auditiva mediante la ludoteca.
25 DE NOVIEMBRE	SESION 9	Participación de los alumnos de manera interactiva	Desarrollar en el niño la inteligencia lingüística y espacial mediante la atención y memoria auditiva y visual mediante la ludoteca
2 DE DICIEMBRE	SESION 10	Participación de los alumnos de manera interactiva	Desarrollar en el niño la inteligencia lingüística y espacial mediante la atención y memoria auditiva y visual mediante la ludoteca
9 DE DICIEMBRE	SESION 11	Participación de los niños y padres de familia de manera reflexiva en los contenidos.	Desarrollar en el niño la inteligencia lógico matemáticas mediante la capacidad de juicio y razonamiento por medio de la ludoteca.
13 DE DICIEMBRE	SESION 12	Participación de los niños y padres de familia de manera reflexiva en los contenidos	Desarrollar en el niño la inteligencia lógico matemáticas mediante la capacidad de juicio y razonamiento por medio de la ludoteca
9 DE ENERO	SESION 13	Participación de los niños de manera dinámica durante las sesiones.	Lograr que el niño desarrolle su inteligencia corporal y espacial reafirmando e interiorizando su esquema corporal y sus posibilidades de movimiento gruesas y finas

			mediante el juego.
17 DE ENERO	SESION 14	Participación de los niños de manera dinámica durante las sesiones	Lograr que el niño desarrolle su inteligencia corporal y espacial reafirmando e interiorizando su esquema corporal y sus posibilidades de movimiento gruesas y finas mediante el juego
20 DE ENERO	SESION 15	Razonamiento de los niños de manera lógica durante las sesiones	Lograr que el niño desarrolle su inteligencia lógico-matemáticas aplicando de manera lógica la razón con respecto a las relaciones que establece entre los elementos, utilizando la ludoteca como medio.

**UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL**

**UPN**

**UNIDAD UPN 099 DF PTE.**

**PLAN DE TRABAJO**

**DEL PROYECTO DE INNOVACIÓN**

**PROPUESTA METODOLOGICA DIRIGIDA A LOS**

**ALUMNOS DE 2° GRADO DEL**

**JARDÍN DE NIÑOS “EUCARIO LEÓN LÓPEZ”**

**LA LUDOTECA COMO MEDIO PARA DESARROLLAR LAS INTELIGENCIAS MÚLTIPLES**

## PRESENTACIÓN

Se necesita renovar la práctica educativa en los Jardines de Niños, debido a que los padres de familia deben valorar las actividades propias de este nivel.

Una de las grandes inquietudes de los padres es que en esta institución se llevan a cabo acciones como el juego, donde el niño pierde el tiempo y no conlleva ningún sentido pedagógico. El propósito de esta alternativa al implementar una ludoteca, es que conozcan y observen la utilidad del juego para el desarrollo integral del niño preescolar.

Todas estas acciones que se realicen a partir del juego pretenden favorecer el desarrollo de las habilidades intelectuales y la creatividad de los niños a través de diferentes tipos de Inteligencias múltiples como: lingüística, intrapersonal, interpersonal, corporal, lógico-matemática, musical, y espacial).

Es por eso que la intención con este proyecto es realizar un conjunto de estrategias que puedan ayudar a favorecer el desarrollo de las inteligencias múltiples a través de su interés lúdico de los propios alumnos, de tal manera que se puedan utilizarlas y modificarlas de acuerdo al grupo, y las necesidades y motivaciones del mismo. Así como reunir materiales y juegos diversos para ensamblar una ludoteca con tales fines.

**SESION 1**

ESTRATEGIA: ANÁLISIS CRITICO DEL CONTENIDO DEL AUDIO VISUAL.

PROPOSITO: ANALIZAR EL PAPEL DEL JUEGO Y LA LUDOTECA EN EL DESARROLLO DE LAS INTELIGENCIAS MULTIPLES DEL NIÑO EN EDAD PREESCOLAR.

PARTICIPANTES: PADRES DE FAMILIA DEL GRUPO 2º "B",  
E INVITACION A TODOS LOS PADRES DE FAMILIA DEL PLANTEL.

RESPONSABLE: COORDINADORA DEL PROYECTO

**SESION 1**

ACCIONES	RECURSOS MATERIALES	EVALUACION	FECHA
✓ PROYECCION DEL VIDEO: <u>LA LUDOTECA EN EL JARDIN DE NIÑOS.</u>	✓ Boletines informativos sobre la ludoteca y sus posibilidades educativas. ✓ Video: La ludoteca en el Jardín de Niños y video casetera. ✓ Televisión	✓ Participación grupal	26 de Septiembre.
✓ COMENTAR LOS RESULTADOS.	✓ Pizarrón		

### SESION 2 y 3

ESTRATEGIA: ANÁLISIS DE LA FUNCIONALIDAD DE CADA UNO DE LOS JUEGOS QUE SE ELABORARÁN.

PROPOSITO: SOLICITAR DONACIÓN DE JUEGOS PARA LA CREACIÓN DE LA LUDOTECA QUE FOMENTE EL DESARROLLO DE LAS INTELIGENCIAS MÚLTIPLES DEL NIÑO EN EDAD PREESCOLAR.

PARTICIPANTES: PADRES DE FAMILIA DEL GRUPO 2º "B",  
PERSONAL DOCENTE DEL JARDIN DE NIÑOS.

COORDINADORA DEL PROYECTO.

NIÑOS DEL GRUPO 2º "B"

RESPONSABLE: COORDINADORA DEL PROYECTO

### SESION 2 Y 3

ACCIONES	RECURSOS MATERIALES	EVALUACION	FECHA
✓ ELECCION Y ELABORACION DE JUEGOS DE TABLERO, CONCENTRACION, MEMORIA, ATENCION, DISCRIMINACION VISUAL Y AUDITIVA, CONCEPTOS MATEMATICOS COMO EL CALCULO, ADICION Y SUSTRACCION, LECTURA Y ESCRITURA, ETC.	✓ Dados de hule espuma ✓ Diversidad de telas, papel, cartulinas, plumones, láminas, revistas e ilustraciones de diversos temas.	✓ Participativa individual y colectiva	2 y 9 DE Octubre.
✓ COMENTAR LOS RESULTADOS.	✓ Pizarrón		

## SESION 4 y 5

ESTRATEGIA: ANÁLISIS DE LA FUNCIONALIDAD DE CADA UNO DE LOS JUEGOS QUE SE CLASIFIQUEN Y ACOMODEN.

PROPOSITO: RECOPILAR Y CLASIFICAR JUEGOS PARA LA LUDOTECA QUE FOMENTEN EL DESARROLLO DE LAS INTELIGENCIAS MÚLTIPLES.

PARTICIPANTES: PADRES DE FAMILIA DEL GRUPO 2º "B",  
PERSONAL DOCENTE DEL JARDIN DE NIÑOS.  
COORDINADORA DEL PROYECTO.

RESPONSABLE: COORDINADORA DEL PROYECTO

## SESION 4 Y 5

ACCIONES	RECURSOS MATERIALES	EVALUACION	FECHA
✓ MONTAR LA LUDOTECA: CLASIFICANDO, ACOMODANDO DIVERSOS JUEGOS DE TABLERO, CONCENTRACIÓN, MEMORIA, ATENCIÓN, DISCRIMINACIÓN VISUAL Y AUDITIVA, CONCEPTOS MATEMÁTICOS COMO EL CÁLCULO, ADICIÓN Y SUSTRACCIÓN, LECTURA Y ESCRITURA, ETC.	✓ Juegos en las sesiones anteriores, juegos que se consigan en donaciones de los padres, juegos y materiales que se reúnan de las aulas de trabajo.	✓ Participativa individual y colectiva	11y 15 Octubre
✓ COMENTAR LOS RESULTADOS.	✓ Pizarrón		

**SESION 6**

ESTRATEGIA: PRESENTACIÓN DE LAS ÁREAS DE LA LUDOTECA.

PROPOSITO: PARTICIPAR EN LA PRESENTACIÓN DE JUEGOS PARA LA LUDOTECA QUE FOMENTEN EL DESARROLLO DE LAS INTELIGENCIAS MÚLTIPLES DEL NIÑO EN EDAD PREESCOLAR.

PARTICIPANTES: PADRES DE FAMILIA DEL GRUPO 2º "B",  
ALUMNOS DEL GRUPO 2º "B".

COORDINADORA DEL PROYECTO.

RESPONSABLE: COORDINADORA DEL PROYECTO

## SESION 6

ACCIONES	RECURSOS MATERIALES	EVALUACION	FECHA
<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ MOSTRAR LA LUDOTECA.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Ludoteca</li> <li>✓ Gafetes de diferentes colores con símbolos para cada área.</li> <li>✓ Juegos de la ludoteca</li> <li>✓ Reglamento de la ludoteca</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Participación individual y colectiva</li> </ul>	25 de Octubre
<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ EXPLICAR LAS REGLAS E INTENCIÓN PEDAGÓGICA DE LOS DIVERSOS JUEGOS DE TABLERO, CONCENTRACIÓN, MEMORIA, ATENCIÓN, DISCRIMINACIÓN VISUAL YAUDITIVA, CONCEPTOS MATEMÁTICOS COMO EL CÁLCULO, ADICIÓN Y SUSTRACCIÓN, LECTURA Y ESCRITURA, ETC.</li> </ul>			
<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ COMENTAR LOS RESULTADOS.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Pizarrón</li> </ul>		

## SESION 7 y 8

ESTRATEGIA: PARTICIPACIÓN DE LOS ALUMNOS DE MANERA INTERACTIVA.

PROPOSITO: DESARROLLAR EN EL NIÑO LA INTELIGENCIA LINGÜÍSTICA Y ESPACIAL MEDIANTE LA CONSTANCIA PERCEPTUAL, PERCEPCIÓN DE RELACIONES ESPACIALES, Y PERCEPCIÓN AUDITIVA MEDIANTE LA LUDOTECA.

PARTICIPANTES: PADRES DE FAMILIA DEL GRUPO 2º "B",  
ALUMNOS DEL GRUPO 2º "B". COORDINADORA DEL PROYECTO.

RESPONSABLE: COORDINADORA DEL PROYECTO

## SESION 7 Y 8

ACCIONES	RECURSOS MATERIALES	EVALUACION	FECHA
<ul style="list-style-type: none"><li>✓ JUEGOS DE PROPIEDADES DE LOS OBJETOS: TAMAÑO, POSICIÓN, FORMA.</li><li>✓ JUEGOS DE UBICACIÓN ESPACIAL: CERCA-LEJOS; ADELANTE-ATRÁS; DENTRO-FUERA; SOBRE-ABAJO, ETC.</li><li>✓ JUEGOS DE PERCEPCIÓN: RECONOCIMIENTO Y DIFERENCIACIÓN DE DIVERSOS SONIDOS.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>✓ Gafetes de diferentes colores con símbolos para cada área.</li><li>✓ Juegos de: Lotería de sonidos,</li><li>✓ Casetes con diversos sonidos</li><li>✓ Láminas, lámina de lectura de planos gráficos con figuras movibles</li><li>✓ Fanelografo, figuras movibles de diferentes formas y tamaños</li><li>✓ Software diversos y computadoras.</li><li>✓ Reglamento de la ludoteca</li><li>✓ Carpetas Básicas de Aprendizaje Editorial SM</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>✓ Individual: mediante ejercicios con fichas de trabajo referentes al aspecto que se trabajo de Carpetas Básicas de Aprendizaje Editorial SM</li><li>✓ Interacción con sus compañeros</li></ul>	11 y 18 nov.
✓ COMENTAR LOS RESULTADOS.	✓ Pizarrón		

**SESION 9 Y10**

ESTRATEGIA: PARTICIPACIÓN DE LOS ALUMNOS DE MANERA INTERACTIVA.

PROPOSITO: DESARROLLAR EN EL NIÑO LA INTELIGENCIA LINGÜÍSTICA, MUSICAL Y ESPACIAL MEDIANTE LA ATENCIÓN Y MEMORIA AUDITIVA Y VISUAL MEDIANTE LA LUDOTECA

PARTICIPANTES: PADRES DE FAMILIA DEL GRUPO 2º "B",  
ALUMNOS DEL GRUPO 2º "B". COORDINADORA DEL PROYECTO.

RESPONSABLE: COORDINADORA DEL PROYECTO

## SESION 9Y10

ACCIONES	RECURSOS MATERIALES	EVALUACION	FECHA
JUEGOS DE CONCENTRACIÓN: PARTES DE UN TODO, ROMPECABEZAS, RECONOCIMIENTO DE UN OBJETO AL VER SÓLO UNA PARTE DE ÉL, JUEGOS DE SILUETAS, JUEGOS DE SITUACIONES ILÓGICAS. JUEGOS DE AUSENCIA Y PRESENCIA JUEGOS DE BÚSQUEDA DE OBJETO ESCONDIDO JUEGOS DE SECUENCIAS DE ÓRDENES, JUEGOS AUDITIVOS COMENTAR LOS RESULTADOS	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Juegos de Búsqueda del objeto escondido</li> <li>✓ Casetes con diversos sonidos y órdenes.</li> <li>✓ Láminas de diversidad de situaciones</li> <li>✓ Cuentos</li> <li>✓ Rompecabezas</li> <li>✓ Juegos de integración de las partes de un todo</li> <li>✓ Juego de ¿adivina que es? Con láminas del dibujo de la parte de un objeto.</li> <li>✓ Juego de siluetas</li> <li>✓ Juego de situaciones ilógicas</li> <li>✓ Computadora y software</li> <li>✓ Carpetas Básicas de Aprendizaje Editorial SM</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Individual: mediante ejercicios con fichas de trabajo referentes al aspecto que se trabajo de Carpetas Básicas de Aprendizaje Editorial SM</li> <li>✓ Interacción con sus compañeros</li> </ul>	25 de nov. y 2 de dic.

## SESION 11 y 12

ESTRATEGIA: PARTICIPACIÓN DE LOS NIÑOS Y PADRES DE FAMILIA DE MANERA REFLEXIVA EN LOS CONTENIDOS.

PROPOSITO: DESARROLLAR EN EL NIÑO LA INTELIGENCIA LÓGICO MATEMÁTICA MEDIANTE LA CAPACIDAD DE JUICIO Y RAZONAMIENTO POR MEDIO DE LA LUDOTECA

PARTICIPANTES: PADRES DE FAMILIA DEL GRUPO 2º "B",  
ALUMNOS DEL GRUPO 2º "B".

COORDINADORA DEL PROYECTO.

RESPONSABLE: COORDINADORA DEL PROYECTO

## SESION 11 Y 12

ACCIONES	RECURSOS MATERIALES	EVALUACION	FECHA
<ul style="list-style-type: none"><li>✓ JUEGOS DE LABERINTOS</li><li>✓ JUEGOS DE RAZONAMIENTO</li><li>✓ JUEGOS DE SOLUCION DE SITUACIONES PROBLEMÁTICAS</li><li>✓ JUEGOS DE PERTENENCIA A CAMPOS SEMÁNTICOS</li><li>✓ JUEGOS DE CLASIFICACIÓN RELACIONAL</li><li>✓ JUEGOS DE CORRESPONDENCIA Y NO CORRESPONDENCIA</li><li>✓ JUEGOS DE PENSAMIENTO: CAUSA-EFECTO</li><li>COMENTAR LOS RESULTADOS</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>✓ Juegos de laberintos individuales y colectivos</li><li>✓ Juegos de Ciencia y Naturaleza</li><li>✓ Láminas de diversidad de situaciones problemáticas, y dibujos de diversas soluciones</li><li>✓ Juegos de campos semánticos</li><li>✓ Juegos de clasificación</li><li>✓ Juegos de pertenencia o no a un conjunto</li><li>✓ Juegos de situaciones lógicas.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>✓ Individual: mediante ejercicios con fichas de trabajo referentes al aspecto que se trabajo de Carpetas Básicas de Aprendizaje Editorial SM</li><li>✓ Interacción con sus compañeros</li><li>✓ Participativa individual y colectiva</li></ul>	9 y 13 de diciembre

## SESION 13 y 14

ESTRATEGIA: PARTICIPACIÓN DE LOS NIÑOS DE MANERA DINÁMICA DURANTE LAS SESIONES

PROPOSITO: LOGRAR QUE EL NIÑO DESARROLLE SU INTELIGENCIA CORPORAL, ESPACIAL Y MUSICAL, REAFIRMANDO E INTERIORIZANDO SU ESQUEMA CORPORAL Y SUS POSIBILIDADES DE MOVIMIENTO GRUESAS Y FINAS MEDIANTE EL JUEGO.

PARTICIPANTES: ALUMNOS DEL GRUPO 2ºB".COORDINADORA DEL PROYECTO.

RESPONSABLE: COORDINADORA DEL PROYECTO

## SESION 13 Y 14

ACCIONES	RECURSOS MATERIALES	EVALUACION	FECHA
<ul style="list-style-type: none"><li>✓ JUEGOS DE PSICOMOTRICIDAD DE COORDINACIÓN MOTRIZ GRUESA: CORRER, SALTAR, GATEAR, TREPAN CON DIVERSOS MATERIALES, MÚSICA Y ESPACIOS</li><li>✓ JUEGOS DE MOVIMIENTOS CORPORALES CON INSTRUMENTOS</li><li>✓ JUEGOS DE Y EJERCICIOS DE COORDINACIÓN MOTRIZ FINA COMO: ENSARTADOS, PICADO, TRENZADO, COSTURA, REPAZO DE DIBUJOS, PESCA, ETC.</li><li>✓ JUEGOS DE ESQUEMA CORPORAL</li><li>✓ JUEGOS DE COMPUTADORA</li><li>✓ NIÑOGRAFIA</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>✓ Juegos de esquema corporal ( Rompecabezas, asociación, resaque, figura humana grande)</li><li>✓ Aros, costales, pelotas, globos</li><li>✓ Grabadora y cassetes con div. de música</li><li>✓ Instrumentos</li><li>✓ Figuras de ensartado</li><li>✓ Cuentas, agujetas, papel</li><li>✓ Alfileres, dibujos diversos, papel manila</li><li>✓ Fichas de trabajo de las Carpetas Básicas de Aprendizaje Editorial SM</li><li>✓ Computadora y software</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>✓ Individual: mediante ejercicios con fichas de trabajo referentes al aspecto que se trabajo de Carpetas Básicas de Aprendizaje Editorial SM</li><li>✓ Participación colectiva</li></ul>	9 y 17 de Enero

**SESION 15**

ESTRATEGIA: RAZONAMIENTO DE LOS NIÑOS DE MANERA LÓGICA DURANTE LAS SESIONES

PROPOSITO: LOGRAR QUE EL NIÑO DESARROLLE SU INTELIGENCIA LÓGICO-MATEMÁTICA APLICANDO DE MANERA LÓGICA LA RAZÓN CON RESPECTO A LAS RELACIONES QUE ESTABLECE ENTRE LOS ELEMENTOS, UTILIZANDO LA LUDOTECA COMO MEDIO

PARTICIPANTES: PADRES DE FAMILIA DEL GRUPO 2º "B",

ALUMNOS DEL GRUPO 2º "B".

COORDINADORA DEL PROYECTO.

RESPONSABLE: COORDINADORA DEL PROYECTO

**SESION 15**

ACCIONES	RECURSOS MATERIALES	EVALUACION	FECHA
<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ JUEGOS DE PARTICIPACION DESCRIPTIVA DE GÉNERO Y RELACIONAL</li> <li>✓ JUEGOS DE SERIACIÓN Y ORDENAMIENTO</li> <li>✓ JUEGOS DE CONTEO</li> <li>✓ JUEGOS DE CORRESPONDENCIA BIUNIVOCA</li> <li>✓ JUEGOS DE TABLERO</li> <li>✓ JUEGOS DE AGREGAR, QUITAR, IGUALAR, ETC</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Pizarrón imantado con conjunto de figuras</li> <li>✓ Cuentas material de construcción, de ensamble</li> <li>✓ Materiales de las áreas de juego para clasificar.</li> <li>✓ Tarjetas de adición y sustracción</li> <li>✓ Juego matemático "la ciudad"</li> <li>✓ Láminas y tarjetas de Números</li> <li>✓ Juegos de Tablero donde cuenten, aumenten, quiten, etc.</li> <li>✓ Fichas de trabajo de las Carpetas Básicas de Aprendizaje Editorial SM</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Participativa colectiva</li> <li>✓ Individual: mediante ejercicios con fichas de trabajo referentes al aspecto que se trabajo de Carpetas Básicas de Aprendizaje Editorial SM</li> <li>✓</li> </ul>	20 de Enero
COMENTAR LOS RESULTADOS.	✓ Pizarrón		

## **REPORTE DE APLICACIÓN:**

**Fecha: 26 de septiembre 2002.**

**Número de Sesión: 1**

**Participantes: 81 Padres de familia de los cuales fueron:75 mamás y 6 papás.**

**Responsable:**

**Coordinadora del Proyecto**

**Propósito de la Sesión: Analizar el papel del juego y la Ludoteca en el desarrollo de las inteligencias múltiples en el niño en edad preescolar.**

### **Desarrollo:**

Se invito a todos los padres de familia del plantel a la proyección del video de *La Ludoteca en el Jardín de Niños* y de un total de 148 niños y niñas inscritos, solo asistieron 81 padres de familia en total de todos los grupos.

Se inicio dando la bienvenida a los Padres; se continuó con una dinámica rompe hielo, basado en el juego y posteriormente se proyectó el video. Al finalizar se les pidió que voluntariamente fueran dando su punto de vista de lo que habían observado.

Se manifestaron un tanto inseguros al principio, renuentes a participar en su mayoría, los que participaban comentaban sobre que les había gustado el video o que les gustaría tener un espacio para sus hijos como el que habían observado en el video. Intervine para cuestionarlos y para pedirles que también podían preguntar lo que tuvieran duda sobre lo proyectado. Se plantearon preguntas como: ¿Para que sirve que los niños jueguen a comprar y vender?, ¿Cuándo tu hijo juega al memorama, que puede aprender?, ¿Para que les puede servir en su aprendizaje jugar dominó o serpientes y escaleras?, etc. Y algunos fueron dando sus respuestas, que en su mayoría eran acertadas, aunque superficialmente.

Sin embargo, se observó que era muy reducida la participación; se les comentó que el proyecto era montar una Ludoteca en el plantel y les propuse que dieran sugerencias de acuerdo a lo que habían visto, como les gustaría que fuera la ludoteca para sus hijos; de esa manera empezaron a participar más y se iba

puntualizando para que serviría cada área o material específico en materia de aprendizaje; surgieron algunas dudas que se fueron disipando.

Se habló del tipo de aprendizaje que se desarrollará mediante las áreas, donde se pretende propiciar mediante el juego en los niños: la capacidad de juicio y razonamiento, así como manejar la capacidad de atención y la memoria, interiorización de esquema corporal, posibilidades de movimiento grueso y fino, percepción visual, la descripción y conceptos matemáticos como la cuantificación, posición, ubicación espacial, reconocimiento de colores, el conocimiento y cuidado del medio ambiente al que pertenece, etc.

Los papás se mostraron muy interesados y escuchaban y participaban con atención. En todo momento, les fui mencionando que el interés del niño en edad preescolar es en el juego y aprende mediante él.

### **Evaluación:**

Se considero que el propósito de la sesión se logró al analizar con los padres de familia el papel del juego y la ludoteca en el desarrollo intelectual y psicomotriz de los niños en edad preescolar. Aunque al principio estaban renuentes a participar, después en su mayoría lo hicieron. Finalmente mostraron entusiasmo, imaginación y recordaron lo que para ellos significa el juego; comentaron que con la dinámica disfrutaron jugando.

La mayoría de los padres de familia se quedó aproximadamente dos horas hasta culminar la actividad, excepto dos papás y una mamá que tuvieron que retirarse, sin embargo, se quedaron a la proyección del video, más no a la reflexión.

Se logro que la mayoría de los padres se interesaran más por conocer el trabajo que se realiza en el Jardín de Niños, y se considera que revaloraron la importancia del juego para el desarrollo de sus hijos.



## **REPORTE DE APLICACIÓN:**

**Fecha: 2 octubre 2002.**

**Número de Sesión: 2**

**Participantes: 12 Padres de familia de los cuales eran: 10 mamás y 2 papás del grupo 2º "B"**

**Responsable: Coordinadora del Proyecto**

**Propósito de la Sesión: Solicitar donación de juegos para la creación de la ludoteca que fomenten el desarrollo de la inteligencia en el niño en edad preescolar.**

### **Desarrollo:**

Se invitó a los padres de familia del grupo 2º "B" con el propósito de reunir y construir materiales diversos para crear juegos para la ludoteca; solamente asistieron 12 padres de familia, sin embargo, los que asistieron manifestaron gran compromiso e interés; por otra parte se pidió a las compañeras educadoras que también participen con su aportación, solicitud que apoyaron de manera mínima.

Se mencionó a los padres que en esta ocasión se llevaría a cabo una actividad lúdica, siendo ellos los que elaborarán los juegos. En primer lugar se comenzó el juego de *La ciudad*, actividad que conlleva la elaboración de un juego diseñado y pintado sobre el piso en la cual marcaron una carretera con casillas de diferentes colores cada una y existen diversas paradas como una gasolinera, un taller mecánico, una vulcanizadora, correo, etc.; se estableció que el propósito del juego es que los niños manejen: conceptos matemáticos como la cuantificación: agregar, quitar (adición, sustracción), posición, ubicación espacial –lejos, cerca-; reconocimiento de colores, así como la lectura y escritura al leer los letreros. Los papás se mostraron muy interesados y empezaron a dar sugerencias de cómo marcarlo, en que espacio y comentaron que podrían jugar con diversos autos de colores y tamaños, para ir avanzando en las casillas.

Con la participación y sugerencias de todos se logro la elaboración exitosa del juego de *La Ciudad*, en un ambiente de iniciativa y cooperación.

Mientras tanto, un equipo de mamás elaboró el *Juego del Escondite*; se estableció que el propósito del juego era la atención y la memoria, percepción visual, descripción y cuantificación; dos de las mamás estaban un poco inquietas y cuestionaron sobre ¿cómo los niños iban a memorizar? y al ir describiendo de manera más específica como iban a ir elaborándolo se fueron disipando las dudas.

El juego se elaboró de pellón aproximadamente de 2 mts. Donde se marcó un bosque muy grande con diversos animales propios de este ecosistema, algunos muy pequeños, otros escondidos y se dibujaban diferentes cantidades de cada uno de los animales; por otra parte se confeccionó un dado de hule espuma, forrado con tela de diferentes colores, y que tuviera en cada cara la figura de cada uno de los animales que se dibujó en el pellón; al jugar el niño lanza el dado y de acuerdo a la cara donde caiga, busque en el dibujo cuantos animales hay del que le tocó al tirar el dado,( con un tiempo determinado por una señal). Mientras dibujaban los animales y coloreaban, estaban muy entusiastas, conversaban y se sentía un ambiente de armonía.

### **Evaluación:**

Se considera que el propósito de la sesión se cumplió plenamente debido a que se culminaron dos juegos para el área de la ludoteca: *La Ciudad* y *El Juego del Escondite*; los padres conocieron para que les iba a ser útil en el desarrollo intelectual a sus hijos.

Aunque la asistencia fue reducida, se aprovecho el tiempo; al existir compromiso, se quedaron toda la mañana hasta concluir los materiales.

En un principio, se presentó una circunstancia que descontroló un poco al grupo; se integró al equipo de trabajo una mamá del grupo de nuevo ingreso que hablaba solamente en inglés, así que de momento no se encontraba la manera de establecer comunicación con ella; a lo largo de la mañana fueron buscando diversas maneras de establecer contacto con ella y fue sólo hasta elaborar

algunos dibujos, o con lenguaje corporal, con algunas palabras en inglés y español, y así se fue integrando al grupo y se logró un buen equipo de trabajo.



## **REPORTE DE APLICACIÓN:**

**Fecha: 9 octubre 2002.**

**Número de Sesión: 3**

**Participantes: 15 mamás y 12 niñas y 13 niños del Grupo 2ºB”**

**Responsable:**

**Coordinadora del Proyecto**

**Propósito de la Sesión: Elaborar juegos para la ludoteca que fomenten el desarrollo de las inteligencias múltiples y el conocimiento en el niño en edad preescolar.**

**Desarrollo:**

Esta sesión se caracterizó por la participación dinámica de la mayoría de los padres que asistieron; escucharon música, platicaron y compartieron sus experiencias como mamás, conversando cómo habían reaccionado ante alguna situación de dificultad con sus hijos, esto propició un ambiente de confianza, armonía y nos ayudó a llevar a cabo lo propuesto con gusto y con mayor éxito.

Para esta sesión se les comentó que se pretendía seguir construyendo el material para la ludoteca, el propósito era elaborar los planetas para montar un Planetario, con los niños y las niñas y otros elaborarían cuentos con secuencias lógicas, cuentos con imágenes o texto movable.

El propósito del Planetario es propiciar en los niños el conocimiento y cuidado del medio ambiente al que pertenece, así como manejar la atención y la memoria, percepción visual, la descripción y conceptos matemáticos como la cuantificación, posición, ubicación espacial; reconocimiento de colores. Las mamás se mostraron interesadas y empezaron a dar sugerencias de cómo podrían elaborar los planetas, los niños también proponían la forma de organización: en que espacio y comentaron que tipo de material podrían usar.

Empezaron a organizarse en el pasillo, pintaron, decoraron los planetas con diversidad de materiales. Culminaron con éxito los planetas y demostraron un gran entusiasmo por el logro obtenido.

Mientras tanto otro equipo de mamás elaboró cuentos; se les indicó que el propósito del juego era la atención y la memoria, percepción visual, descripción y cuantificación, así como la lectura y escritura. Se les proporcionó el material, y los fueron realizando con creatividad y entusiasmo. Su actitud fue participativa y culminaron los cuentos con alegría y satisfacción.

### **Evaluación:**

Se considera que el propósito de la sesión se cumplió plenamente debido a que se culminaron los juegos para el área de la ludoteca, y los padres conocieron para que les vaya a ser útil en su desarrollo intelectual a sus hijos.

Las mamás están integradas como equipo de trabajo y esto favoreció notablemente el trabajo. Entre las participantes de esta sesión, se integró la mamá de nuevo ingreso que habla inglés, se considera que por su actitud se siente integrada al grupo y se logró un buen equipo de trabajo.

Se observó mayor integración mejor al parecer debido a que solo asistieron mujeres; y en cambio, cuando asistieron los papás, se muestran más inhibidas.

Aparentemente existe mayor interés por conocer el manejo de los juegos y actividades que se llevan a cabo en el Jardín de Niños, su actitud y sus formas de relación muestran que se están integrando como grupo de trabajo con un fin común: el bienestar de sus hijos.

## **REPORTE DE APLICACIÓN:**

**Fecha: 11 octubre 2002.**

**Número de Sesión: 4**

**Participantes: 8 Padres de Familia de los cuales: 5 mamás y 3 papás del grupo 2º "B"**

**Responsable:**

**Coordinadora del Proyecto**

**Propósito de la Sesión: Recopilar y clasificar juegos para la ludoteca que fomenten el desarrollo de las inteligencias múltiples en el niño en edad preescolar.**

### **Desarrollo:**

Se invito a todos los padres de familia y educadoras del plantel a reunir materiales diversos para crear juegos y materiales que nos sean útiles para la ludoteca como: rompecabezas, memoramas, objetos para la compra-venta del supermercado. Los padres de familia de la comunidad escolar en general no se comprometen y hubo pocas donaciones de otros grupos; sin embargo, en el grupo a mi cargo 2º "B", reunieron el mayor número de materiales.

Para el desarrollo de esta sesión se invitó a los padres de familia del grupo 2º "B". Solamente asistieron 8 padres de familia manifestando gran compromiso e interés. Se estableció el propósito de la sesión y clasificaron los materiales y juegos de las donaciones de las aulas y de los padres de familia. Posteriormente se acordó con los padres como debían de realizar el Planetario en el techo del aula de la Ludoteca.

El propósito del Planetario era propiciar en los niños el conocimiento y cuidado del medio ambiente al que pertenece, así como manejar la atención y la memoria, percepción visual, la descripción y conceptos matemáticos como la cuantificación, posición, ubicación espacial ; reconocimiento de colores. Los papás se mostraron muy interesados al escuchar y uno de los padres comentó que el no

se imaginaba que pudieran aprender los niños con un material o actividad diversos conocimientos y así surgieron más comentarios; se les mencionó la importancia de que se acerquen a las actividades y juegos del Jardín de Niños para que conozcan y apoyen los aprendizajes de sus hijos en casa.

En general los padres se mostraron con disposición, conversaban y se sentía un ambiente agradable, mostraron creatividad e imaginación.

Empezaron pintando el techo, decorándolo con diamantina, pegaron los nombres de los planetas y colgaron los planetas que los niños habían elaborado con anterioridad, también colocaron la información de los planetas y sus características.

### **Evaluación:**

El propósito de la sesión se cumplió plenamente debido a que se culminó la clasificación de los materiales donados para el área de la ludoteca, y la realización del planetario; por otra parte los padres comprendieron como ayudar al desarrollo intelectual a sus hijos.

Se considera que se aprovecho el tiempo, mostrando compromiso, los 8 padres culminaron el trabajo aproximadamente en tres horas.

De manera general a pesar de que la asistencia reducida mostró disponibilidad, entusiasmo, gran iniciativa, imaginación y creatividad. Se logro incentivar a los padres a conocer más el trabajo que se realiza en el Jardín de Niños, y considero que valoraron la importancia del juego para el desarrollo de sus hijos, en la construcción de diversidad de conocimientos, manejo de su inteligencia y capacidades.

Existe mayor compromiso e interés al preguntar lo que les interesa de la actividad, así como existe interés para ver la reacción de sus hijos.



## **REPORTE DE APLICACIÓN:**

**Fecha: 15 octubre 2002.**

**Número de Sesión: 5**

**Participantes: 88 Padres de Familia de los cuales: 80 mamás y 8 papás de todo el plantel, de diversos grupos.**

**Responsable:**

**Directora: Profa. Gabriela Arreguín, representantes de la mesa directiva Y Coordinadora del Proyecto.**

**Propósito de la Sesión: Reunir fondos para adquirir juegos de: memoria auditiva y visual, esquema corporal, juicio y razonamiento, coordinación motriz fina y gruesa, pensamiento matemático; para formar la ludoteca.**

**Desarrollo:**

Se invito a los padres de familia del plantel y educadoras del plantel a realizar una mañanita con venta de alimentos, con el fin de reunir fondos para comprar diversos juegos y materiales que nos sean útiles para la ludoteca: como rompecabezas, memoramas, lotería de sonidos, dominós, loterías, laberintos, etc.

Los padres de familia de la comunidad escolar el 80% aproximadamente, de total de 148 alumnos, participaron donando alimentos, a cada grupo le correspondió vender algo diferente: tostadas, refrescos, postres, tacos y tómbola.

Durante el desarrollo de esta sesión los padres de familia manifestaron gran compromiso e interés. Se explicó el propósito de la venta de alimentos a los padres de familia con anterioridad y se les mencionó la importancia de que se acerquen a los juegos y actividades del Jardín de Niños para que conozcan y apoyen los aprendizajes de sus hijos en casa.

En general los padres se mostraron con disposición, conversaban y se sentía un ambiente agradable.

Se logró que aproximadamente 25 mamás y 3 papás se encargaran de atender la venta de alimentos, caja, y tómbola.

Aproximadamente 55 mamás y 5 papás asistieron a comprar.

**Evaluación:**

El propósito de la sesión se cumplió y se reunió la cantidad de \$ 3,300.00 para la compra de los materiales, para el área de la ludoteca; así como los padres se mostraron satisfechos por cooperar con la adquisición de materiales y juegos que ayudaría al desarrollo intelectual de sus hijos.

Se mostró compromiso por parte de la mesa directiva y se llegó a su término en dos horas aproximadamente.

De manera general mostraron disponibilidad, entusiasmo, gran iniciativa por parte de todos los padres del plantel.

Se logró incentivar a los padres a involucrarse más en el trabajo que se realiza en el Jardín de Niños para el adecuado desarrollo de sus hijos.

Al día siguiente los integrantes de la mesa directiva acudieron a comprar juegos educativos como memoramas, loterías, dominó, lotería de sonido, rompecabezas, para formar la ludoteca.

## **REPORTE DE APLICACIÓN:**

**Fecha: 25 de octubre 2002.**

**Número de Sesión: 6**

**Participantes: 18 padres de familia de los cuales: 15 mamás y 3 papás y 23 niños de los cuales: 10 niñas y 13 niños del grupo 2ºB"**

**Responsable:**

**Coordinadora del Proyecto**

**Propósito de la Sesión: Participar en la presentación de juegos para la ludoteca que fomenten el desarrollo de las inteligencias múltiples en el niño en edad preescolar.**

### **Desarrollo:**

Para desarrollar esta sesión, se invitó a los padres de familia del plantel a la inauguración de la Ludoteca y asistieron solamente 18 padres de familia.

Empezamos con la Bienvenida a los Padres, se inició la ceremonia de inauguración con un listón y la presentación de las diferentes áreas de juego como: *Mi cuerpo, área de las Matemáticas, Mi Supermercado, Yo construyo, Juego y aprendo con la Computadora, y área de pensar e investigar.*

Se fue explicando mediante láminas con texto breve el tipo de aprendizaje que se desarrollará mediante cada área que se pretende propiciar mediante el juego en los niños: la capacidad de juicio y razonamiento, así como manejar la capacidad de atención y la memoria, interiorización de esquema corporal, posibilidades de movimiento gruesas y finas, percepción visual, la descripción y conceptos matemáticos como: Cuantificación, posición; ubicación espacial, reconocimiento de colores, el conocimiento y cuidado del medio ambiente al que pertenece, etc. Los papás se mostraron muy interesados y escuchaban con atención y surgieron comentarios positivos de los padres que asistieron en las sesiones anteriores. Una mamá comentó que todos los papás deberían saber más acerca del juego, porque no se imaginan que el niño aprende jugando y se

comentó la importancia de que participen en las actividades y juegos del Jardín de Niños para que conozcan y apoyen los aprendizajes de sus hijos en casa.

Posteriormente se analizó el reglamento del aula y se explicó cómo utilizar los distintivos para jugar en cada área.

Después se invitó a los niños y niñas a elegir de manera libre qué área querían explorar para jugar, y así cada uno se iba integrando a un espacio determinado, también los padres de familia se iban incorporando con los niños. Mientras los niños jugaban, se observaba sus juegos y reacciones, se intervenía cuando se consideraba pertinente.

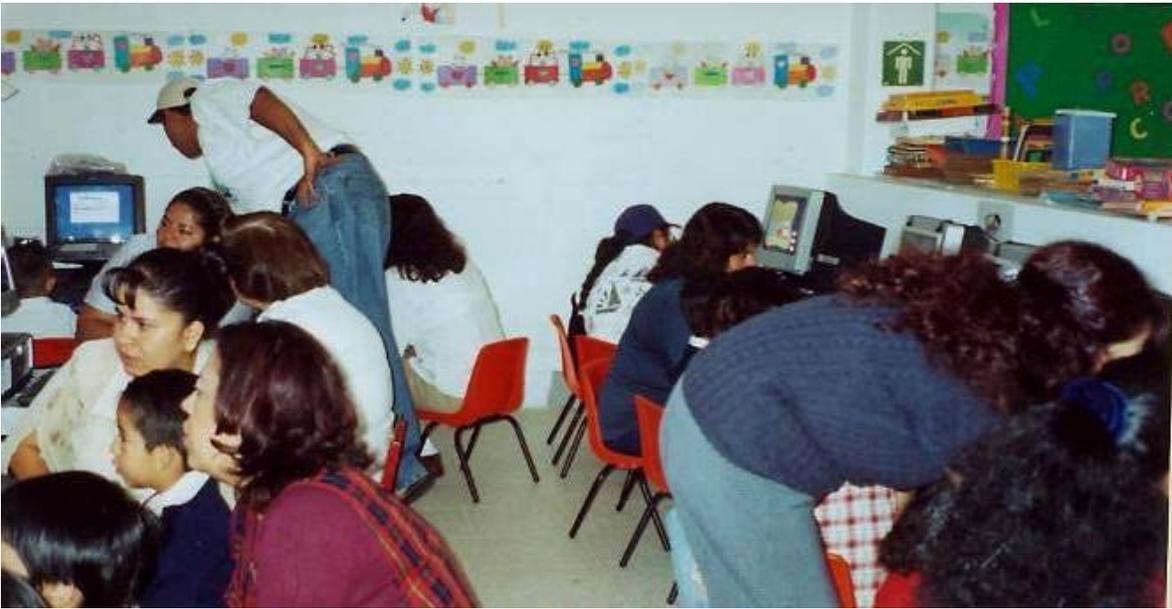
Los padres se mostraron al principio un poco inhibidos, pero se fue creando un ambiente de confianza y la mayoría también participo en los juegos mostrando creatividad e imaginación. Excepto dos mamás, una traía a su bebé y casi no se integró y otra mamá se mostró un tanto apática, se le invitaba a participar, sin embargo, se mostró renuente.

### **Evaluación:**

Se considera que el propósito de la sesión se logró al inaugurar la ludoteca y que los padres observaron como el juego ayudaría a su desarrollo intelectual de sus hijos.

Fue una sesión muy productiva, debido a que ellos disfrutaron jugando, mostraron disponibilidad, entusiasmo, gran iniciativa, imaginación y creatividad.

La mayoría de los participantes se quedó aproximadamente dos horas y media para culminar la actividad, excepto un papá que tenía que trabajar y solo pudo acompañarnos una hora. Se logró incentivar a los padres a conocer más el trabajo que se realiza en el Jardín de Niños, y demostraron con sus comentarios y actitudes que revaloraron la importancia del juego para el desarrollo de sus hijos. La mayoría de los padres se interesaron en primer momento por el área de las computadoras, estaban muy motivados, la mayoría desconoce el manejo de la computadora, sin embargo conocen que existen diversos tipos de juegos para el aprendizaje de diversos conceptos.



## **REPORTE DE APLICACIÓN:**

**Fecha: 11 Noviembre 2002.**

**Número de Sesión: 7**

**Participantes: 25 niños de 2º "B" de los cuales: 11 niños y 14 niñas.**

**Responsable:**

**Coordinadora del Proyecto.**

**Propósito de la Sesión:**

**Desarrollar en el niño la inteligencia lingüística y espacial mediante la constancia perceptual, relaciones espaciales y auditivas en la ludoteca.**

**Desarrollo:**

Se inicio la sesión permitiendo que cada niño explorara de manera libre los materiales y juegos que se iban a utilizar este día. Donde se les fue explicando cada juego y sus reglas.

Se les indicó a los niños que podían elegir algún juego con su gafete.

A la mayoría de los niños les llamó mucho la atención y se integraron a la actividad de la Lotería de Sonidos. Los niños y niñas reconocieron y establecieron las diferencias, durante la audición mantuvieron su total atención y colocaban de manera acertada cada ficha sobre el sonido que escuchaban en la mayoría de los niños, solo algunos requerían ayuda de sus compañeros o mía como: Erick, Nancy, Gustavo, Victor.

En general les agradó la actividad se observó una percepción auditiva adecuada para su edad.

Posteriormente se fueron integrando a otros juegos de manera libre como: *Juegos de propiedades de los objetos:* donde jugaron con un franelografo con figuras movibles de diferentes tamaños, colores, formas, donde los niños y niñas manejan libremente las figuras con imanes o lija, describiendo las características

de los objetos y estableciendo sus diferencias y semejanzas. Algunos niños y niñas acomodaron las figuras formando un paisaje, y con las figuras geométricas formaban robots, casas, carros, etc, mostrando gran creatividad.

Otro equipo jugó con órdenes grabadas en un audio-cinta, donde daban ordenes que realizaran diversas acciones: cerca de la puerta, lejos de la ventana, adelante de..., detrás de..., acomoda dentro de la caja una pelota, fuera de..., etc. Los niños que eligieron esta actividad les agradaron mucho, sin embargo, se inquietaron, y se empezaron a distraer.

También se les presento una lámina de Lectura de Planos Gráficos, donde se les solicitó que observarían la lámina y que mencionarían donde estaba ubicada cada figura, la mayoría ubicó adecuadamente arriba, abajo, a un lado, sin embargo, aún no manejan izquierda-derecha.

### **Evaluación:**

El propósito de la sesión se cumplió medianamente debido a que algunos niños se distrajeron. Sin embargo, se trabajó con acciones para el desarrollo intelectual de los niños, pero se requiere cambiar los juegos con mayor dinamismo. Por tanto, en la siguiente sesión se cambiará la actividad para el juego de ubicación espacial. La actividad de la lectura de planos gráficos se les hizo un poco pesada y lenta.

La actividad que les agrado mucho fue la lotería de sonidos, les resulto algo nuevo y divertido.

Se pudo observar que identifican la mayoría de las figuras geométricas y formaron imágenes diversas, mostrando gran imaginación.

La duración de la actividad, fue de 1 hora con 15 minutos aproximadamente

De manera general los niños mostraron interés, disponibilidad, entusiasmo, por conocer los juegos de la ludoteca y participar. Sin embargo hay que retomar los acuerdos de la ludoteca y reflexionarlos, para que sean cumplidos de manera espontánea y por convicción.



## **REPORTE DE APLICACIÓN:**

**Fecha: 18 Noviembre 2002.**

**Número de Sesión: 8**

**Participantes: 23 niños de 2<sup>o</sup> "B": 9 niños y 14 niñas y 7 mamás.**

**Responsable:**

**Coordinadora del Proyecto.**

**Propósito de la Sesión:**

**Desarrollar en el niño la Inteligencia Lingüística y Espacial, mediante la constancia perceptual, percepción de relaciones espaciales en la ludoteca.**

**Desarrollo:**

En esta sesión se inició explicando cada juego y sus reglas. Permitiendo que los niños cuestionaran de manera libre sobre los materiales y juegos que se iban a utilizar este día.

Un área de *Juego y Aprendo con la Computadora*, donde se trabajó: propiedades de los objetos, y ubicación espacial, en el área de *Pensar e Investigar* en donde se trabajo: Percepción, Reconocimiento y diferenciación de diversos sonidos y en el Área de *Mi Cuerpo* se trabajo la ubicación espacial respecto de sí mismo.

Se les indicó a los niños que podían elegir algún juego con su gafete. Todos los niños y niñas querían integrarse a Jugar con las computadoras, empezaron a pelear, otros discutían, finalmente se retomo el reglamento del aula y se indico que había un número determinado de integrantes para cada área y que después podían cambiarse.

Por tanto, se resolvió la situación respetando a los niños y niñas que inicialmente tenían el distintivo de esa área y empezamos la sesión, aunque algunos niños no estuvieron de acuerdo, sin embargo, se integraron a otra actividad.

En esta área se trabajó percepción visual, propiedades de los objetos y ubicación espacial con juegos como memoria, clasificación de objetos de acuerdo a diversas características como tamaños, color, forma y ubicación en el espacio mediante relaciones topológicas: arriba, abajo, a un lado, dentro, fuera de..., etc., con éxito debido a que el manejo de computadoras es de su mayor interés.

En el área de pensar se trabajó con la percepción de sonidos, mediante una lotería de sonidos. Los niños y niñas reconocieron y establecieron las diferencias, durante la audición de la cinta; mantuvieron su total atención; mencionaban y dibujaban de manera acertada cada sonido que escuchaban; a la mayoría de los niños les agradó la actividad y se observó una percepción auditiva adecuada.

En el área de Mi Cuerpo se manejó la ubicación espacial con su propio cuerpo utilizando un globo cada niño, primero lo manipularon y jugaron libremente y después se les invitó a jugar a *Jefe Indio dice que todos...* (Realizarán diferentes acciones como: colocar el globo cerca de, lejos, adelante de..., detrás de..., en su cuerpo. Posteriormente se hizo una rueda tomados de las manos y se dio la indicación de: acomodar el globo dentro o fuera del círculo, etc. Los niños que eligieron ésta actividad, mostraron agrado para la misma, de tal forma que ellos iban sugiriendo otras acciones respecto a colocar el globo cerca de su amigo, o en la cabeza del mismo, etc.

### **Evaluación:**

El propósito de la sesión se cumplió debido a que se trabajó con éxito la constancia perceptual manejando propiedades de los objetos y en su mayoría identificaban tamaños, forma y posición, así como memoria visual y auditiva, en los juegos de software

La duración de la actividad, fue de 2 horas aproximadamente, los niños disfrutaron, se divirtieron y se observó que se desarrolló la Inteligencia Espacial y Lingüística con juegos de la ludoteca.

Posteriormente en la semana se fueron manejando las fichas de trabajo de las Carpetas de Aprendizajes Básicos de Atención y Memoria. Editorial sm educación preescolar (con las fichas 6,7,12,22,34,y 44).

El manejo de las fichas fue útil para verificar si reconocen las propiedades de los objetos y en su mayoría las distinguen y establecen diferencias muy bien, con excepción de algunos niños como Gustavo, Sidny, Gisela. Pero observé que los juegos en la ludoteca les fueron de gran utilidad para lograr estos avances.

## **REPORTE DE APLICACIÓN:**

**Fecha: 25 de noviembre 2002.**

**Número de Sesión: 9**

**Participantes: 18 Padres de familia: 17 mamás y 1 papá y 24 niños del grupo 2ºB: 11 niñas y 13 niños.**

**Responsable:**

**Coordinadora del Proyecto**

**Propósito de la Sesión: Desarrollar en el niño la Inteligencia Lingüística y Espacial mediante la capacidad de atención y memoria auditiva y memoria visual por medio de la Ludoteca.**

### **Desarrollo:**

Dentro de las acciones destinadas para esta sesión, se les explicó cada uno de los juegos con sus reglas y así los niños y niñas se fueron organizando por áreas en el aula de la ludoteca según su interés.

Se les fue explicando el tipo de aprendizaje que se desarrollará mediante cada juego con un lenguaje adecuado para los niños.

Se llevó a cabo en un área los *juegos de concentración y memoria visual*: Rompecabezas, partes de un todo (observación de ficha de trabajo de Carpetas Básicas de Aprendizaje editorial SM), reconocimiento de un objeto al ver solo una parte de él, con láminas diversas donde observaron y comentaron que objeto era, juego de siluetas con imágenes oscuras de algunos objetos y ellos tenían que mencionar qué era y relacionar con los dibujos de color que eran iguales, juegos de situaciones ilógicas: observación de láminas grandes, con situaciones diversas identificando lo que era lógico y lo que era ilógico.

Juguemos a narrar un cuento de imágenes movibles: primero se les narró el cuento apareciendo las figuras movibles como objetos diversos y los personajes del cuento y posteriormente uno de los niños narró la historia retirando una o dos

imágenes movibles y sus demás compañeros que eran los espectadores tenían que recordar que figuras faltaban en el cuento.

En la misma área estaba el *Juego de ausencia y presencia* de objetos, presentando 10 elementos distintos conocidos para los niños, donde un niño iba mencionando cada objeto. Posteriormente los niños que jugaban se taparon los ojos y él niño escondió dos objetos, les da la orden de observar y decir que objetos faltan.

Los papás se acercaban a cada área e intervenían con los niños, algunos que eran, la minoría, solo observaban y les sugerían a los niños como jugar o que cambiar y los orientaban de manera acertada.

Mientras los niños y los padres jugaban se observaba sus juegos, y reacciones e intervenía cuando lo consideraba pertinente.

### **Evaluación:**

Se considera que el propósito de la sesión se logró, sin embargo, debemos recordar que estos aprendizajes se van dando gradualmente y no sólo en una sesión.

Fue muy gratificante debido a que esto se ha trabajado en aula de manera más informal y en esta sesión hubo una excelente respuesta por parte de los niños tanto en atención y memoria.

Los padres mostraron disponibilidad, entusiasmo, iniciativa y también disfrutaron jugando.

Las participantes se quedaron aproximadamente dos horas para culminar la actividad. Después durante la semana se realizó la evaluación con las fichas de trabajo de las Carpetas de Aprendizaje Básico de Atención y Memoria. Fichas no. 14, 35, 40, 3, 23.

La mayoría manifestó habilidad y facilidad al resolver los ejercicios de estas fichas manteniendo su concentración, atención y memoria. Incluso se pudo observar con cuatro niños que no asistieron a la sesión aquí descrita que se les dificultó resolver las fichas, lo cual hace pensar que el juego previo en la ludoteca

con fines para desarrollar la Inteligencias Lingüística y Espacial propiciaron el avance en la capacidad de atención y memoria de estos alumnos.

## **REPORTE DE APLICACIÓN:**

**Fecha: 2 de diciembre 2002.**

**Número de Sesión: 10**

**Participantes: 25 niños: 13 niñas y 12 niños del grupo 2ºB”**

**Responsable:**

**Coordinadora del Proyecto**

**Propósito de la Sesión: Desarrollar en el niño la Inteligencia Lingüística, Musical y Espacial mediante la capacidad de atención y memoria auditiva y memoria visual por medio de la Ludoteca.**

### **Desarrollo:**

Para el inicio de esta sesión, se les explicó cada uno de los juegos con sus reglas, así como el tipo de aprendizaje que se adquirirá con un lenguaje adecuado para los niños. Posteriormente los niños y niñas se fueron organizando por áreas en el aula de la ludoteca según su interés.

Se llevó a cabo en el área los *Juegos de Concentración y memoria auditiva: el juego de La gallina*, los niños formaron un círculo sentados en el piso, uno de los niños escondió un huevo ficticio, y otro representó a la gallina y salió del aula para no ver donde escondían el huevo, posteriormente fue caminando alrededor de los niños lentamente mientras los demás marcaban el ritmo con las palmas de las manos y cantando. Cuando llegaba al lugar del niño que escondía el huevo, todos dejaban de aplaudir y él tenía que detenerse y mencionar quién tenía el huevo. Distinguiendo sonido-silencio. Fueron pasando varios niños y niñas.

En este juego mantuvieron su atención la mayor parte de los niños, otros al terminar una vuelta, pedían cambiar de juego, sin embargo, la mayoría mostraron interés en representar a la gallina y pasar a identificar quién escondía el huevo. Se observó que las primeras veces se les dificultaba detectar la ausencia de sonido, pero conforme paso el juego se les fue facilitando debido a que mantenían su concentración.

Mientras tanto en otra área jugaron el *Juego del Escondite*, se les menciono que el propósito del juego era la atención y la memoria, percepción visual, descripción, donde se les presento un dibujo grande de un bosque muy grande con diversos animales propios de este ecosistema, algunos muy pequeños, otros escondidos y se observaban diferentes cantidades de cada uno de los animales, de tal manera que el dado de hule espuma forrado con tela de diferentes colores tenía en cada cara uno de los animales que se dibujo en el pellón y al jugar el niño tira el dado y de acuerdo a la cara donde caiga el dado, busque en el dibujo el animal que le toco al tirar el dado y cuantifique, (con un tiempo determinado por una alarma). Este juego les agradó mucho estaban muy entusiasmados y motivados.

En otra área estaba el *Juego de ausencia y presencia de imágenes* de algunos objetos adheridos con imanes, presentando 10 elementos distintos conocidos para los niños, donde un niño iba mencionando cada objeto. Posteriormente los niños que jugaban se taparon los ojos y él niño escondió dos objetos, les da la orden de observar y decir que objetos faltan. También fue aumentando o cambiando algunas imágenes. A la mayoría de los niños se les facilitó recordar los elementos.

### **Evaluación:**

Se considera que el propósito de la sesión se logro plenamente, sin embargo, se tiene que seguir reforzando en el trabajo diario.

Se logro su concentración en la mayoría de las niñas y niños y se mantuvieron interesados en todas las áreas.

Se observó que su atención y memoria se ve favorecida con estos juegos y se comprobó con la evaluación, durante el resto de la semana con las fichas de trabajo de las Carpetas de Aprendizajes Básicos de Atención y Memoria. Editorial SM (32 y 33, 31, 41, 1, 30, 27,42)

La actividad duró aproximadamente dos horas, debido a que los niños fueron rotándose en las áreas de juego.

Donde la mayoría manifestó habilidad y facilidad al resolver los ejercicios de estas fichas manteniendo su concentración, atención y memoria. Excepto dos niños de nuevo ingreso que se encuentran un tanto desubicados.

Se concluyó después de esta valoración que el juego previo en la ludoteca con fines para desarrollar la Inteligencia Lingüística y Espacial, propiciaron el avance en la capacidad de atención y memoria de estos alumnos.

## **REPORTE DE APLICACIÓN:**

**Fecha: 9 de diciembre 2002.**

**Número de Sesión: 11**

**Participantes: 18 niños de los cuales: 9 niñas y 9 niños y 12 padres de familia: 11 mamás y 1 papá del grupo 2º "B".**

**Responsable:**

**Coordinadora del Proyecto**

**Propósito de la Sesión: Desarrollar en el niño la Inteligencia lógico-matemática mediante la capacidad de juicio y razonamiento, por medio de la Ludoteca.**

### **Desarrollo:**

En esta sesión se observó que los padres de familia se sienten más comprometidos y muestran gran iniciativa en el trabajo de las sesiones. Inclusive dos de las mamás cuando les informe la fecha de la siguiente sesión, me preguntaron que se iba a trabajar, les comenté que la capacidad de juicio y razonamiento y de manera muy sencilla se les explicó en que consistía.

Al iniciar la sesión se analizó cada uno de los juegos con sus reglas, así como el tipo de aprendizaje que se adquirirá con un lenguaje sencillo.

Los niños y niñas se fueron organizando por áreas en el aula de la ludoteca según su interés. Durante la sesión se observó como interactuaban en sus juegos y dificultades y como los resolvían e intervenía solo para guiarlos.

Se llevo a cabo en un área los *Juegos de Pertenencia a Campos Semánticos*:

Donde jugaron observando diversos objetos que pertenecían a un lugar en especial y se presento diversas láminas donde se les cuestionó a que lugar pertenecía cada uno de los objetos (ejemplo: en la lámina de la cocina, los objetos que se colocaron fueron: vaso, cuchara, estufa, etc.) Se les pidió que fueran colocando los elementos en cada lámina con imanes, en el lugar correspondiente.

Participaron varios niños y niñas y la mayoría colocó de forma correcta los elementos, excepto uno de los niños que estaba un tanto confundido.

En otra área jugaron el *Juego de Correspondencia o no Correspondencia*, se mencionó el propósito del juego, donde se les presentó un dibujo grande de una playa, con diversos animales de este ecosistema, y de otros que no correspondían. Al jugar el niño tira el dado y de acuerdo a la cara donde caiga el dado, busca en el dibujo el animal que le tocó al tirar el dado, mencionando si corresponde o no; y así fueron pasando los demás alumnos. Este juego les llamó mucho la atención y querían jugar más tiempo. Sin embargo, los demás equipos querían también pasar por tal motivo se limitó los tiempos y se les sugirió volver a jugar en la semana.

En otra área estaba el *Juego de Laberintos*, donde algunos niños decidieron tomar uno individual y otros jugaron con uno grande con mayor complejidad. Sin embargo, dos de los niños al ver que no podían resolverlo se desesperaron y buscaron cambiarse de área y dos mamás los motivaron a terminar con su ayuda.

### **Evaluación:**

El propósito de este día se cumplió con éxito, sin embargo, se tiene que seguir reforzando en el trabajo diario.

Se logró que se diera el proceso de juicio y razonamiento en la mayoría de las niñas y niños y se mantuvieron interesados en todas las áreas.

La actividad duró aproximadamente dos horas, debido a que los niños fueron rotándose en las áreas de juego.

La mayoría manifestó habilidad y facilidad al resolver los ejercicios gráficos como laberintos y correspondencia que se llevaron a cabo durante la semana. Excepto tres niños que les costó mucho trabajo, sin embargo, con orientación lo realizaron adecuadamente.

Se percibe después de esta valoración que el juego previo en la ludoteca con fines para desarrollar la capacidad de juicio y razonamiento propició el avance en el desarrollo del intelecto de los niños.

## **REPORTE DE APLICACIÓN:**

**Fecha: 13 de diciembre 2002.**

**Número de Sesión: 12**

**Participantes: 17 niños del grupo 2ºB” 9 niños y 8 niñas.**

**Responsable:**

**Coordinadora del Proyecto.**

**Propósito de la Sesión: Desarrollar en el niño la Inteligencia lógico-matemática mediante la capacidad de juicio y razonamiento, por medio de la Ludoteca.**

**Desarrollo:**

En esta sesión se inicio explicando cada juego y sus reglas. Permitiendo que los niños cuestionaran de manera libre sobre los materiales y juegos que se iban a utilizar este día.

Se llevo a cabo en otra área los *Juegos de Solución de Problemas y Razonamiento*: Donde se les presento láminas de situaciones conflictivas y ellos tenían que encontrar la tarjeta de la mejor solución. En ocasiones entraban en debate algunos niños para ver la solución adecuada.

En este juego mantuvieron su atención algunos de los niños, otros al terminar una lámina y pedían cambiar de juego, sin embargo, se observó que conforme paso el juego se les fue facilitando y les iba agradando, debido a que mantenían su concentración.

En los *Juegos de Pensamiento: Causa-Efecto*: Se colocaron en el área de Pensar e Investigar algunos experimentos como: La carretera con una tapa de zapatos con un dibujo de una carretera y con dos imanes uno debajo de la tapa y otro en un carrito, al mover el imán junto con el otro se iba moviendo el carro.

Otro fue el Libro Mágico: Con acetatos y un dibujo en medio coloreado y un acetato encima con el contorno marcado, al moverlo aparece primero sin color, lo suben y aparece el dibujo pintado.

El juego de combinación de colores con recipientes con pintura vegetal de los colores primarios, y recipientes vacíos para realizar las combinaciones que desearán.

Otro fue la observación del clavel con el tallo partido a la mitad, y cada mitad en un recipiente con agua pintada de un color cada uno. (Previamente preparado para que observen el resultado del experimento de coloración).

Aparentemente la mayor parte de los niños que pasaron a esta área, aún no pueden sustentar los fenómenos que ocurrieron en los anteriores experimentos o actividades, por lo tanto, no encontraron la causa en la mayoría de los experimentos. Sugirió uno de los niños investigar en casa en libros y otro niño mencionó como fuente de información el Internet y traer la investigación en la semana y así lo acordaron.

Algunos se desesperaron y querían pasarse al otro juego y se resolvió la situación con respetar a los niños y niñas que inicialmente tenían el distintivo de esa área y continuamos la sesión, explicándoles que en un momento pasarían ellos cuando culminaran sus compañeros, los niños estuvieron de acuerdo, y continuaron su actividad.

### **Evaluación:**

El propósito de la sesión no se cumplió en su totalidad debido a la dificultad que presentaron con los juegos de pensamiento: causa –efecto.

La duración de la actividad, fue de 1 hora aproximadamente, los niños disfrutaron, se divirtieron y se observó que aprendieron con juegos de la ludoteca.

Posteriormente se retomaron los experimentos en el aula para conocer el resultado de sus investigaciones, existía interés en la mayor parte del grupo, por conocer los resultados, inclusive sugirieron algunos otros experimentos y algunos niños investigaron en casa con sus hermanos o en libros cuales podríamos realizar en la escuela.

Se requirió retomar acuerdos del la ludoteca para recordarles que tenían que esperar para pasar a otra área.

## **REPORTE DE APLICACIÓN:**

**Fecha: 9 enero de 2003.**

**Número de Sesión: 13**

**Participantes: 24 niños de los cuales: 11 niños y 13 niñas.**

**Responsable:**

**Directora: Coordinadora del Proyecto.**

**Propósito de la Sesión:**

**Lograr que el niño desarrolle su Inteligencia Corporal, Espacial y Musical reafirmando e interiorizando su Esquema Corporal y sus posibilidades de movimiento gruesas y finas mediante el juego.**

**Desarrollo:**

Se inicio la sesión permitiendo que cada niño explorara de manera libre los materiales y juegos que se iban a utilizar este día. Donde se les fue explicando cada juego y sus reglas.

Se les indico a los niños que podían elegir algún juego con su gafete.

A la mayoría de los niños les llamo mucho la atención y se integraron a la actividad de la *Niñografía*, donde los niños y niñas reconocieron las partes del cuerpo y establecieron las diferencias entre un niño y una niña. Durante la explicación mantuvieron su total atención, se reunieron por parejas y uno de los niños se colocaba recostado sobre un papel bond, el otro compañero, dibujaba cada parte de su silueta mencionando la parte del cuerpo que marcaba. La mayoría de los niños reconocieron de manera correcta las partes del cuerpo, solo algunos requerían ayuda de sus compañeros o del adulto como: Dylan, Erick, Gustavo, Víctor.

En general les agrado, la actividad se observó una integración de su esquema corporal adecuada para su edad.

Posteriormente se fueron integrando a otros juegos de manera libre como:

*Juegos de Psicomotricidad de Coordinación Motriz Gruesa*, donde jugaron con música, utilizando su cuerpo, identificando sus diferentes posibilidades de movimiento. Donde los niños y niñas se movieron libremente saltando, girando, gateando, etc., ellos iban brindando las sugerencias. La mayoría de los niños y niñas mostrando gran creatividad y ritmo.

Otro equipo participo en el *Juego de Juan dice...* con órdenes grabadas en un audio cinta donde mencionaba que realizarán diversas acciones como: caminar, brincar de cojito, caminar hacia atrás, etc. Los niños que eligieron esta actividad, les agradó mucho sin embargo, se inquietaron un poco y cambiaron de área.

También se les presento el *Juego de Armemos a... Rompecabezas de Figura Humana de Niño y Niña* grandes, donde se les solicito que observarán los rompecabezas armados y que mencionarán donde estaba ubicada cada parte del cuerpo, la mayoría ubico adecuadamente las partes del cuerpo de la niña y el niño. Posteriormente fueron armando en equipos las figuras humanas, donde tenían que hacerlo en un tiempo limitado y las niñas lo realizaron más rápido que el equipo que era de niños.

### **Evaluación:**

El propósito de la sesión se cumplió plenamente debido a que algunos niños reafirmaron su esquema corporal y sus posibilidades de movimiento gruesas, logrando así manejar estrategias para el desarrollo intelectual de los niños.

La duración de la actividad, fue de 1 hora con 30 minutos aproximadamente, donde mantuvieron su atención.

De manera general los niños mostraron interés, disponibilidad, entusiasmo, por conocer los juegos de la ludoteca y participar.

Uno de los niños al evaluar la sesión comento que le gusta jugar por que se divierte y aprende.

Se evaluó con las fichas de trabajo de Carpetas Básicas de Aprendizaje de

Destrezas y Esquema Corporal editorial SM (40, 38, 48, 37, 36, y33)

Donde manifestaron que ya integran mejor su cuerpo por medio del juego han interiorizado mejor su Esquema Corporal y por tal motivo lo pueden representar gráficamente con excepción de Dylan, Agustín, Erick.

La actividad que más les llamo la atención fue *Juan dice* donde utilizaron su cuerpo de manera libre, utilizando su imaginación.

## **REPORTE DE APLICACIÓN:**

**Fecha: 17 enero de 2003.**

**Número de Sesión: 14**

**Participantes: 24 niños de 2<sup>o</sup> B: 11 niños y 13 niñas.**

**Responsable:**

**Coordinadora del Proyecto.**

**Propósito de la Sesión: Lograr que el niño desarrolle su Inteligencia Corporal, Espacial y Musical reafirmando e interiorizando su Esquema Corporal y sus posibilidades de movimiento gruesas y finas mediante el juego.**

**Desarrollo:**

A la mayoría de los niños les llamo mucho la atención y se integraron a la actividad de los *Juegos de Computadora*, donde los niños y niñas reconocieron las partes del cuerpo, y establecieron las diferencias entre un niño y una niña. Durante la explicación mantuvieron su total atención, se reunieron por parejas y uno de los niños manejo el mouse e intercambiaban opiniones de cómo resolver la situación que les presentaban como vestir a un niño o niña y en que parte del cuerpo colocar la prenda. La mayoría de los niños reconocieron de manera correcta las partes del cuerpo, solo algunos requerían ayuda de sus compañeros y no querían cambiar de área, se necesito retomar el reglamento para que otros pudieran jugar en la computadora, y lo asumieron. En esta actividad se observó una integración de su esquema corporal adecuada para su edad.

Posteriormente se fueron integrando a otros juegos de manera libre como: *Juegos de Psicomotricidad de Coordinación Motriz Fina*, donde jugaron con diversos materiales como: pijas para ensartar, material para trenzar, para coser, atar, abrochar, material para elaborar collares, ampliaciones del material de las fichas de trabajo denominadas *Carpetas Básicas de Aprendizaje de Destrezas y Esquema Corporal* editorial SM ( 1, 3,4,6,32). Donde los niños y niñas trabajaban por equipos en el piso donde utilizaban el picado siguiendo una línea, repaso de

dibujos por línea punteada. La mayoría de los niños y niñas mostrando habilidad con el manejo de estos materiales.

También se les presentó el *Juego de Movimientos Corporales*, donde se les solicitó que escucharán un instrumento musical, pandero, y al escucharlo deberían tocar su cabeza; de la misma manera al escuchar el tambor deberían tocar su cuello; al escuchar las claves tocarse las piernas; al escuchar los cascabeles tocarse los brazos, etc. Y al mismo tiempo deberían mencionar cada parte de su cuerpo. La mayoría ubicó adecuadamente la mayoría de las partes del cuerpo tanto las niñas como los niños. Posteriormente fueron dibujando al escuchar los instrumentos parte por parte. Al graficar les costó trabajo y la mayoría no era muy estructurado su dibujo pero ellos describían de manera correcta las partes del cuerpo del instrumento que se tocó.

### **Evaluación:**

El propósito de la sesión se cumplió plenamente debido a que los niños reafirmaron su esquema corporal y sus posibilidades de movimiento gruesas y finas, logrando así trabajar diversas acciones para el desarrollo intelectual de los niños.

La duración de la actividad, fue de 1 hora con 45 minutos aproximadamente, donde mantuvieron su atención y orden.

De manera general los niños mostraron interés, disponibilidad, entusiasmo, por conocer los juegos de la ludoteca y participar.

Se evaluó durante la semana con las fichas de trabajo de Carpetas Básicas de Aprendizaje de Destrezas y Esquema Corporal editorial SM (36, 47, 34, 46, 41,42).

Donde manifestaron que ya integran mejor su cuerpo por medio del juego han interiorizado mejor su Esquema Corporal y por tal motivo lo pueden representar gráficamente con excepción de Dylan, Agustín, Erick.

Manifestaron que les gustó mucho trabajar con instrumentos y la computadora.

## **REPORTE DE APLICACIÓN:**

**Fecha: 20 enero de 2003.**

**Número de Sesión: 15**

**Participantes: 24 niños de 2º “B”: 12 niños y 12 niñas y 12 Padres: 10 mamás y 2 papás.**

**Responsable:**

**Coordinadora del Proyecto.**

**Propósito de la Sesión:**

**Lograr que el niño desarrolle su Inteligencia Lógico-matemática aplicando de manera lógica la razón con respecto a las relaciones que establece entre los elementos utilizando el juego como medio.**

**Desarrollo:**

Está sesión se les mostró los juegos que se iban a utilizar este día. Donde se les fue explicando cada juego y sus reglas.

A la mayoría de los niños les llamo mucho la atención y se integraron a la actividad de *Juegos de tablero* tanto de mesa, como grandes para piso en los cuales se pretendía manejar conceptos matemáticos como la cuantificación, agregar, quitar, adición, sustracción, posición, ubicación espacial; reconocimiento de colores. Como el *Juego de La Ciudad* que consta de una carretera dibujada en el piso, tiene una gasolinera, vulcanizadora, taller mecánico, etc, según les toqué van retrocediendo casillas, avanzando, etc. Otro por ejemplo era El *Juego de la Oca* de piso, donde cuantificaron, agregaron, quitaron. Los niños iban avanzando de acuerdo al número que salía al tirar el dado con puntos, con el propósito de llegar a la meta.

Los papás se mostraron muy interesados y empezaron a dar sugerencias de cómo jugar, y comentaron que tipo de material podrían usar los niños para jugar, como fichas de colores, carros, etc. Algunos se llevaron a cabo con un dado. En general les agradó la actividad se observó que manejan el conteo,

aunque algunos niños todavía se saltan números, y no hay una correspondencia biunívoca en la mayor parte del grupo.

Posteriormente se fueron integrando a otros juegos de manera libre como: *Juegos de Clasificación*, donde jugaron con el pizarrón con figuras movibles con imanes formando conjuntos de animales, flores, figuras geométricas, donde los niños y niñas manejaron libremente las figuras con imanes, formando conjuntos. A la mayoría de los niños les agradó la actividad y si realizaron bien los conjuntos.

Algunos niños y niñas se integraron a los *Juegos de Adición y Sustracción*. El juego de apoyo se denominó: *Descubramos el Mensaje Secreto*, se formaron dos equipos de niños y niñas y se les mostró un juego de tarjetas cada una con puntos cada una con un valor del 1 al 10, con el signo de suma y una cara feliz. Y un juego de tarjetas cada una con puntos cada una con un valor del 1 al 10, con el signo de resta y una cara triste. Las tarjetas se mostraron como baraja boca abajo y pasa el integrante de un equipo a tomar una tarjeta y de acuerdo a lo que le tocaba iba tomando o regresando tarjetas de letras del abecedario, observando si era cara triste para resta o cara feliz para suma, se les mostró un mensaje escrito en el pizarrón por ejemplo la palabra: Mamá y se explicó que el propósito del juego es ver que equipo forma más rápido la palabra de acuerdo al número y signo que les toque tomarán (con el signo de suma) o regresarán (con el signo de resta) tarjetas con letras para formar la palabra del pizarrón. Les costó un poco de trabajo al principio, pero volvieron a jugar con otra palabra y se les facilitó más. Este juego fue el que más les gustó a los papás y les gustó que se relacionaran conceptos matemáticos con la lectura y la escritura.

Otro de los juegos que tuvo mayor éxito fue *El Supermercado*, donde se maneja la resolución de problemas matemáticos donde los niños identificaron los letreros al leerlos, cuantificaron, calcularon, sumaron y restaron al realizar sus compras, donde se les presentaba algún reto y se mostraba alguna oferta donde tenían que restar al precio una cantidad y tenían que pagar el monto indicado. Fue muy atractivo dicho juego para los niños y los papás se divirtieron mucho. La mayoría de los niños resolvió los conflictos de sumar y restar al pagar, con ayuda de algún compañero y otros solos.

## Evaluación:

La duración de la actividad, fue de 2 horas con 15 minutos aproximadamente:

El propósito de la sesión se cumplió mostrando atención, jugando con entusiasmo se logró que los niños aplicarán de manera lógica la razón con respecto a las relaciones que establece entre los elementos mediante la ludoteca.

Se retomará el Juego: *Descubramos el Mensaje Secreto y el Supermercado* en otra ocasión debido al interés de los Padres y de los alumnos.

Como se pudo observar dentro de estos dos juegos se manifestó la zona de desarrollo próximo en algunos de los niños donde algunos niños no podían resolver el conflicto que se les presentaba sin embargo con ayuda de otro u otros lograron llegar a la adecuada solución de la problemática.



## **CONSIDERACIONES FINALES SOBRE EL CURSO TALLER**

De manera general el curso taller llevado a cabo con padres de familia y niños del grupo 2ºB del Jardín de Niños Eucario León López, en el año en curso, fue alentador para mí como responsable, así como para los niños y padres de familia. Porque permitió alentar a los padres de familia a conocer más las actividades de la Institución escolar, involucrarse y, por tanto, darle un valor pedagógico a cada una de ellas. Debido a que brindó aspectos cualitativos muy valiosos.

Las experiencias vividas por los niños fueron muy positivas en cuanto al trabajo realizado en dicho taller, mencionaban que les gustaban los juegos y en su mayoría coincidieron que lo que más les agrado fue: que sus padres asistieran con ellos a jugar, así como mencionaron que les gustaba asistir a la escuela para continuar con el taller, utilizando un aula nueva, donde se sentían libres para jugar con diversidad de materiales. Algunos niños propusieron continuar con esta forma de utilizar la ludoteca.

Respecto a los padres de familia sus opiniones en la gran mayoría fueron que se sentían orgullosos de haber participado en la elaboración de juegos para sus hijos. Asimismo, fue gratificante para ellos observar y participar en la puesta en marcha de dichos juegos, permitiéndoles así, conocer que iban a aprender o a desarrollar en los niños. Algunos de las madres de familia agradecieron la oportunidad de actualizarse y acercarse a sus hijos de otra manera, lo cual mencionaron ayudo enormemente en sus relaciones madre e hijo. Esto para mí fue muy gratificante y alentador.

También comentaron la necesidad que tienen como padres de tener mayor información para poder ayudar a sus hijos en su formación y mencionaron propuestas para trabajar en año siguiente, entre ellas mencionaron continuar con el trabajo en ludoteca y extenderlo a los demás grupos.

Considero que compartí con los padres y niños ese gusto, por crecer, aprender, conocernos, ayudarnos y así mejorar para el beneficio de todos.

Todo lo analizado durante el proyecto me brindó la oportunidad de crecer a mí como ser humano y en mi práctica docente, para seguir transformando, y generar cambios trascendentes.

## EVALUACIÓN GENERAL DEL PROYECTO

De manera general se explicitará el análisis de resultados de este proyecto de innovación, el cual se desarrollo de manera óptima, de acuerdo a los planteamientos propuestos en un inicio de la propuesta de innovación.

A continuación se evaluará cada una de las categorías de análisis que fueron tomadas en cuenta, durante el transcurso del proyecto:

En cuanto a la intervención del personal docente y autoridad inmediata, para la realización del proyecto, se considera que en algunos de los integrantes falto sensibilizarlos y motivarlos más. Así como falto el compromiso e iniciativa por parte de los mismos en involucrarse para llevar a cabo algunas acciones del proyecto.

Respecto a las autoridades del Sector y la Inspección mostraron disponibilidad y apertura ante las actividades propuestas durante la puesta en marcha del proyecto. Brindando los espacios, tiempos y permisos requeridos.

En cuanto la aportación económica y/o bienes materiales por parte de la comunidad para la construcción de la ludoteca, se logro que donaran juegos, materiales; así como mostraron disposición para cooperar y participar en la mañanita mexicana, con el fin de recaudar fondos para la compra de materiales, juguetes, juegos y programas educativos para la computadora.

A continuación se anexa una lista de los juegos y materiales adquiridos:

30 rompecabezas de madera diversos temas.

10 rompecabezas de plástico diversos temas.

1 Lotería de sonidos

1 juego de resaque de figuras geométricas

1 juego de resaque de esquema corporal

1 juego *colorama*

1 juego *relaciona los tamaños.*

1 juego *¿de qué esta hecho?*

1 juego *bola –bola*

1 juego *relaciona.*

8 memoramas de diversos temas

5 botes con dominós de diversos temas

1 bote con sellos

1 juego de volumen de figuras geométricas

10 software *al colegio con Adibu yo leo, yo calculo*

10 software *math blaster jr. Matemáticas preescolar*

5 software *Trampolín ven a aprender a la ciudad más divertida*

La participación de los padres de familia fue muy gratificante debido a que asistían con agrado, deseos de cooperación e inquietud y aspiraciones de conocer para que servía cada juego o material elaborado por ellos mismos. Así como en su asistencia, iniciativa y compromiso en la elaboración de juegos diversos que fomenten el desarrollo de las inteligencias múltiples para la ludoteca.

Materiales elaborados:

Juego de *La Ciudad* dibujado en el piso

Juego de *La Oca* grande de tela

Juego de *Búsqueda del Escondite* grande de tela

Planetario dibujado y en volumen en el techo

Dado grande con imágenes.

Láminas diversos temas

Lámina de planos gráficos.

Rompecabezas partes de un todo

Cuento de imágenes movibles

Cuento de textos movibles

Imágenes con imán

Dibujos ecosistemas con imágenes movibles

Laberintos individuales y colectivos

Juego de imanes

Libro mágico con acetatos

Juego mensaje secreto(Tarjetas de abecedario y números)

A lo largo del proyecto de innovación se originó una adecuada interacción, convivencia de los padres, coordinadora y niños preescolares en el área de ludoteca, con un ambiente de cordialidad, confianza, tolerancia y respeto.

Se logro distinguir avances en el grupo ante la resolución de problemas, de acuerdo a las inteligencias múltiples. Debido a que aunque no se plantearon explícitamente todas las inteligencias múltiples, se manejaron de manera indirecta por ejemplo: la inteligencia intrapersonal e interpersonal, al propiciar un ambiente de confianza brindándoles seguridad y confianza, así como propiciar la interrelación con adultos y niños.

Un elemento importante fue utilizar para la evaluación: las fichas de trabajo de las *Carpetas Básicas de Aprendizaje Editorial SM*, debido a que fue una herramienta palpable de valoración, donde podía observarse los aspectos trabajados en cada sesión. Así como valorar si empleaban algunas de las capacidades de resolución de problemas en una situación específica.

De manera adjunta se dieron los elementos a las docentes para poder aplicar el proyecto con su propio grupo, durante las reuniones de Consejo Técnico Consultivo. Sin embargo, no hubo gran interés, ni compromiso de su parte.

El proyecto fue de gran impacto y utilidad, debido a que para una parte de la comunidad escolar, actualmente valora el papel del juego como propuesta metodológica para lograr el desarrollo de las inteligencias múltiples. Los padres de familia muestran interés y disponibilidad para continuar con el proyecto en el ciclo posterior. Así como sugieren y exteriorizan sus puntos de vista e ideas sobre que les gustaría abordar en trabajos posteriores para el beneficio de los niños.

## REFORMULACIÓN DE LA PROPUESTA DE INNOVACIÓN

De acuerdo, a lo planteado ante la problemática del ámbito educativo propio, sobre que los padres no valoraban la importancia del juego en la enseñanza aprendizaje, se pretende analizar que aspectos se pueden cambiar para mejorar en un futuro está propuesta de innovación durante su aplicación.

Se considera de manera primordial que la propuesta en sí: La ludoteca como medio para el desarrollo de las Inteligencias Múltiples, fue puesta en marcha con éxito debido a que los padres de familia que se involucraron en el proyecto se muestran motivados y comprometidos con sus hijos y en las acciones del plantel.

Sin embargo, ciertos aspectos se podrían afinar como son los tiempos establecidos, se deben ampliar debido a que falta abarcar más juegos y acciones específicas para la Inteligencia Naturalista, Musical, Interpersonal e Intrapersonal; debido a que es muy amplio el campo de las inteligencias múltiples, porque abarca todas las áreas de desarrollo del sujeto.

Sé requiere continuar con el trabajo con padres de familia dentro de la ludoteca implementando diversidad de juegos que fomenten las inteligencias múltiples en futuras aplicaciones. Así como retomar sus propuestas en cuenta y llevarlas a cabo, brindando importancia a sus aportaciones con la finalidad de mejorar nuestra práctica educativa.

Los juegos y materiales se deben incrementar para enriquecer las áreas, sobre todo, el área de pensar con juegos matemáticos, instrumentos de medición que no se cuenta con ellos, así como incrementar el área de ciencias y naturaleza con microscopios, instrumental de laboratorio para elaborar experimentos. Asimismo, adquirir cajas registradoras para el supermercado, básculas, estantería y mobiliario adecuado para dichas áreas.

En cuanto a las docentes considero que es necesario que observen los resultados del grupo en cuestión en el que se aplicó el proyecto, con el fin de generar la necesidad de conocer la teoría de las inteligencias múltiples más a fondo y ponerla en práctica con sus alumnos, para transformar su práctica educativa. Y así extender el proyecto a mayor número de niños.

Estos cambios serían de gran utilidad para el proyecto de innovación para que tenga mayor impacto, en aplicaciones futuras.

## BIBLIOGRAFÍA

AJURIAGUERRA, J. Antología Básica en: El niño: Desarrollo y proceso de construcción del conocimiento. Licenciatura en Educación plan 1994, en: Estadios de Desarrollo según Piaget. México, Universidad Pedagógica Nacional, 1994.

CABRERA, ANGULO Antonio, El juego en Educación Preescolar. Desarrollo social y cognoscitivo del niño. Universidad Pedagógica Nacional (tesis premiada) México, Colección Educación, 1995.

Carpetas de Aprendizaje Básicos, en: Atención y Memoria; Lógica y Conceptos; Destrezas y Esquema Corporal. México, Editorial SM, 2001.

COLL, César. Desarrollo Psicológico y Educación, 2. Psicología de la Educación Escolar. Compilación de César Coll, Jesús Palacios y Álvaro Marchesien en: Constructivismo y Educación: La Concepción Constructivista de la Enseñanza y el Aprendizaje. Madrid, Alianza editorial, S.A., 2002.

COLL, César. Desarrollo Psicológico y Educación, 2. Psicología de la Educación Escolar. Compilación de César Coll, Jesús Palacios y Álvaro Marchesien en: Inteligencia, inteligencia y capacidad de aprendizaje. Madrid, Alianza editorial, S.A., 2002.

Diccionario de las Ciencias de la Educación Vol. I y II. México. Publicaciones Diagonal Santillana, 1984.

ED, Labinowicz, Introducción a Piaget, Pensamiento, Aprendizaje, Enseñanza, de Fondo educativo interamericano, S.A., México, 1982.

GARDNER, Howard. Inteligencias Múltiples. La teoría en la práctica. <Paidós. España, 1995.

GÓMEZ PALACIO, Margarita. El niño y sus primeros años en la escuela, México, SEP, 1992.

KAMIC, I., y DEVRIE, R. Antología Básica en: El juego. Licenciatura en Educación plan 1994, en: La teoría de Piaget y la Educación Preescolar. México, Universidad Pedagógica Nacional, 1994.

MCLAREN, Peter. Antología Básica en: Corrientes Pedagógicas Contemporáneas. Licenciatura en Educación plan 1994, en: El surgimiento de la Pedagogía Crítica y Pedagogía Crítica. México, Universidad Pedagógica Nacional, 1994.

MIRA, María Rosa. Matemáticas viva en el parvulario en: Aprendizaje y propuesta didáctica de la matemática en preescolar, Barcelona, editorial CEAC, s. A. 1995.

MOYLES, R. Antología Básica en: El juego. Licenciatura en Educación plan 1994, en: Resolución de problemas a través del juego. México, Universidad Pedagógica Nacional, 1994.

PIAGET, Jean. Antología Básica en: El juego. Licenciatura en Educación plan 1994, en: La clasificación de los juegos y su evolución a partir de la aparición del lenguaje. México, Universidad Pedagógica Nacional, 1994.

SEP, DGEP . Actividades de Matemáticas en el nivel Preescolar, México, 1991.

SEP, DGEP. Programa de Educación Preescolar, México, 1992.

SEP, DGEP. Antología de Apoyo a la Práctica Docente del nivel Preescolar. México, 1993.

SEP, DGEP. Bloques de Juegos y Actividades en el Desarrollo de los Proyectos en el Jardín de Niños, México, 1993.

SEP, DGEP. Orientaciones Pedagógicas para la Educación Preescolar, Coordinación Sectorial de Educación Preescolar. México, 2002.

SEP. Módulo de Literatura. Plan de Actividades Culturales de Apoyo a la Educación Primaria. México, 1987.

VIGOTSKY, L. S. Zona de desarrollo próximo: Una nueva aproximación en: El Desarrollo de los Procesos Biológicos Superiores. Barcelona, España, Grijalbo, 1979.

VIGOTSKY, L. S. Antología Básica en: El juego. Licenciatura en Educación plan 1994, en: El papel del juego en el desarrollo del niño. México, Universidad Pedagógica Nacional, 1994.

WESTPHALEN, I. Antología Básica en: El juego. Licenciatura en Educación plan 1994, en: La ludoteca activa: una forma de jugar en serio. México, Universidad Pedagógica Nacional, 1994.

Direcciones de consulta de Internet:

<http://www.tlalpan.org.mx/opiniones/ludoteca.html>

<http://www.monografías.org.mx/inteligencias/múltiples.html>

[http://www.ciudadfutura.com/psico/articulos/el\\_juego\\_nino.html](http://www.ciudadfutura.com/psico/articulos/el_juego_nino.html)

[http://www.pbs.org/wholechild/spanish/parents/play\\_try.html](http://www.pbs.org/wholechild/spanish/parents/play_try.html)

<http://www.aprenderjugando.s5.com/importancia.htm>

<http://www.hevanet.com/deshivers/juegos.html>

[http://www.terra.es/personal/psicomot/juego\\_pscm.html](http://www.terra.es/personal/psicomot/juego_pscm.html)

[http://www.child-abuse.com/childhouse/workshops/Open/Desarrollo\\_Infantil\\_T/21.html](http://www.child-abuse.com/childhouse/workshops/Open/Desarrollo_Infantil_T/21.html)

[http://www.maestrosyprofesores.com.ar/Publicación de artículos/Art5 Msanches.doc](http://www.maestrosyprofesores.com.ar/Publicación_de_articulos/Art5_Msanches.doc)