



SECRETARÍA DE EDUCACIÓN PÚBLICA
UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL

UNIDAD AJUSCO

LICENCIATURA EN PEDAGOGÍA

**“ESTRATEGIAS LÚDICAS PARA FAVORECER EL DESARROLLO DE LAS
INTELIGENCIAS MÚLTIPLES”**

Tesis

QUE PARA OBTENER EL TÍTULO DE

LICENCIADA EN PEDAGOGÍA

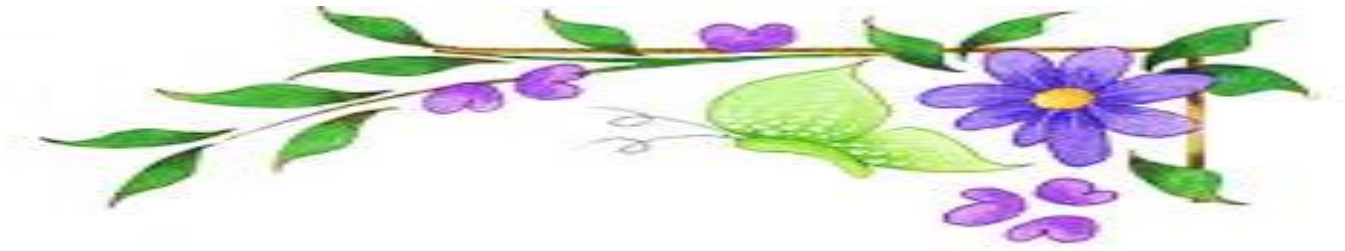
PRESENTA:

LIZETH CHANTAL REYES ROSSEL

ASESORA:

Dra. María Guadalupe Carranza Peña

MÉXICO, D. F. JUNIO, 2014.



AGRADECIMIENTOS

Primero a la Virgen de Guadalupe, San Miguel Arcángel y San Judas Tadeo, porque gracias a su intercesión ante Dios he llegado hasta el día de hoy para cumplir un sueño más junto a los seres que amo.

A ti mi nenita hermosa María José, pues desde que supe que estabas dentro de mí te convertiste en mi motor para proponerme ser un mejor ser humano en toda la extensión de la palabra, pero sobre todo, porque me enseñaste el verdadero sentido de mi vida, TE AMO MI CORAZÓN.

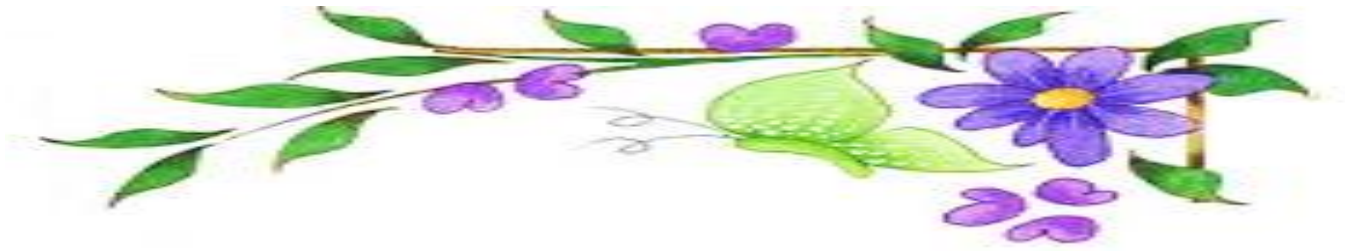
A mis padres, Catalina y Francisco, junto con mi hermana Jocelyn, ya que sin su apoyo, confianza, guía, motivación, pero sobre todo amor, no sería la persona que soy y no cumpliría este sueño, que hoy, gracias a ustedes es posible.

A mis dos abuelitas (Juanita y Martita), pues cada una a su manera me apoyaron y creyeron en mí, sin dejarme un instante sola, mencionando en especial a mis dos abuelitos Nachito y Panchito, que sin avisar se han mudado un lugar mejor antes de mostrarle este gran logro el cual deseaban compartir físicamente a mi lado.

A mis primos, que con su alegría y confianza me ayudaron bastante para cumplir este sueño.

A mis tíos gracias por sus palabras, en especial, a mi tía Bethy que se ha mudado a lado de Dios, por confiar en mí y apoyarme sin juzgarme, que sé, estás muy orgullosa de mí y que extrañaré tu abrazo.

A los maestros de mi campo, Formación Pedagógica y Práctica Docente, por el apoyo, la guía y la confianza, sobre todo a mi asesora, la maestra Lupita Carranza, que guió mi camino con su sabiduría.



A todos mis amigos, ya que ustedes son y fueron parte esencial, cada uno con su granito de arena, no los menciono pues son bastantes y no deseo que se me vaya a olvidar alguno de ustedes.

INDICE

	PÁGINA
INTRODUCCIÓN	
CAPÍTULO I. Inteligencia e inteligencias múltiples	1
1.1. ¿Qué es la inteligencia?	1
1.1.1. La concepción de inteligencia de Piaget	2
1.1.2. Desarrollo y aprendizaje.	4
1.1.3. Desarrollo del niño en la etapa escolar	7
1.1.4. El niño preoperatorio	9
1.1.5. El niño de operaciones concretas	10
1.1.6. Tipos y valor del juego en la teoría piagetiana	11
1.2. La concepción de inteligencia de Gardner	13
1.2.1. Inteligencias múltiples	14
1.2.2. Inteligencia musical	16
1.2.3. Inteligencia espacial	18
1.2.4. Inteligencia cinético-corporal	19
1.2.5. Inteligencia interpersonal	22
1.2.6. Algunas cuestiones entre las dos perspectivas	23
CAPÍTULO II. La importancia de las estrategias lúdicas para el aprendizaje	28
2.1. ¿Qué es el juego?	28
2.2. El juego y su relación con el aprendizaje	35
2.3. El juego y su relación con las Inteligencias Múltiples	39
2.4. ¿Cómo favorecer el aprendizaje a través de las estrategias lúdicas?	41
2.5. Una breve perspectiva sobre las estrategias de enseñanza	43

CAPÍTULO III. El aprendizaje y la enseñanza en un grupo de primer año de educación primaria	50
3.1. Diseño de la guía para la observación de clase.	50
3.2. Registro de observaciones de las clases de primer año de primaria para el análisis del desarrollo de las Inteligencias Múltiples a través de estrategias lúdicas.	54
3.3. Diseño de la guía de entrevista semi-estructurada para el docente.	57
3.4. Diseño de la guía de entrevista semi-estructurada para los alumnos.	58
3.5. Aplicación de la guía de entrevista a los profesores de primer grado de primaria.	60
3.6. Aplicación de la guía de entrevista a los alumnos de primer grado de primaria.	61
CAPÍTULO VI. Propuesta Pedagógica	64
4.1. Presentación.	65
4.2. Objetivo general.	66
4.3. Contenidos.	67
Conclusiones	68
Bibliografía.	71
Anexos	78

INTRODUCCIÓN

La inteligencia consiste no sólo en el conocimiento, sino también en la destreza de aplicar los conocimientos en la práctica. (Aristóteles).

En la actualidad los términos “inteligencia y juego” en el ámbito escolar siguen teniendo un gran importancia y en ocasiones provocan controversia respecto a qué es ser inteligente; por ejemplo: si son aquellos individuos que son hábiles en las Matemáticas, Física, Química, Español, por mencionar algunas materias que tienen mayor énfasis curricular o sobre cómo se considera a un sujeto inteligente, qué características debe tener, entre otros aspectos. De la misma manera el juego se considera una actividad no seria y en la cual los individuos sólo pasan un momento de diversión y que no genera un aprendizaje.

Sin embargo, con el paso del tiempo la perspectiva sobre esos dos conceptos ha cambiado, entre los filósofos, expertos en el tema, así como entre los padres de familia y docentes. Dentro del aula, con los niños que se encuentran entre los cinco a siete años que cursan el primer año de primaria es necesario tener muy presente que las estrategias lúdicas son la mejor arma para poder forjar aprendizajes significativos.

La razón de esta investigación es brindarle a los docentes otras perspectivas el propósito de esta investigación es brindarle a los docentes otras perspectivas respecto a la forma de enseñar a los alumnos, impulsando el desarrollo de la inteligencia a través del juego. Tratando de modificar el modo de aprender de ellos; con el juego, como característica esencial de las personas, se puede conocer, explorar, experimentar interactuar con el ambiente y con otros individuos.

Para poder desarrollar mejor el tema de la investigación, que lleva por nombre: “Estrategias lúdicas para favorecer el desarrollo de las Inteligencias Múltiples”, se han desarrollado cuatro capítulos que son los siguientes:

En el capítulo uno es: “Inteligencia e inteligencias múltiples”, en el cual se desarrollan temas desde lo que significa “inteligencia” de manera global como la definición que propone Piaget y Garden; con relación al primero, se hablará del desarrollo del ser humano, el cual se divide en cuatro estadios (sensorio motriz, pre operacional, operaciones concretas y operaciones formales); enfocándose en el preoperatorio y operaciones concretas, ya que la investigación está dirigida a alumnos de primer año de primaria y éstos se encuentran entre esos dos estadios y por último se hablará de la importancia del juego con base en Piaget; respecto a Gardner se dará la definición de inteligencia, la cual divide en ocho, (Lingüística, lógica-matemática, intrapersonal, naturalista, espacial, cinético-corporal, musical e interpersonal), de las cuales se enfatizó en las últimas cuatro, puesto que en ellas, desde mi perspectiva se pueden incluir las demás, ya que es un todo y serán útiles, pues a través de ellas se creará la propuesta pedagógica de esta investigación y para finalizar este capítulo se realizó una recopilación de ambas perspectivas.

En el capítulo dos llamado: “La importancia de las estrategias lúdicas para el aprendizaje”, donde se explica qué es el juego, desde el padre de esta definición, que es Huizinga, aclarando que no sólo es una acción para divertirse, sino que a través de él se aprenden cosas formales como informales, la relación que existe de éste con el aprendizaje y las inteligencias múltiples; cómo se pueden utilizar las estrategias lúdicas para favorecer el aprendizaje significativo en los alumnos y por último una breve perspectiva de los tipos de enseñanza.

En el capítulo tercero es: “El aprendizaje y la enseñanza en un grupo de educación primaria”, el cual describe la metodología de la investigación, ya que al inicio se explica el por qué de ésta, la ubicación de la escuela, tanto a los profesores como a los alumnos en quiénes se basó la investigación; ya que se hizo uso de tres herramientas de investigación, la primera fue la observación que se realizó a los dos grupos de primer año de primaria durante sus clases; las dos últimas, fue una entrevista semi-estructurada, aplicada a profesores y alumnos; registrando en la descripción de las observaciones las clases, las actividades que se llevaban a cabo y

en las entrevistas conocer la perspectiva de las definiciones de inteligencia, tipos de éstas, el juego, la importancia, el uso que se le da a éste para el proceso de enseñanza-aprendizaje tanto por parte del docente como del alumno; se adjunta la interpretación que se hizo con base en el marco teórico de la tesis.

El capítulo cuatro, es la propuesta pedagógica, la cual es un cuadernillo de actividades que recibe el nombre de: “Jugando jugando me divierto, jugando jugando aprendo”; el cuerpo de éste es el siguiente: la presentación, el objetivo general, los contenidos y la finalidad; la propuesta contiene quince actividades diversas, las cuales tienen su nombre, el tema a tratar, objetivo general como particulares, nota, donde se muestra algo muy interesante, pues se da la oportunidad al docente de poder adaptarla de acuerdo al tema que el desee exponer a su grupo y aquí se da algunos ejemplos de contenido que se puede utilizar, en algunos se anexa el material que se debe utilizar; se presenta en cada una de las actividades el nombre de ésta, los recursos a usar, la descripción y de qué manera ayuda a desarrollar las cuatro inteligencias que se usaron para esta investigación.

Finalizando la tesis con las conclusiones, en donde se desarrollan los elementos conceptuales que se explicaron en el marco teórico de esta investigación, con los cuales se realizó un análisis pedagógico dando origen a dichas reflexiones.

JUSTIFICACIÓN DEL TEMA

Desde las teorías científicas hasta las aseveraciones de sentido común, se dice que los docentes deben tener conocimiento de las necesidades y características de sus alumnos. Si bien no sirve mucho el mantenerse actualizado en diversas metodologías novedosas si no se conoce lo más importante de su práctica profesional, que es el lograr un aprendizaje significativo de los contenidos por parte de sus alumnos.

Al hablar de conocer a los alumnos me refiero a las necesidades que ellos reclaman, sino el poder desarrollar sus habilidades y no caer en el error de pensar que la inteligencia es un proceso que sólo se produce en forma cognitiva, pues existen muchos niños que se desarrollan en otros ámbitos como puede ser en lo musical o por ejemplo en una carrera de un maratón. Todos contamos con muchas habilidades, capacidades, aptitudes, destrezas, pero no todos las desarrollamos de la misma manera que los demás; en la mayoría de las veces desarrollamos más una de ellas que el resto y es necesario recordar que todas tienen relación para dar solución a algún problema y a la par, tomar en cuenta la edad del sujeto para saber qué estrategia de enseñanza se debe elegir; esta investigación se realizó a niños que cursan el primer año de primaria, los cuales sufren un cambio demasiado drástico e importante al cambiar de escuela, pues ahora algunos profesores dejan de lado el juego, porque creen que no es serio y que sólo distraen a los alumnos, pero es todo lo contrario ya que existen varios pedagogos como Rousseau, Freinet, Montessori, Comenio, Piaget, entre otros que comparten la idea de que el juego es de suma importancia para el desarrollo del niño, tanto cognitiva, afectiva como socialmente.

Es por ello que ante la situación anteriormente mencionada surge la cuestión siguiente:

¿Cómo las estrategias lúdicas pueden favorecer el desarrollo de las Inteligencias Múltiples (espacial, musical, cinético- corporal e interpersonal) y con ello impulsar el aprendizaje?

En la actualidad algunos profesores cometen el error de creer que no es conveniente utilizar el juego como estrategia para el aprendizaje y por ende no reconocen que los sujetos aprenden de múltiples maneras, pues sus intereses, capacidades, destrezas, habilidades, etc., se manifiestan de forma distinta entre las personas; y es importante considerarlas, conocerlas y estimularlas para que esa inteligencia del niño sea productiva en su vida futura.

CAPÍTULO I.

INTELIGENCIA E INTELIGENCIAS MÚLTIPLES

1.1. ¿QUÉ ES LA INTELIGENCIA?

Al escuchar que una persona es inteligente, comúnmente se nos puede venir a la mente la cuestión ¿qué es la inteligencia?, esta pregunta no es reciente, es tan antigua como el ser humano pues se llegaba a la discusión este término, para saber por qué se consideraba a un individuo inteligente, si era por el tamaño de su cráneo, quizás era herencia, desarrollaba ciertas habilidades, dependiendo de la época histórica, dependía del desarrollo cognitivo del sujeto, si podía ser medible entre otros aspectos que en la actualidad se siguen utilizando, sin embargo; con el paso del tiempo se ha ido modificando esas ideas, pero sobre todo el modo de “etiquetar” a las personas.

Esto se sigue vivenciando dentro del contexto escolar, porque antiguamente se consideraba de manera errónea que un alumno era inteligente por las calificaciones que obtenía, especialmente en las materias con mayor demanda ante la sociedad, las que están relacionadas con contenido lógico-matemático y la lingüística, dejando de lado la creatividad, la imaginación, la interacción con el medio, entre otros aspectos que involucra diversas habilidades, capacidades, destrezas, talentos, etc., que son de gran importancia para el desarrollo afectivo y cognitivo del alumno.

En la cotidianidad del ser humano se ha visto que existen niños que no les gustan las matemáticas, pues su argumento es que “no son buenos para ello, no nacieron para ellas, nada más no les entra, son muy difíciles, sólo las personas grandes saben o que su compañerito es muy inteligente con las matemáticas porque saca diez y él no”, por mencionar frases más usadas, sin embargo, como ya se ha interiorizado ese modo de pensar a veces tanto los docente como los padres de familia no ven más allá de lo que sus ojos pueden percibir, es decir que si el niño no obtiene un diez en Matemáticas no sabe, pero no comprenden que en materias como Artes, la

creatividad del alumno destaca, ya que la imaginación al crear dibujos, usar colores, etc., son “buenos” o pueden resaltar en los deportes, pero al no darles la relevancia e importancia que también necesitan pues lo dejan a un lado sin ayudarles a desarrollarlo.

No quiere decir que se debe enfocar en una sola de las habilidades, destrezas, talentos, etc., pues dentro del aula existe una variedad de inteligencias y paralelamente una gran cantidad de alumnos, que sí se inicia a separar por gustos, intereses, habilidades, destrezas, etc., no existirá una homogeneidad en la enseñanza, sino el docente deberá de tratar de abarcar en su mayoría en la hora del proceso de enseñanza-aprendizaje, con el propósito que cada una de las inteligencias de sus alumnos sean fomentadas e incluya el desarrollo adecuado y completo del aspecto cognitivo del alumno.

1.1.1. LA CONCEPCIÓN DE INTELIGENCIA DE PIAGET

Piaget explica que la “inteligencia constituye el estado de equilibrio hacia el cual tienden todas las adaptaciones sucesivas del orden sensorio-motor y cognoscitivo, así como todos los intercambios asimiladores y acomodadores entre el organismo y el medio” (Piaget, 1896, p.16), a esto se le presenta dos situaciones que se dan desde lo biológico del individuo o lo intelectual y que ambas son inseparables, ya que se complementan el uno al otro a lo que Piaget llamó “Invariables funcionales” [sic] las cuales se encuentran formadas por dos procesos, el de organización y adaptación, y que éste última se ve inmersa la asimilación y la acomodación.

A continuación se explica las Invariables funcionales [sic] de acuerdo a López Rafael, (1997):

➤ Organización:

Éste es un proceso interno y quiere decir que no existe la posibilidad de concebir cualquier forma de vida sin su estructura original, desde la perspectiva que se desee ver, por ejemplo la vida de un dinosaurio, la de un niño jugando a la casita hasta un

adolescente con la resolución de un problema matemático. “No existe acto aislado, todos forman parte de un conjunto muy complejo que tiene una finalidad: la conservación en el tiempo de una unidad biológica” (Ibíd. p. 37).

➤ Adaptación:

Éste es un proceso tanto interno como externo, pues “la adaptación es un proceso único, dinámico y progresivo (...)” (Ibíd. p. 37), es decir, dentro de la adaptación debe existir un equilibrio entre las acciones sobre el medio y estas acciones inversas, donde se percibe el intelecto del sujeto.

Como se mencionó anteriormente en el proceso de la adaptación se ven inmersos otros dos procesos que son: la asimilación y la acomodación; la primera se refiere a interiorizar lo que el sujeto experimenta o conoce de su medio, es decir la incorpora a su estructura existente, por ejemplo un bebé que inicia a explorar su alrededor, llevando a su boca todo objeto que toma con sus manos, ya sea su propio dedo, un juguete, comida, etc., y lo hace chupándolo, esto quiere decir que con cada objeto nuevo que él tome, incorpora (asimila) la acción, dentro de sus estructuras mentales, sabrá que primero lo debe tomar con sus manitas, lo dirige a su boca y después lo chupará; mientras que la acomodación, es la modificación de las estructuras cognitivas que se han generado de la asimilación de los nuevos episodios que se ve involucrado el sujeto con su medio, siguiendo el ejemplo del bebé; deberá modificar sus esquemas al probar dulce y un limón, ya que el primero le brindará un sabor agradable a diferencia del limón que será ácido, la modificación que se realizará será que al ver el limón no lo llevará a su boca, o si ya lo hizo no lo volverá hacer, modificando así su estructura entre el dulce y el limón.

“Asimilación y acomodación, son dos procesos permanentes y complementarios, que posibilitan la construcción y afianzamientos de estructuras mentales – inteligencia – a lo largo de toda la vida y cuya función es permitir un

permanente procesos de adaptación al mundo en el que el sujeto vive” (Abate, <http://es.scribd.com/doc/3495223/INTELIGENCIA-PiagetGardnerGoleman>, recuperado el 23 de agosto de 2012,).

La cita anterior hace referencia a que el sujeto durante toda la vida es partícipe de diversas experiencias y actividades que se organizan en esquemas previos y al estar en contacto con unos nuevos, provoca en el individuo un desequilibrio en ellos, lo que incita sufran cambios o modificaciones, resultando un equilibrio y es allí donde se encuentra la concepción de inteligencia de Piaget, pues él cree ésta depende de un proceso de equilibrio y desequilibrio donde debe existir la adaptación y organización cognitiva de las experiencias y conocimientos previos del individuo con las experiencias y conocimientos nuevos.

La inteligencia del sujeto se va dando de manera acumulativa, pero cada vez se integran más experiencias y conocimiento complejo de acuerdo a la edad de éste, dando origen a diferentes etapas de desarrollo intelectual del sujeto, a los cuales reciben el nombre de: “Estadios de desarrollo”, los cuales son, sensorio motriz, preoperatorio, el de operaciones concretas y operaciones formales. Cada una de las etapas incluye y sostiene la anterior, confirmando lo escrito previamente, ya que es la organización y reorganización de los esquemas, así logrando la integración de las experiencias y conocimientos anteriores.

1.1.2. DESARROLLO Y APRENDIZAJE.

Como se explicó anteriormente desde la perspectiva de Piaget los sujetos pasan un proceso de desarrollo intelectual, en el cual existe una integración de sus experiencias y conocimientos previos con experiencias y conocimientos nuevos, logrando así una reorganización de sus esquemas; esto lo podemos relacionar con el aprendizaje, el cual debe ser significativo como lo define Ausubel:

“Por aprendizaje significativo se entiende aquél en el que la nueva información se relaciona de manera sustantiva, es decir, no arbitraria, no al pie de la letra, con los conocimientos que el alumno ya tiene, produciéndose una transformación tanto en el contenido que se asimila como en lo que el estudiante ya sabía” (Coll, Palacios y Marchesi, 2007, p. 91).

Para lograr que el aprendizaje del alumno sea significativo, podemos considerar a Jean Piaget ya que él divide el desarrollo del niño en cuatro estadios, cada uno de ellos se distinguen por ciertas características específicas, las cuales permiten diferenciar las capacidades, habilidades, destrezas, no sólo cognitivamente hablando sino también desde un aspecto físico, que le irá permitiendo al sujeto adquirir y acumular experiencias y conocimientos, los cuales, conforme vaya creciendo tendrá que reorganizarlos, tratando que se logre en el individuo un aprendizaje significativo.

Para conocer un poco más de las características de cada estadio de desarrollo que Piaget creó, a continuación se explicarán brevemente cada uno de ellos:

➤ Estadio sensorio motriz

Es el primer estadio de desarrollo, el cual se presenta en el individuo desde su nacimiento hasta los dos años de edad, en la cual existe total dependencia de su cuerpo pues a través de él conocerá no solamente el medio que le rodea, sino podrá expresarse, comunicarse con los demás; el mundo que crea el bebé es el poder satisfacer a sus deseos; las características esenciales de este periodo son la coordinación de las acciones, actividades motoras y la percepción de su alrededor; para poderlo comprender mejor, Piaget lo jerarquiza en seis sub-estadios: el uso de reflejos, reacciones circulares primarias, reacciones circulares secundarias, coordinación de los esquemas secundarios y su aplicación a nuevas situaciones,

reacciones circulares terciarias e invención de medios para a través de la combinación mental.

Para poder dar paso al siguiente estadio, el niño cuenta con la capacidad de comprender la noción del objeto permanente y el desarrollo del lenguaje.

➤ Estadio pre operacional:

Se presenta a partir de los dos hasta los siete años del niño, las características que se enfatizan dentro de este periodo son el lenguaje y la manipulación de símbolos, aunque aún no existen operaciones mentales reversibles. Los niños no piensan de manera lógica, sino representan al mundo de manera simbólica o a través de representaciones y expresan de manera verbal esas experiencias pasadas o actuales. Es de allí donde se origina tres consecuencias esenciales para un desarrollo mental las cuales son:

- La socialización de la acción.
- La génesis del pensamiento.
- La intuición.

Más adelante se profundizará sobre este estadio, ya que el tema de investigación se basa en él.

Para pasar al siguiente estadio, se podrá notar que el niño tendrá la capacidad cognitiva a lo que se le llama reversibilidad, es decir que es capaz de comprender alguna operación y su contraria, existe también la conciencia de sí mismo pues el pensamiento lógico se hace presente.

➤ Estadio de operaciones concretas

Es la tercera fase de desarrollo de un niño y comprende desde los siete hasta los doce años de edad, la realidad juega un papel importante en el pensamiento del niño, pues tiene un contacto más directo con las cosas y paralelamente el lenguaje tiene un valor muy importante, pues se va consolidando de los estadios anteriores, ya que su discurso irá teniendo coherencia y una de las características de los niños que son socioegocéntricos.

Solamente se explicó brevemente, pues más adelante se profundizó en este estadio ya que se tomó para la realización de dicha investigación.

➤ Estadio de operaciones formales.

Es el último estadio el cual se presenta entre los doce y quince años de edad, se cambia el término de niño a adolescente; dicho adolescente ya no necesita contar con la presencia física de las cosas, pues tiene la capacidad de crear premisas, es decir crea una reflexión de lo que sucede a su alrededor, para llegar al resultado se logra a través del razonamiento hipotético- deductivo, que se puede utilizar ya sea en las operaciones matemáticas o enunciados verbales. Dentro de este estadio la característica que se enfatiza es que el adolescente cuenta con la capacidad de manipular de manera lógica enunciados verbales y no sólo objetos de su alrededor, es decir, a diferencia del estadio anterior que existía una interacción con el objeto, ahora sólo se puede reflexionar creando ideas abstractas, para ejemplificarlo lo podemos observar en diversas materias como es el Álgebra o metáforas en Literatura.

Las características de este estadio son tres:

- Pensamiento hipotético- deductivo.
- Lógica proposicional.
- Capacidad de combinar alternativas.

1.1.3. DESARROLLO DEL NIÑO EN LA ETAPA ESCOLAR.

Al hablar de etapa escolar, se refiere al periodo en el que el niño ingresa a la escuela, dejando atrás el ambiente familiar para dar paso a un nuevo mundo donde se pondrán en práctica lo aprendido en su hogar y/o modificando o adaptando su forma de ser, de aprender, de interactuar con su alrededor, se presenta entre los seis y doce años del niño.

“A esta edad el niño debe salir de su casa y entrar a un mundo desconocido, donde aquellas personas que forman

su familia y su mundo hasta ese momento, quedan fuera. Su éxito o fracaso en este período va a depender en parte de las habilidades que haya desarrollado en sus seis años de vida anteriores. Este hecho marca el inicio del contacto del niño con la sociedad a la que pertenece, la cual hace exigencias que requieren de nuevas habilidades y destrezas para su superación exitosa, y es, a través del colegio, que se le van a entregar las herramientas necesarias para desenvolverse en el mundo adulto”.(Guerrero, <http://escuela.med.puc.cl/paginas/publicaciones/manualped/desspsicesc.html>, recuperado el 04 de julio de 2012).

Es en esta etapa, como ya se dijo, el niño desarrollará diversas capacidades, habilidades, destrezas, etc., que le ayudarán en su vida profesional como personal, las cuales se complementarán para un mejor desarrollo del niño mismas que se podrán aplicar en diferentes aspectos, desde lo cognitivo, afectivo, social hasta la motricidad del individuo.

Para poderlo lograr, en primera instancia es necesario conocer el desarrollo cognitivo del estudiante, ya que “esto indica la posibilidad de aprender que tienen los sujetos, por lo que será necesario identificar su nivel cognitivo antes de iniciar las sesiones de aprendizaje” (Coll, 2007, p. 70). Es por esa razón que se le da una gran importancia en ser competente, donde se enfrentará a diversos obstáculos los cuales le serán de gran ayuda para poder desenvolverse en cualquier ámbito y son:

- “La capacidad de evaluarse a sí mismo.
- Percibir lo que los demás ven en ellos (valores).
- La autoestima es un aspecto esencial.
- Cambio de ambiente.
- Cada niño crece a un ritmo diferente.” (Pérez. <http://www.slideshare.net/azcona70/etapa-escolar-mio>, recuperado el 15 de julio de 2012).

Es de suma importancia considerar cada uno de los aspectos anteriores para saber de dónde partir y así brindarles diversas herramientas a los alumnos y que puedan adquirir un aprendizaje significativo.

1.1.4. EL NIÑO PREOPERATORIO.

Como se había mencionado anteriormente, es la segunda fase de desarrollo del niño y se presenta entre los dos y siete años; se desarrolla el lenguaje y ha aprendido a hacer uso de diversos símbolos y gracias a ello puede conocer al mundo que le rodea y aún no realizan operaciones reversibles, eso quiere decir que no cuentan con la capacidad de tener pensamiento lógico y recurren a las representaciones, significa que desarrollan la habilidad de imitar.

De manera general, se originan tres consecuencias esenciales para un desarrollo mental y son:

➤ El pensamiento intuitivo:

Desde los cuatro años a los siete años, tiene la capacidad de interiorizar más de dos objetos, los cuales se han formado a través de representaciones mentales, y se empieza a desarrollar la capacidad de conservación, clasificación, seriación, horizontalidad; diferentes categorías como la lógica, causalidad, espacio, tiempo, número, entre otros.

➤ Egocentrismo:

El niño solamente tiene la disposición de sentir, pensar y comprender todo lo que le rodea a través de él, es decir, no comprende lo que le pertenece a sí mismo o a su alrededor, complicándole ser consciente de su pensamiento, el cual se da en: fenomenismo, se refiere a la primera interacción que se tiene con el medio; el finalismo, como el nombre lo indica cada cosa tiene una función y finalidad de acuerdo a sus características; artificialismo, es que los niños creen que todo lo que existe en la tierra ha sido creado por el hombre y por último el animismo, el niño percibe a toda cosa, objeto, elemento inerte de su alrededor como ser viviente. Es

por esa razón que el niño es incapaz de escuchar a los demás y considerarlos para llegar a un acuerdo y sólo habla para sí mismo.

➤ Socialización:

El niño interactúa con el mundo que le rodea, es decir los objetos como las personas, de las cuales adquirirá modos de vida, creencias, reglas, conductas, etc., tanto de su familia como de la sociedad.

Los niños logran socializar a través de castigos y recompensas, se da desde el hogar con los padres; mediante la observación, los niños adquieren conductas o estilos de vida de otras personas, las más cercanos son los padres considerados modelos a seguir y por último por identificación, el niño se considera idéntico o parecido a otra persona desde lo físico hasta lo intelectual.

Para dar paso al siguiente estadio, el niño ha desarrollado la habilidad lingüística, se ha convertido en un ser sociocéntrico y cuenta con la capacidad de reversibilidad.

1.1.5. EL NIÑO DE OPERACIONES CONCRETAS.

Es la tercera fase del desarrollo del niño que se encuentra entre los siete y doce años de edad. La realidad tiene un papel muy importante en el aprendizaje del niño, ya que existe un contacto más directo con ella pues de allí se originará el pensamiento; de manera paralela la evolución del lenguaje se ve favorecida y enriquecida de los estadios anteriores, pues las conversaciones serán expresadas de modo más coherente y dará origen a la discusión a través de preguntas, comparará su forma de pensar con el de los demás, con el propósito de darse cuenta quién tiene la razón, y ayudará a convertirse en un ser socioegocéntrico, a diferencia del estadio anterior, que todo el mundo giraba alrededor de él, ahora tendrá mayor conciencia de los demás, tanto de lo que sienten como de lo que piensan, logrando tener mayor empatía.

Otra característica general es la reversibilidad mental a las actividades, es decir que cada operación tiene una operación contraria, otras de las operaciones que el niño es capaz de realizar son: la clasificación, la identidad negación, asociatividad,

capacidad combinatoria, el principio de conservación, categorización, la seriación, la transformación y la jerarquización; también cuenta con la capacidad de comprender algunos conceptos como tiempo, espacio, velocidad y causalidad.

1.1.6. TIPOS Y VALOR DEL JUEGO EN LA TEORÍA PIAGETIANA.

“Piajet considera al juego como una actividad que permite la construcción del conocimiento en el niño (...) y que tiene valor para el aprendizaje en cualquier etapa” (Zapata, 1995, p. 11).

El juego tiene un papel muy importante en la vida del ser humano, pues gracias a él se puede interactuar con todo su alrededor, es decir, desde las personas, el medio ambiente, objetos, animales, etc., y también con el juego se favorece el aprendizaje del niño, a la vez éste será significativo, no sólo en lo cognitivo sino en lo afectivo; ejemplos se pueden observar en la cotidianidad de la vida del ser humano, dentro del hogar, en la calle como en las escuelas en cualquier grado; dentro de la casa se da a través de la imitación, cuando una niña de cuatro años imita a su profesora, sentando a su muñeca siendo la alumna y representa al pizarrón con una puerta, el tema abordado por la “profesora” son las vocales, pues la niña ha aprendido ciertas cosas como los hábitos, los modos de comportarse, de cómo dirigirse hacia los demás, algunos ademanes, entre otros.

Es por ello que.

“El juego se constituye como una herramienta operativa que brinda amplias posibilidades a la práctica educativa; por un lado, como elemento renovador de la enseñanza y, por, el otro, como medio para el aprendizaje que posibilita el desarrollo integral del niño”. (Ibíd. p. 11)

El juego espontáneo brinda la oportunidad que se desarrolle la inteligencia del niño, ya que le permite estimular diversas capacidades y habilidades, tanto físicas como

cognitivas; pues a través de él se modifica o se puede transformar imágenes o representaciones, es por ello que Piaget lo divide en tres tipos de juegos:

- Juegos de ejercicios: se presenta en el estadio de sensorio motriz, pues a través del cuerpo se conoce y experimenta, por ejemplo, cuando se chupa los dedos, observar sus pies o manos y quizás intente juntarlas, conforme pasa el tiempo se le suma a esas acciones diversos objetos como chupones, juguetes, etc., cuando surge el pensamiento nacerá la pregunta ¿por qué?; en la edad escolar existe la “técnica didáctica que se ha denominado formas jugadas” (Ibíd., pág. 18), pues son actividades que el niño hace cotidianamente, como correr, brincar, aventar, patear, etc.
- Juegos simbólicos: es la característica del estadio preoperatorio, para lograr llegar al símbolo es necesario que el niño tenga en mente una imagen, es decir, traer lo que está ausente, por ejemplo, jugar a la comidita, imitará que se lleva a la boca una cuchará la cual metió a un plato lleno de comida; esas acciones que ha imitado son ya conocidas a través de la vista o han sido escuchadas, es decir: “en los juegos simbólicos el niño logra sustituir representar una situación vivida por una supuesta, gracias a la utilización de ficción y de símbolos propios.” (Ibíd. p. 21).
- Juegos reglados: se encuentra en el estadio de operaciones concretas, pues se deja a un lado el egocentrismo del niño, pues como el nombre lo indica, ya existen reglas, las cuales se deben seguir, es por ello que el egocentrismo se va eliminado porque ya se aceptan las diversas opiniones de los demás participantes.

Es evidente la evolución del juego en cada etapa de desarrollo del niño, las características que los definen y la importancia que tienen para el aprendizaje de los alumnos, los cuales se pueden tomar para la enseñanza de diversos temas para favorecer el aprendizaje del grupo escolar.

1.2. LA CONCEPCIÓN DE INTELIGENCIA DE GARDNER

En la actualidad existen diversos autores que hablan sobre la Teoría de las Inteligencias Múltiples; sin embargo el padre de ésta es Howard Gardner (1943), en el cual me base para realizar esta investigación, pues al igual que él, comparto la idea de que no todos los sujetos desarrollan las mismas capacidades y habilidades, los intereses varían según gustos y necesidades, pero lo más importante es que no todos aprenden de igual manera; es por esa razón que es imposible medir la inteligencia de los individuos a través de exámenes en las escuelas; como lo hizo Alfred Binet la media mediante un test, el cual se encontraba dirigido al tema de lo lógico-matemático y lo lingüístico, donde se medía el coeficiente intelectual (CI) del niño.

Gardner decía que la inteligencia no podía ser cuantificable, pues “los cirujanos, ingenieros, cazadores, pescadores, bailarines, coreógrafos, atletas, los entrenadores, los jefes de tribus y los hechiceros” (Gardner, 1995, p. 25), son sujetos inteligentes de acuerdo con sus intereses, habilidades, destrezas, capacidades, aptitudes, talentos, etc., ya que cada uno es experto en su medio. En la actualidad algunos docentes siguen cometiendo el error de orientar la inteligencia a la resolución de problemas sobre lo lógico-matemático o enfatizar en temas de lingüística; sin considerar la definición de Gardner que tiene sobre ella: “como la capacidad para resolver problemas o para elaborar productos que son de gran valor para un determinado contexto comunitario o cultural” (Ibíd. p. 25).

Retomando lo anterior, sobre la definición de inteligencia, a grandes rasgos es dar solución a diversos problemas que el sujeto se enfrentará dentro y fuera del contexto escolar, pues contará con la oportunidad de elegir qué camino y qué métodos o herramientas puede utilizar para llegar a su objetivo; a veces algunos profesores no consideran otras habilidades, capacidades, destrezas de los alumnos como el escribir un cuento, cuando juegan y patean el balón con el fin de anotar un gol, aquellos que les gusta preparar diversos alimentos, a los que saben bailar o se encuentran al frente de un grupo, todo ello depende de su contexto y necesidades.

Es necesario concientizar a los profesores de diversos niveles educativos, que no deben considerar inteligente a aquel alumno que obtiene diez en sus calificaciones y que son hábiles en materias como las Matemáticas, Química o Física, pues se debe tener un criterio más amplio y flexible para aquellos que desarrollan otras habilidades; ya que cuentan con una inteligencia diferente o varias y a la vez es el conjunto de varias.

1.2.1. INTELIGENCIAS MÚLTIPLES.

Con base en la definición del concepto de inteligencia que se ha explicado anteriormente, Gardner desarrollo ocho tipos de ellas, las cuales los individuos presentarán diversos gustos, intereses, habilidades, destrezas, capacidades, etc., que permitirán conocer diversos modos de aprender, desde el lenguaje, en el pensamiento musical, lógico-matemático o ambientalista, identificando el espacio, explorar a través del cuerpo, comprender a las demás personas y auto reconociéndose, eso no quiere decir que un individuo únicamente presente una de las inteligencias, pues todas conforman un conjunto, aunque puede tener mayor habilidad y/o dominio de una, de la cual se le puede facilitar su modo de aprender, pero al combinar dos o más de éstas tendrá una amplia gama de opciones para dar solución a diversos problemas de cualquier índole.

Es necesario tener presente que cada sujeto es diferente a los demás, por esa razón aprenden de diferente manera y lo aprendido le dan diversos usos con base en el contexto donde se encuentren.

Por lo anterior, el nombre que se le da a cada una de las inteligencias son las siguientes:

- **Inteligencia Lingüística:** el nombre lo indica, es la capacidad de hacer uso del lenguaje, tanto escrito como hablado, el sujeto es hábil en la sintaxis que es la coordinación de las palabras utilizadas en las oraciones, la fonética que es la representación de los sonidos, al combinarlos se originan las palabras, la semántica que se dedicará al estudio de las palabras y las variaciones de

éstas; ejemplos de esta inteligencia son: periodistas, políticos o los líderes de alguna comunidad o religión, escritores, poetas, actores, abogados, etc.

- Inteligencia lógica-matemática: “se tiene la capacidad de manejar número, relaciones y patrones lógicos de manera eficaz, así como otras funciones y abstracciones de este tipo” (Iglesias, et al., 2005 p.9); la destreza que tiene es el cálculo a problemas, a través de la identificación, diferenciación, deducción y se puede comparar resultados, un ejemplo de ello es la Química y hacer uso de figuras geométricas. Esta inteligencia la presentan los biólogos, economistas, albañiles, estudiantes de medicina, los científicos, matemáticos, físicos, ingenieros, arquitectos, contadores, físicos entre otros.
- Inteligencia intrapersonal: es la habilidad de la autoinspección, pues se tiene conocimiento de nuestros propios sentimientos, emociones, identificar en qué momento la presentamos; esta inteligencia es un tanto más privada pues se fijan metas u objetivos que se desean cumplir, partiendo de las ideas propias, algunos ejemplos son los consejeros y los filósofos.
- Inteligencia naturalista: se cuenta con la capacidad de observación, identificación, clasificación de la flora y fauna del medio ambiente, a la vez cuidar, proteger y prevenir la extinción de las diversas especies como del suelo, ejemplos claros de estos individuos son botánicos o ecologistas.
- Inteligencia espacial: es la habilidad de representar diversas imágenes, crearlas mentalmente, desde el color, la textura, las líneas, los espacios, es decir, todos los detalles, pueden visualizarlas de diversos ángulos, algunos que la presentan son: los marinos, exploradores, escultores, geógrafos, escultores o artistas.
- Inteligencia cinético-corporal: se presenta a través del uso del cuerpo, desde la motricidad gruesa hasta la fina, pues éste será el medio para expresar sentimientos, ideas; ya que existe coordinación, fuerza y armonía en los movimientos, algunos ejemplos son los deportistas, bailarines, los chefs, artesanos, cirujanos y actores.

- Inteligencia musical: La “capacidad de percibir, distingue, transforma o expresa el ritmo, timbre y el tono de los sonidos musicales”(Ibíd.). No sólo desde el ámbito musical, sino que los niños pueden interiorizar algún concepto por el ritmo que se le da a éste, lo presentan los músicos o compositores.
- Inteligencia interpersonal: a diferencia de la inteligencia intrapersonal, el sujeto es empático, ya que puede distinguir y/o percibir los sentimientos, estados de ánimo, intenciones, motivaciones y otras actitudes de los sujetos que se encuentran a su alrededor, son aquellas personas que pueden ser terapeutas, maestros, los líderes de alguna comunidad o profesores.

Las últimas cuatro inteligencias, que son: espacial, cinético-corporal, musical e interpersonal, se abordarán en esta investigación, pues como se dijo desde un principio los alumnos son inteligentes al dar solución a diversos problemas a través de una o el conjunto de varias inteligencias, desde mi perspectiva estas cuatro pueden integrar a las otras y son el complemento de cada una.

1.2.2. LA INTELIGENCIA MUSICAL.

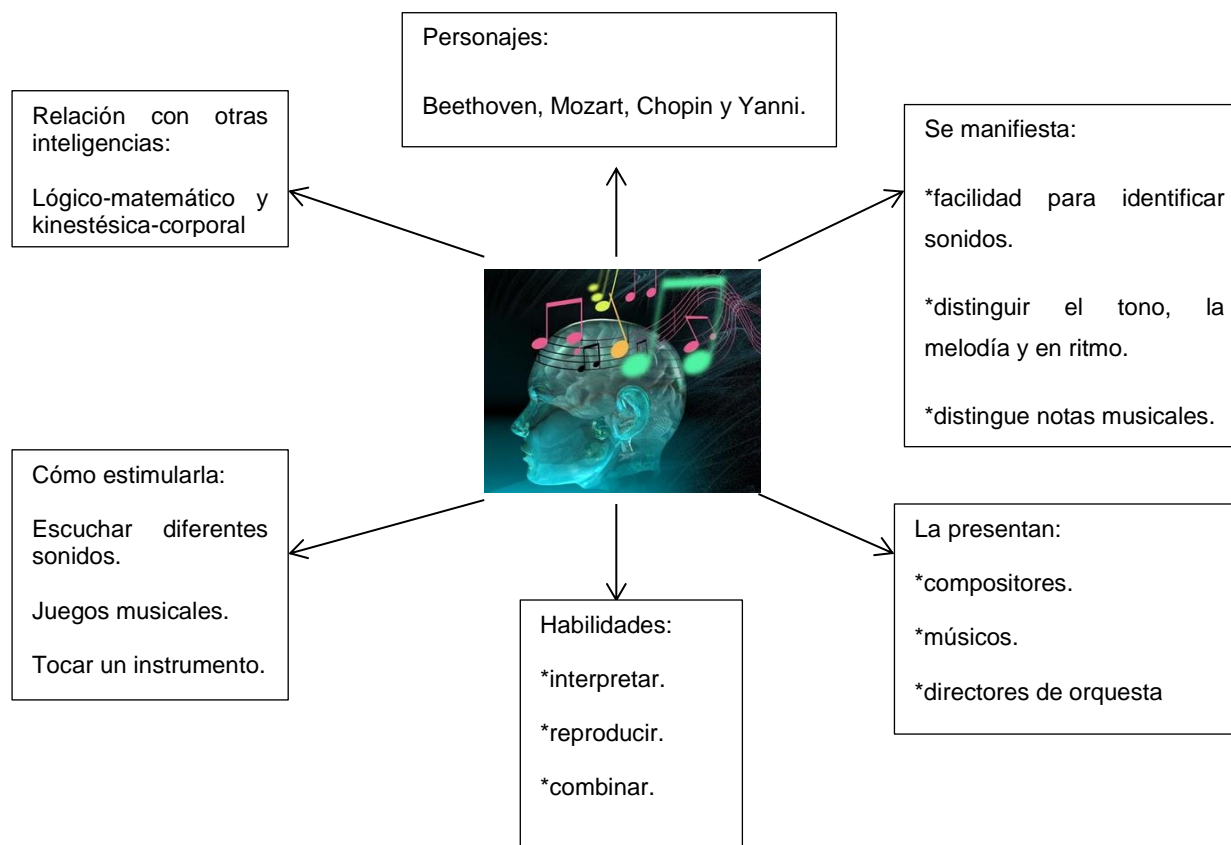
“Yehudi Menuhin, con tres años, acompañaba a sus padres cuando éstos asistían a los conciertos de la Orquesta de San Francisco. El sonido del violín de Louis Persinger encantaba tanto al pequeño que insistió en tener un violín para su cumpleaños y que Louis fuera su profesor. Obtuvo ambas cosas, a la edad de diez años, Menuhin era un intérprete de fama internacional” (Gardner, 1995, p. 35).

Este violinista, es un ejemplo de una persona que tiene desarrollado el talento musical, sin que hubiera necesidad de un acercamiento previo a un instrumento, es decir que dicho talento ya se encontraba innato en él y únicamente era necesario activarlo para poderlo poner en práctica; dentro del cerebro se encuentra en el

hemisferio derecho, aunque no tiene lugar específico, se le da la importancia al ritmo y al tono de los sonidos y de allí es donde los alumnos pueden aprender diverso contenido, ya que recuerdan el tono que usó la profesora o alguna canción donde su letra trate de algún tema, por ejemplo la canción de la tablita.

A continuación se presenta un esquema (Gutiérrez, 2010, p. 22):

ESQUEMA NÚMERO 1. INTELIGENCIA MUSICAL



Aunque en la actualidad la inteligencia musical no se considere una capacidad intelectual como lo son las Matemáticas, el docente puede recurrir a ella para crear canciones, usar melodías lúdicas, el juego de las ritmas para el aprendizaje del alumno, considerando las características que han sido mencionadas en el esquema anterior.

1.2.3. INTELIGENCIA ESPACIAL.

La resolución de problemas con relación a esta inteligencia, es la habilidad de representar mentalmente diversos objetos e imágenes en ángulos diferentes, utilizados en la navegación o por vía terrestre, o en un juego de ajedrez, ya que al realizar un movimiento de nuestra propia pieza se debe visualizar los posibles movimientos del jugador contrario.

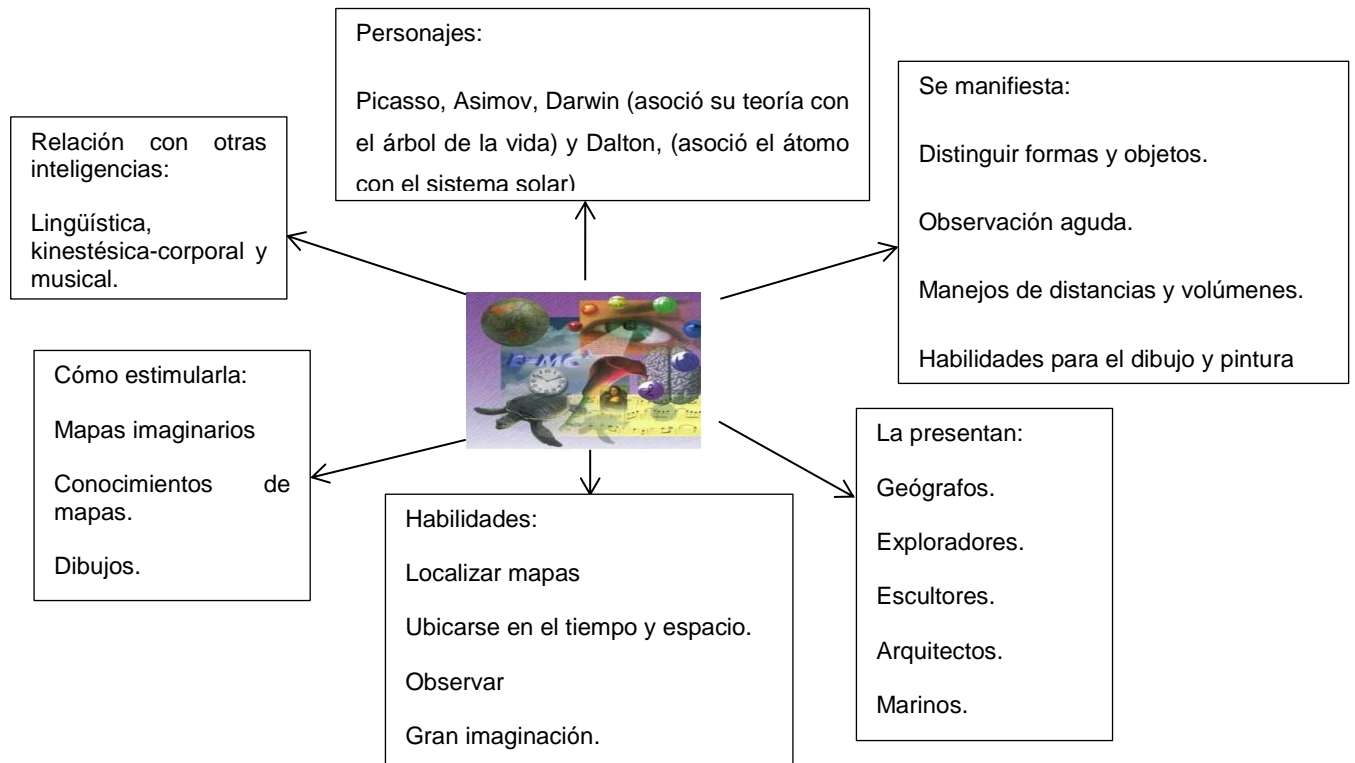
Se encuentra en el hemisferio derecho, es por esa razón que las personas que sufren algún accidente y se ve afectado ese hemisferio, provoca que no puedan reconocer lugares, objetos y personas, pero este tema no se tratará en esta investigación.

Por ejemplo:

“existe pocos niños prodigio entre los artistas visuales, pero existes sabios idiotas, como Nadia (Selfe, 1977). A pesar de su profundo autismo, esta niña pequeña hacía dibujos de una finura y de una precisión representativa extraordinarias” (Gardner, 1995, p.36)

A continuación se presenta un esquema (Gutiérrez, 2010, p. 20):

ESQUEMA NÚMERO 2. INTELIGENCIA ESPACIAL



Dentro del aula, la importancia de esta inteligencia en los alumnos, radica en una mayor facilidad de memorizar diferentes imágenes, reconociendo lugares, relacionando por ejemplo el nombre de su compañero y trayendo a su mente el rostro de él, ubica cuando se le dice “da un paso hacia delante o a tu derecha”, se puede armar rompecabezas, etc.

1.2.4. INTELIGENCIA CINÉTICO-CORPORAL.

Al hablar de esta inteligencia, se hace referencia al dar solución a problemas a través del cuerpo, pues con él se puede transmitir lo que uno desee, ya que el control de el movimiento se encuentra en la corteza motora y en cada uno de los hemisferios aclarando que dicho movimiento que se realice corresponde al lado opuesto, es decir,

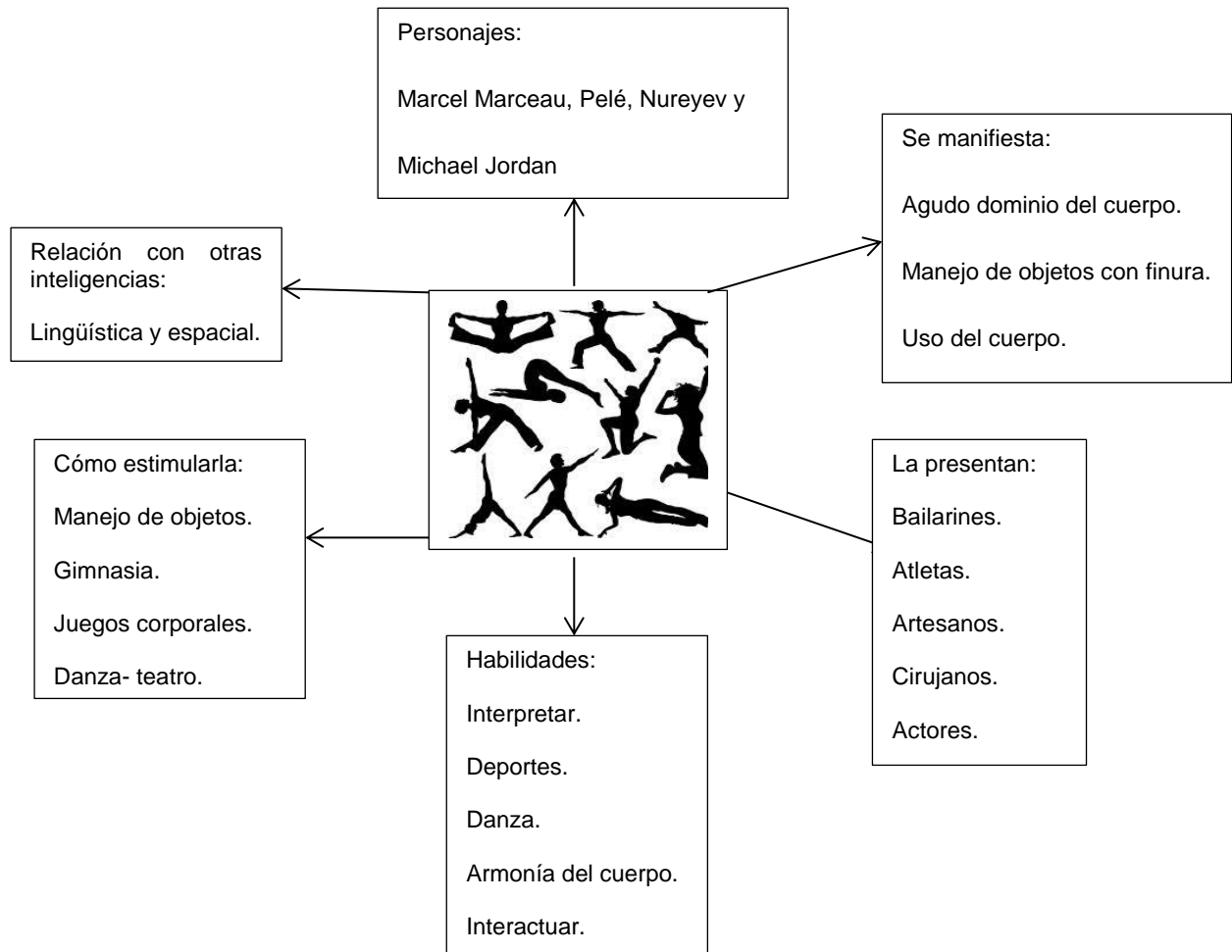
para aquellas personas que son zurdas, el dominio del movimiento se encontrará en el hemisferio derecho.

El desarrollo del movimiento del cuerpo humano se inicia desde la niñez y será diferente en cada sujeto, dependiendo de la frecuencia y forma con la que se use para poder transmitir sentimientos, estados de ánimo o algún cálculo como es saber la fuerza y dirección al patear un balón.

“(…) Es cierto que efectuar una secuencia mímica o golpear una pelota de tenis no es como resolver una ecuación matemática. Y, sin embargo, la habilidad para utilizar el propio cuerpo para expresar una emoción (como la danza), para competir en un juego (como en el deporte), o para crear un nuevo producto (como en el diseño de una invención) constituye la evidencia de las características cognitivas de uso corporal (…)” (Gardner, 1995, p. 36).

A continuación se presenta un esquema (Gutiérrez, 2010, pág. 21):

ESQUEMA NÚMERO 3. INTELIGENCIA CINÉTICO-CORPORAL



La inteligencia cinético-corporal es de suma importancia para los alumnos, pues el docente no únicamente puede enseñar temas relacionados con la matemáticas de manera teórica, sino puede utilizar algunos juegos donde se involucre la actividad física de los estudiantes, como por ejemplo, retomando una idea de la cita anterior el poder calcular la fuerza o la distancia que se debe patear la pelota para poder llegar a un punto señalado y para favorecer la expresión de diversos sentimientos y emociones.

1.2.5. INTELIGENCIA INTERPERSONAL.

Para poder explicar esta inteligencia, se inicia con un ejemplo y así después describirla, (Recuperado por Gardner, 1995, p. 40, en Lash, 1980, p. 52.)

“Annie no permitió a Helen poner la mano en su plato y tomarlo que quería como se había acostumbrado a hacer con su familia. Se convirtió en una pugna de voluntades: la mano se metía en el plato, la mano era apartada con firmeza. La familia, muy trastornada, salió del comedor. Annie echó llave a la puerta y empezó a comer mientras Helen se tiraba por el suelo pataleando y chillando, empujando y tirando de la silla de Annie. Después de media hora Helen fue recorriendo la mesa buscando a su familia. Descubrió que no había nadie más y esto la sacó de sus casillas. Finalmente, se sentó y empezó a comerse el desayuno, pero con las manos Annie le dio una cuchara. Fue a parar inmediatamente al suelo, y la lucha comenzó de nuevo”

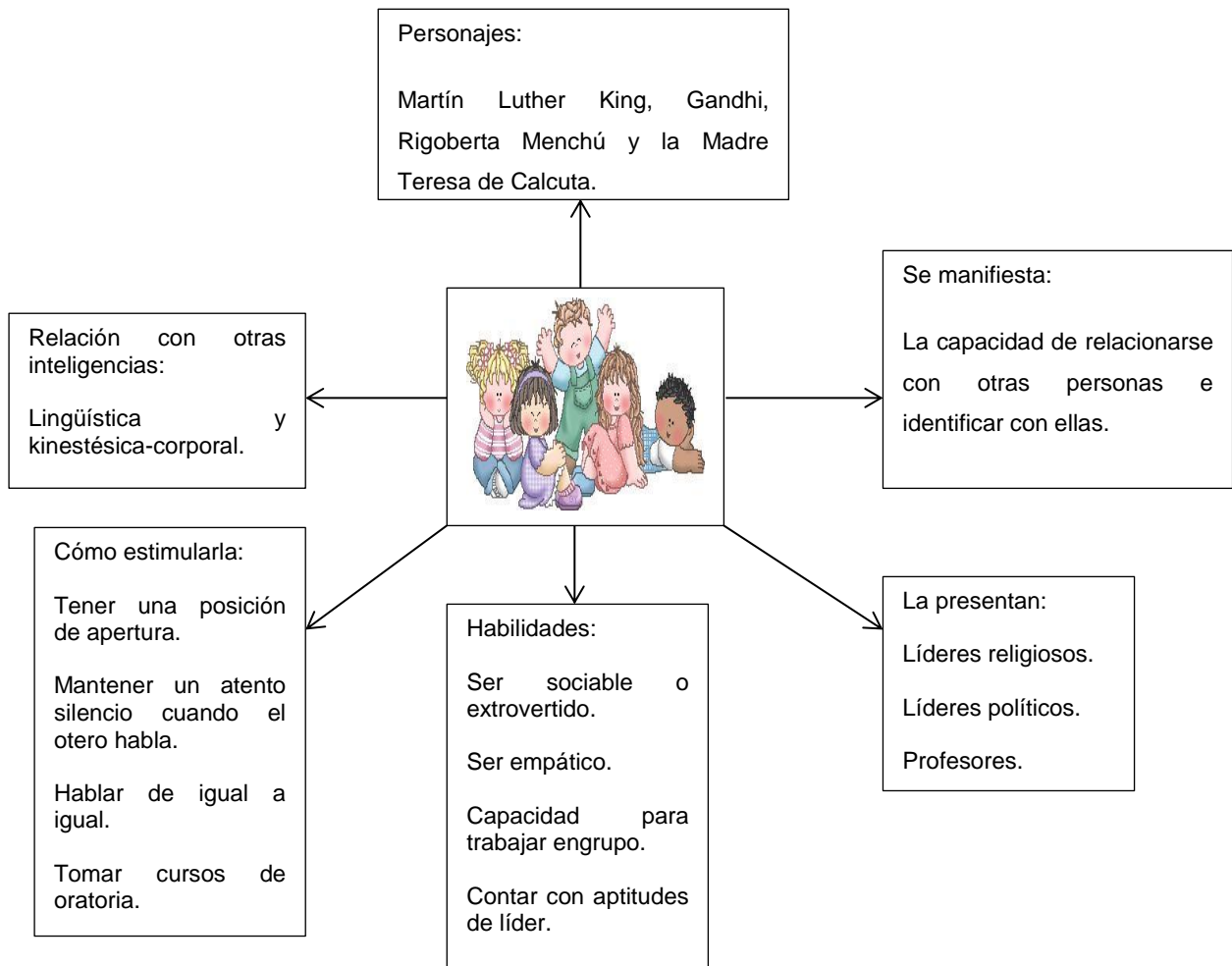
Es un claro ejemplo de una persona que tiene desarrollada la inteligencia interpersonal, pues busca la manera de comprender las actitudes de Helen, es decir trata de ser empática, buscando solución al problema, eso lo logra a través de la capacidad de sentir, percibir o interpretar el estado de ánimo, el temperamento, la emociones, sentimientos, deseos, intereses, etc., de las demás personas; las cuales se pueden percibir sin la necesidad que ellas mismas las expresen, es decir a través del cuerpo, el modo de hablar o algún gesto; dice Gardner “...esta inteligencia permite a un adulto hábil leer las intenciones y deseos de los demás, aunque se hayan ocultado”, en otras palabras, esta inteligencia nos permite comprender e interactuar con los demás para llegar a un fin en común.

La localización de esta inteligencia se ubica en los lóbulos frontales; algunos sujetos que desarrollan ampliamente ésta son: los padres de familia, líderes tanto religiosos

como políticos, terapeutas, orientadores, los profesores, psicólogos, médicos, entre otros.

A continuación se presenta un esquema (Gutiérrez, 2010, pág. 25):

ESQUEMA NÚMERO 4. INTELIGENCIA INTERPERSONAL



1.2.6. ALGUNAS CUESTIONES ENTRE LAS DOS PERSPECTIVAS.

Tanto la teoría de Piaget como la de Gardner han coexistido por bastante tiempo, aunque existen algunas diferencias entre ellas, también se enriquecen entre sí y han

sido mejoradas con el paso de los años, las cuales pueden ser consideradas por los profesores para lograr en sus alumnos un aprendizaje significativo.

A continuación se presenta algunos puntos que enfatizan en cada una de las teorías, de estos dos autores que se abordaron para esta investigación:

- Ambos se encuentran en la perspectiva del desarrollo cognitivo, “la palabra cognoscitivo es un adjetivo que generalmente se usa para describir a aquel que es capaz de conocer y comprender” (Anónimo, <http://www.definicionabc.com/social/cognoscitivo.php#ixzz2q7dQhCg>, recuperado el 30 de agosto de 2012,). Es decir, el desarrollo de los sujetos se da al comprender la realidad en la que se encuentra, con la capacidad de integrarse y/o adaptarse al contexto que vive.
- Tanto Gardner como Piaget compartían una perspectiva similar con relación al C.I., ya que el primero sostiene que la inteligencia no puede ser medible y Piaget: “(...) las propias tareas por lo general se transmiten verbalmente. Y cuando han sido expresadas en forma no lingüística, a menudo los resultados son distintos (...)” (Gardner, 1993, p.53)
- Para Piaget, ser inteligente, era aquel individuo que se encontraba en un estado de equilibrio, desde que es bebé hasta llegar a la adolescencia, donde existe un proceso de asimilación y acomodación. Mientras que para Gardner, el ser inteligente es tener la capacidad de crear soluciones a diverso tipo de problemas, ya sea lógico-matemático, musical, lingüístico, etc., pues cada sujeto es inteligente dependiendo de sus características personales.
- La diferencia de los temas de cada uno de los autores es, Piaget, describe cuatro etapas de desarrollo de las personas que van evolucionado desde que nacen hasta convertirse en adolescente, las estructuras organizativas inician de lo más simple a lo más complejo; Gardner explica los diversos tipos de inteligencia que existen, de los cuales los sujetos presentan y que es posible que en uno se enfatice.

- Ambos autores reconocen que los sujetos aprenden con la práctica, es decir a través del descubrimiento, pues su experiencia se va enriqueciendo.
- Y por último, “(...) se busca emplear los métodos y planes globales diseñados por Piaget y centrarlos no sólo en los símbolos lingüísticos, lógico y numérico de la teoría piagetiana clásica, sino en una diversidad completa de sistemas simbólicos que comprendan los musicales, corporales, espaciales e incluso personales” (Gardner, 1994, p.58) por ejemplo: en la inteligencia musical, se puede lograr desde el hogar y después en la escuela; ya que la imitación y creatividad tiene un papel fundamental, pues todo sonido y movimiento jugará un papel fundamental, por ejemplo al cantar, decirle hazlo fuerte, ahora lento, bajita la voz, etc.
- Para la espacial, Piaget lo considera, pues parte integral del desarrollo del niño, “hay dos habilidades centrales: la apreciación inicial de las trayectorias observadas en los objetos y la capacidad eventual para encontrar rumbo que uno debe seguir entre diversos sitios” (Gardner, 1993, p.222). Con la inteligencia cinético-corporal el pensamiento de Piaget se encontraba más centrado en lo cerebral, sin embargo “(...) los individuos progresan desde los reflejos más sencillos como los que participan en el mamar y mirar hasta los actos de comportamiento que cada vez más cabe bajo el dominio de ella diversidad de ambientes y las intenciones de los individuos.” (Ibíd. pág.269). Y por último tenemos la inteligencia interpersonal; aunque al inicio del desarrollo del niño, es un ser egocéntrico, con el paso del tiempo comienza a interactuar con sus pares y otros sujetos y poco a poco empieza a ser empático y aprende a trabajar cooperativamente.

Para cerrar este capítulo se presenta un cuadro (Gutiérrez, 2010, p. 27) con el propósito de que el docente conozca, adapte y pueda considerarlo para la planeación de sus clases:

CUADRO 1. OBSERVACIÓN DE INTELIGENCIAS EN LOS ALUMNOS

OBSERVACIÓN DE INTELIGENCIAS EN LOS ALUMNOS			
Inteligencia	El alumno destaca en:	Le gusta:	Aprende mejor:
Verbal lingüística	Lectura, escritura, narración de historias, memorización de fechas, piensa en palabras.	Leer, escribir, contar cuentos, hablar, memorizar, hacer rompecabezas.	Leer, escuchar y ver palabras, hablar, escribir, discutir y debatir.
Lógica-matemática.	Matemáticas, razonamiento, lógica, resolución de problemas, pautas.	Resolver problemas, cuestionar, trabajar con números, experimentar.	Usar pautas y relaciones, clasificar, trabajar con lo abstracto.
Espacial	Lectura de mapas, gráficos, dibujo, laberintos, rompecabezas, imaginando cosas, visualizar.	Diseñar, dibujar, construir, crear, soñar despierto, mirar dibujos.	Trabajar con dibujos y colores, visualizar, usar su ojo mental y dibujar.
Corporal-kinestésica	Atletismo, danza, arte dramático, trabajos manuales, utilización de herramientas.	Moverse, tocar y hablar lenguaje corporal.	Tocar, mover, procesar información a través de sensaciones corporales.
Musical	Cantar, reconocer sonidos, recordar melodías, ritmo.	Cantar, tararear, tocar un instrumento. Escuchar música.	Ritmo, melodía, cantar, escuchar música y melodías.
Interpersonal	Entender a la gente, liderar, organizar, comunicar, resolver conflictos.	Tener amigos, hablar con la gente, relacionarse.	Compartir, comparar, relacionar, entrevistar.,

			cooperar.
Intrapersonal	Entenderse a sí mismo, reconocer sus puntos fuertes y sus debilidades, establecer objetivos.	Trabajar solo, reflexionar, seguir sus intereses.	Trabajar solo, hacer proyectos a su propio ritmo, tener espacio, reflexionar.
Naturalista	Entender la naturaleza, hacer distinciones, identificar la flora y fauna.	Participar en la naturaleza, hacer distinciones.	Trabajar en el medio natural, aprender acerca de plantas, animales y temas relacionados con la naturaleza.

CAPÍTULO II

LA IMPORTANCIA DE LAS ESTRATEGIAS LÚDICAS PARA EL APRENDIZAJE

El juego es una actividad esencial en la vida cotidiana tanto del ser humano como de los animales, para poder conocer e interactuar con el medio que le rodea y así aprender de manera formal e informal. Este capítulo brinda al lector un amplio conocimiento de dicho tema, pues se parte desde la definición que es el juego, una breve perspectiva de Huizinga, que es el padre de esta teoría; las características, su relación con el aprendizaje y las Inteligencias Múltiples y finalizando con una explicación sobre las estrategias de enseñanza.

2.1. ¿QUÉ ES EL JUEGO?

La definición que nos brinda el diccionario enciclopédico Larousse respecto al concepto de juego es: "... cualquier actividad que se realice con el fin de divertirse, generalmente siguiendo determinadas reglas..."; mientras que en la página de internet "Definición ABC", dice que "el juego es una actividad recreativa que llevan a cabo los seres humanos con un objetivo de distracción y disfrute para la mente y el cuerpo, aunque, en el último tiempo, los juegos también han sido utilizados como una de las principales herramientas al servicio de la educación".

Aunque no se especifica en ninguna de las definiciones anteriores que el juego es una actividad muy antigua, ya que existió antes de que el hombre habitara la tierra; pues el juego es una acción natural y espontánea que todo ser vivo presenta; un ejemplo de ello aparte del hombre son los animales que lo evidencian desde que son cachorros y lo siguen haciendo hasta que llegan a la edad adulta, ejemplificándolo se puede observar con las mascotas, como los perros, gatos, pericos, hámster, entre otros, porque al prestarles una pelota, bolas de estambre, aros, juegos inflables, peluches o el simple hecho de convivir con otra mascota y/o con su dueño; otro tipo de animal que juega son los que se encuentran en su hábitat natural como los leones, leopardos, delfines, osos, insectos, aves, etc., entonces, eso se ha

demostrado en diversas investigaciones, entonces, ¿por qué el ser humano no debe o puede jugar para divertirse o aprender a cualquier edad?.

El error que la mayoría de las personas comete es creer que el juego sólo debe presentarse en los niños y únicamente de modo episódico de su vida; sin embargo se sabe que en todo sujeto de manera consciente o inconsciente el juego se ve inmerso en su vida cotidiana; en el hogar, en la calle, en la escuela, en el lugar de trabajo entre otros lugares, el juego se hace presente al socializar, al distraerse y a veces aunque no se crea que en la vida diaria se aprenda o conozca un tema nuevo y novedoso, para lograrlo se recurre a diversas acciones o actividades para lograrlo, como lo son las bromas, el imitar, al cantar, gesticular, dibujar, representar etc.

Es evidente que el ser humano reconoce que a través del juego se logra la diversión, sin embargo desconoce que también gracias al juego se puede adquirir conocimiento, de manera formal o informal, en ambos casos existen reglas para lograr un objetivo; aunque en el caso informal, es decir en los juegos de los niños no existen reglas o un aprendizaje, se puede demostrar lo contrario, pues en el juego de las escondidillas, uno de los participantes cuenta por ejemplo del 1 al 20, que ese número fue acordado entre los jugadores, o se puede patear una pelota e ir por ella, en ambos casos el niño elegido para buscar a los demás no debe voltear o hacer el intento de ver el escondite al ubicar el lugar de salvación debe decir: “salvación por mí y por todos mis amigos” o si se encontró decir “un, dos, tres por (el nombre del niño (a))”, en este ejemplo, aunque no se mencionen con anterioridad las reglas, éstas se encuentran implícitas durante todo el juego y los niños las conocen; de este modo se pueden enunciar un sin fin de juegos conocidos por nosotros, que reflexionando se pueden ubicar reglas que se deben obedecer.

Mientras que de modo formal se da en las escuelas en cualquier nivel, pues en el nivel básico se recurre a juegos como el domino, el imitar algún oficio, el pintar, dibujar, correr, entre otros y a niveles como el medio y el superior en ocasiones se

usa las obras de teatro, canciones, imitaciones por mencionar sólo algunos en el momento de presentar un tema.

Para poder abordar con mejor precisión el tema del juego consideré y comparto la idea de un autor clásico, me refiero a Huizinga que nos dice que “el juego es más viejo que la cultura, pues, por mucho que estrechemos el concepto de ésta, presupone siempre una sociedad humana, y en los animales no han esperado a que el hombre les enseñará a jugar” (Huizinga, 1954, p. 11).”

El juego en todo momento tiene un sentido y un significado, por ejemplo si su dirección es lo formal o informal respecto al aprendizaje, es decir, toda actividad lúdica tiene un objetivo que cumplir, dándole así utilidad consciente o inconscientemente, por ejemplo cuando un niño hace uso del juego para poder socializar dentro y fuera del hogar, así empieza a convivir conociendo diversas formas de ser, comprender, entender y conocer contenidos en la escuela, respetando reglas, facilitándoles el conocer los temas; todo lo anterior el niño lo irá interiorizando dando uso y sentido en su personal como académica durante toda su vida.

El juego debe ser una actividad donde la libertad sea la primera característica y más importante, eso quiere decir que no debe existir una arbitrariedad al hacer uso de él, ya que gracias a él el niño puede desarrollar diversas destrezas, habilidades, técnicas, estrategias, modos de vida, el adquirir conocimientos, y como ya lo he mencionado, le servirán para el resto de su vida tanto en lo personal como profesionalmente hablando.

A continuación se presenta siete características del juego, las cuales se tomaron de: Urdiales, et al., (1998):

- Es una actividad libre:

El docente no debe obligar al alumno a que juegue, porque entonces no se estaría cumpliendo la primera característica; para lograr que el niño participe el docente

debe motivarlo y guiar al alumno para que participe, es decir si el niño fuese penoso, alentarlos para que logre tener confianza de sí mismo.

➤ Tiene espacio y tiempo:

Como el nombre lo indica, cada actividad lúdica tiene un inicio, desarrollo y fin, sin embargo esto no quiere decir que el docente puede disminuir en tiempo porque logrará que en el alumno se quede a “medias” o no logre comprender por completo la intención y si se hace extenso el tiempo, en lugar que el alumno disfrute la actividad se distraerá logrando quizás perder el interés. Respecto al espacio, es decir, que si el docente necesita que sea amplio para llevar a cabo el ejercicio y el aula no lo permite, se puede recurrir al patio de la escuela o tratar de adaptar el salón de clase.

➤ Es una actividad diferente al trabajo:

Desde la finalidad, los objetivos y propósitos de cada uno son distintos, ya que el trabajo es una actividad un tanto más seria, a diferencia que en el juego el niño además de adquirir un aprendizaje en él debe existir motivación, interés en la transmisión y generación de contenidos, pues con actividades lúdicas existe la diversión y espontaneidad, mientras que en el trabajo se da la rutina.

➤ Tiene carácter desinteresado:

Se refiere que el juego no persigue un fin material, sino todo lo contrario, debe dejar una satisfacción y placer tanto al alumno como al docente al hacer uso de él.

➤ Lleva un elemento de tensión:

Esto no contradice para nada lo que se ha dicho anteriormente; pues en el juego se ven implicados diversos aspectos importantes para lograr un aprendizaje significativo, ya que depende del juego que se usará, pues se puede recurrir a facultades físicas, en donde se ven involucrada la resistencia, destreza, habilidad del alumno; intelectuales, la creatividad, originalidad, para dar solución a un problema, morales, como el obedecer reglas, el modo de pensar entre otros aspectos.

- Se encuentra conectado con la realidad:

Pues el niño interactúa a diario con su medio, no es posible hablar de algo que sucedió en el pasado y se desea trasladarlo a la actualidad, es necesario estar actualizando e innovando, con el propósito de lograr un mejor conocimiento de todo lo que integra el universo.

- Implica acción:

Es decir que el niño se encuentra en completa actividad, desde el correr, brincar, bailar, etc., hasta movimientos más finos el recortar, colorear, etc., logrando así una actividad no sólo física sino también mental.

Siguiendo con la idea anterior, se puede recurrir a diversos autores que consideran al juego como fundamental o necesario para que el aprovechamiento de los niños en la escuela sea mejor y por ende adquirir un aprendizaje significativo, algunos de esos autores con mayor reconocimiento fueron: Rousseau, Comenio, Freinet, Montessori, Vygotsky, por mencionar sólo algunos.

Es por ello que compartiré el pensamiento de Iglesias (2005), el cual dice que existen siete aspectos esenciales del juego que son los siguientes:

- Influye decisivamente en el desarrollo y madurez del ser humano:

Como el nombre lo indica, cada juego pasa por un proceso de desarrollo y madurez, pues desde que estamos pequeños hasta llegar a ser adulto nos encontramos en constante relación con otros sujetos, con quienes socializamos, aprendemos actitudes, comportamientos, modos de vida, compartimos nuestra forma de pensar, conocemos normas, obligaciones, etc., todas las acciones que se mencionaron anteriormente se pueden dar de manera formal o informal, dentro de ésta última se encuentra el juego, esto se puede observar en la cotidianidad, por ejemplo cuando los niños desean jugar fútbol, las escondidillas, las correteadas, un juego de mesa, por mencionar algunos, aquellos niños que no saben cómo deben jugar están los otros para poder explicar en qué consiste y cuáles son las reglas que deben obedecer y si

éstas no se cumplen qué es lo que sucede, implícitamente se ven inmersas la socialización, las normas, actitudes, etc., otro caso sería cuando un grupo de adolescentes presentará un tema a través de una exposición, se debe trabajar en equipo, si no conoce a algún integrante del equipo se debe presentar de un modo agradable para crear confianza al estar frente al grupo para poder crear una exposición amena puede recurrir a la imitación o alguna actividad lúdica para facilitar y enriquecer el aprendizaje.

- Constituyen un modo peculiar de interacción del niño con su medio:

El ser humano no sólo interactúa con otro ser, pues el niño no sólo se relaciona con sus pares, profesores o integrantes de la familia, sino que a través del juego brinda la oportunidad de explorar, conocer y aprender del medio que le rodea, esto se puede lograr de manera formal o informal; con relación a la primera se puede recurrir a visitar un bosque o un campo para que el niño conozca la flora del lugar, haciendo que recolecte hojas, palitos o se realice un dibujo relacionado; esto ayuda en el alumno a poder tener un acercamiento con su alrededor y no únicamente manejarlo desde lo teórico, es decir que el docente hable sobre cierto tema o lo muestre con imágenes, sino que el conocimiento adquirido se le pueda dar la oportunidad de tener interacción con los objetos relacionados.

- Orienta al sujeto hacia su propia conducta:

Permite guiar a través del juego, ya que el niño podrá comprender diversas formas de dirigirse, comportarse o actuar dependiendo en el contexto, situaciones o con personas con quienes deberá interactuar, por ejemplo los cantos, se hace uso de ellos casi en su mayoría cuando los niños se encuentran entre los 3 y 7 años, sin embargo se puede observar que en la adolescencia y adultez algunas canciones son significativas para las personas, pues traen consigo un mensaje; siguiendo con el ejemplo de los niños, podemos encontrar que dentro de un preescolar la profesora enseña al grupo la canción del “candadito”, donde se le da la indicación al niño que debe guardar silencio cuando reciba o esté dando indicaciones su profesora respecto alguna actividad; aunque esta canción se usa dentro del aula escolar, puede ser

significante para el niño para el resto de su vida, es decir que puede emplearla dentro y fuera del ámbito escolar, pues permitirá escuchar a los demás, respetando turnos.

- Consiste en la interpretación de algún rol:

Este aspecto tiene relación con el punto anterior, pues al saber cómo comportarse en diversas situaciones es más fácil que el niño aprenda a identificar los roles y qué rol interpreta él. Una actividad que en ocasiones sólo se muestra imágenes es la de enseñar a los alumnos los diversos oficios que existen, quizás los más comunes como ser médico, profesor, bombero, secretaria, abogado, etc., los alumnos pueden interpretar a uno, desde el modo de vestir e imitar las acciones que realizan, como el médico curar, revisar y recetar, el bombero apagar un incendio o salvar algún animalito; pero no solamente hablando académicamente, sino por ejemplo en el hogar, sabe que la mamá es quien da las indicaciones y él deberá obedecer.

- Está constituido por la transformación de los objetos más insignificantes en verdaderos seres vivos:

Se entiende por ejemplo, cuando el docente fomenta en el niño el preservar la vida animal o del mundo en general, como lo es recurrir al reciclaje de materiales, como el periódico, el plástico, aquellos objetos que van directamente a la basura y el mejor uso que se les puede dar es transformándolos en algo útil, generando la imaginación o el docente dará la idea, como por ejemplo: reutilizar una botella de plástico para hacer una maceta, el ocupar cajas vacías de cartón para crear un árbol o una casa, entre otras que el niño puede crear para jugar en su hogar.

- Los aspectos fundamentales son la imitación y la imaginación:

Este punto es uno de los más importantes, ya que resalta que la imitación y la imaginación son fundamentales en el juego; así en el aprendizaje del individuo, ya que permitirá la interacción con sus pares y conocer mejor ciertos aspectos, características, descripciones, no sólo de personajes importantes sino de todo lo que le rodea, un ejemplo utilizado casi en todas las escuelas es el imitar a los animales pero que ellos diseñen alguna máscara o parte del animal que mejor lo caracterice, es necesario que el juego no sólo se cumpla para cubrir la hora, sino que debe tener un

fin, como es el poder identificar los animales herbívoros de los carnívoros, los mamíferos de los reptiles, de los ovíparos de los vivíparos, por solo mencionar algunas clasificaciones de animales.

- Es el problema central para comprender el desarrollo psíquico de la edad infantil:

Por último este punto se refiere que en la actualidad algunos adultos creen que el aprendizaje se debe de lograr sólo por transmisión y repetición, creyendo que la idea de emplear el juego en niños no es lo correcto, pues como se había mencionado anteriormente no se le concede la debida importancia pero es necesario considerar que de acuerdo a la edad del niño será la capacidad de aprender, sobre todo si se encuentra en la primera infancia. Es por ello que se debe considerar a Piaget y sus estadios de desarrollo para comprender la relación que existe entre la capacidad del niño de aprender, cuales son los medios e importancia que tiene el juego para un desarrollo favorable.

De manera general, el juego permitirá al docente favorecer el desarrollo motor, de los sentimientos, los sentidos, lo afectivo, lo cognitivo, la comunicación, la manera de expresarse, el modo de relacionarse en la sociedad e individualmente; en otras palabras brindará al niño la oportunidad de interactuar con el conocimiento y con el objeto de manera directa.

2.2. EL JUEGO Y SU RELACIÓN CON EL APRENDIZAJE

“Piaget considera al juego como una actividad que permite la construcción del conocimiento en el niño (...) y que tiene valor para el aprendizaje en cualquier etapa” (Iglesias, et al., 2005). Con base en ello, el docente debe de tener presente que al utilizar el juego podrá favorecer el desarrollo de la motricidad, de los sentidos, las facultades intelectuales, físicas, el poder adquirir hábitos sociales; ya que cuenta con tres aspectos de suma importancia que involucran al juego y son: la imitación,

imaginación y lo simbólico, como ya se había mencionado anteriormente beneficiará al aprendizaje significativo.

La importancia que Piaget le da al juego es porque gracias a él, el niño puede interactuar con las personas, el medio que le rodea, con los objetos que se encuentran en su entorno, obteniendo así un mejor aprendizaje de ciertos temas de la cotidianidad como de lo académico, algunos de éstos son: los hábitos, los modos de comportarse, de cómo dirigirse hacia los demás, conocer al mundo y a las especies que habiten en él, entre otros.

Es decir, que el profesor que enseñe un tema de un modo tradicional, donde no exista alguna motivación el alumno quizás pierda cierto interés, si esto es frecuentemente en todas sus clases, a diferencia de recurrir al juego como estrategia de enseñanza, ya que él puede ser utilizado para un tema nuevo o como retroalimentación; a veces es más fácil que el alumno interiorice lo que aprendió en un juego, pues existió contacto con el tema a que sólo el docente sea quien hable y explique; permitiendo que lo adquirido por el alumno le sea útil dentro y fuera del contexto escolar.

Retomaré la idea principal de Huizinga tienen sobre el juego, el cual ya lo había mencionado anteriormente, que debe ser libre y se encuentra en la naturaleza del ser humano, sin olvidar que debe tener una perspectiva de seriedad, a pesar que las personas no lo consideren así, ya que se cree que por ser una actividad lúdica no cumple con ese requisito, sin embargo cada juego contiene un conjunto de reglas, que en su mayoría éstas se encuentran implícitamente, pues los participantes de la actividad no se les observa la obligatoriedad de hacerlo, sino se hace visible la naturalidad, la diversión y en ningún momento existirá una arbitrariedad.

Al tener la naturalidad del juego en el ser humano, es muy importante considerarlo como medio para el aprendizaje y que éste paralelamente sea significativo, pues como lo menciona Ausubel; para que un sujeto pueda lograr un aprendizaje significativo, debe existir una relación entre los conocimientos y experiencias previas con conocimientos y experiencias nuevas, para lograrlo se debe tomar en cuenta ciertas condiciones elementales, los cuales son que el sujeto tenga un conocimiento

previo, y que el nuevo conocimiento que se adquirirá sea significativo para el individuo.

Si se parte de la idea de Piaget que tiene sobre el juego, dice que se presenta desde que el sujeto es pequeño, pero enfatizando en la edad de los niños que se encuentran en primer año de primaria, que es entre los cinco y seis años, las características del juego dentro de esta etapa son la función semiótica y la imitación.

Las habilidades que desarrollan los niños a través del juego y que esto ayudará al aprendizaje significativo del niño y que el docente debe considerar para la enseñanza de sus temas, son los siguientes:

➤ El juego simbólico:

Las acciones del niño respecto al juego simbólico, hace referencia que la imitación de otras personas, de animales o de cualquier objeto; en ocasiones se le puede facilitar al alumno poder representar por ejemplo a un médico, porque ha tenido experiencias al ir a una clínica cuando se encuentra enfermo, sin embargo si el niño no ha tenido interacción con la persona, objeto u animal se le puede dificultar o lo hará con base en lo que ha escuchado.

Únicamente por mencionarlo, ya que no es un tema que se tratará esta investigación, el juego simbólico se cree que es una representación de lo que el niño desea, vive o quiere “ser de grande” es decir, si juega a enseñar a sus muñecos quiere decir que le gustaría ser profesora.

Retomando el tema de la investigación, la importancia del juego simbólico en el niño es que pueda ser capaz de distinguir el significante del significado; Piaget lo considera esencial, ya que gracias a ello el niño podrá ver la realidad, es decir, la idea que tenía en el pasado lo puede confrontar con la actualidad y no sólo con la imitación, logrando así la diferenciación.

➤ El dibujo:

El dibujo es una actividad importante para los niños, ya que gracias a él podrá representar deseos, afectos, conocimientos, temas, estados de ánimo, entre otros

aspectos, cada dibujo se realizará dependiendo de las habilidades y destrezas del niño, pues existen algunos que les fascina dibujar, poniendo así mayor esfuerzo, dedicación para hacerlo bien a diferencia de aquellos que nos les agrada dibujar, lo harán de manera rápida y sin ser detallista.

La intención del dibujo es que el niño sea capaz de trasladar lo que se encuentra en su imaginario, en este caso en una hoja, en su cuaderno, pizarrón o donde el docente indique; por ejemplo, el tema que está explicando el profesor es sobre los animales acuáticos y le pide a su grupo que dibuje los animales que viven en el mar en sus cuadernos, inconscientemente el niño relacionará la palabra “animales que viven en el mar” quizás con un viaje a una playa o a un museo o se les viene a la mente que en casa tienen una pecera con diversos pececitos o tortugas; todo esto es un recuerdo que asociaran de la representación simbólica y la plasmarán en el cuaderno.

➤ Las imágenes mentales:

“(…) considera la imagen como un prolongamiento de la percepción, y como un elemento del pensamiento, porque éste no consistía sino en asociar sensaciones e imágenes” (Piaget, 1997, p. 74).

Tanto el juego simbólico como el dibujo y las imágenes mentales, se encuentran relacionados estrechamente, pues esta última el niño traerá a su mente un objeto, cosa, animal, persona a través de una palabra o frase, sin la necesidad que se haga presente lo que está ausente.

Por ejemplo, se le pide al niño que imagine los personajes de un cuento que será narrado por el docente, si el cuento seleccionado es “Los tres cerditos”, el niño podrá imaginar cómo se encuentran vestidos, los gestos que hagan, quizá su voz, entre otros aspectos; es decir el alumno será capaz de hacer la relación de manera indirecta del objeto no presente.

2.3. EL JUEGO Y SU RELACIÓN CON LAS INTELIGENCIAS MÚLTIPLES

Como se ha enfatizado anteriormente, el juego es vital para el desarrollo del niño dentro y fuera del contexto escolar; pues desde que es pequeño el juego se ha convertido en parte de su modo de vida, pues a partir de él no sólo se divertirá y experimentará cosas nuevas, sino que también gracias a él podrá favorecer su aprendizaje, ya que le ayudará a fortalecer y desarrollará habilidades, destrezas, talentos, actitudes, capacidades, etc., en las cuales no era completamente hábil o si lo es no tenía conocimiento de ello. Como esta investigación va dirigida a los docentes, les servirá para poderles dar importancia y así ayudarles a fomentarlas, sin que el profesor se estanque en una sola, brindándole al alumno la oportunidad de ayudarlo a prepararlo con un equipaje extenso que no sólo lo beneficie en lo profesional como en lo personal, pues será significativo.

Ya que el juego no únicamente le brindará al niño conocer y explorar el mundo que le rodea para saber actuar dentro de él; sino que le da la oportunidad al docente de crear un puente en el cual le ayudará a favorecer al aprendizaje significativo del alumno y por ende a desarrollar capacidades, destrezas, habilidades, talentos, etc., que el niño presenta, esto se refiere como se describió en el primer capítulo a las Inteligencias Múltiples de Howard Gardner, pues él también considera que todos los sujetos se encuentran cargados de diferentes conocimientos y experiencias, depende de los intereses, los propósitos, el contexto, las habilidades, los fines, la utilidad en otros aspectos que el alumno tiene, es por ello que Gardner no coincide con Binet, pues éste último cree que la inteligencia se puede medir a diferencia de Gardner, que considerar a una persona inteligente depende de las habilidades, actitudes, destrezas, etc., del sujeto y depende de cada uno de ellos.

Es por ese hecho que el juego es indispensable en la relación paralela con las inteligencias múltiples, ya que el niño podrá conocer, explorar todo lo que se encuentre a su alrededor como así mismo; como el juego es una actividad en constante movimiento, ayudará al niño a alejarse del estado pasivo y por ende lo trasladará a una actitud activa, desde lo cognitivo hasta la acción, es decir la

imaginación, el hablar, el correr, tomar un objeto, la interacción con las personas y su medio, etc., porque el juego será de gran ayuda en el niño ya que aquellas actividades que en la cotidianidad provoca en él cierto displacer al llevarlas a cabo, ahora se convertirá en un gusto, pero dependerá de cada niño.

Un ejemplo de lo anterior sería que a un niño no le agrada la música y en su escuela haya clase de ello, si se le deja una tarea cómo realizar una composición, practicar alguna canción, pero al alumno no le crea alguna emoción o interés, provocará que no entienda y que su aprendizaje sea superficial, a diferencia que el docente se esfuerce y dedique tiempo para que la materia sea agradable y atractiva para el alumno, buscará alguna estrategia en la cual generé un ambiente de aprendizaje, donde exista la confianza, interés, motivación y donde se promueva la creatividad por querer aprender, por ejemplo, una excelente opción sería la estrategia lúdica.

Es evidente que el juego tiene una gran influencia en el desarrollo de las Inteligencias Múltiples, es decir, sobre las capacidades, destrezas, habilidades, etc., del niño, ya que los juegos casi en la mayoría da la oportunidad de no sólo hacer uso de una sola de esas inteligencias, sino se ve involucrado en conjunto o por lo menos más de dos, esto da la oportunidad de que el alumno sea capaz de aprovechar en toda la extensión de la palabra y extraer todo el potencial de los alumnos, no sólo por el bien propio sino por el de su grupo, para que en un futuro sean alumnos que estén física y cognitivamente bien preparados, aprendan a dar solución a los problemas en los cuales se verán inmersos día a día.

Por ejemplo, de las cuatro inteligencias que se desarrollaron en esta investigación, podemos encontrar diversos juegos que podrían ser útiles para fomentar su desarrollo, de manera particular como general:

- Espacial: el crear dibujos, iluminar, actividades como ubicar el lado derecho, izquierdo, arriba, abajo, imaginar objetos, personas, entre otros.

- Cinético-corporal: actividades manuales, como recortar, pegar; el baile, aquellos que están relacionados con el deporte, como correr, brincar, imitar, gesticular, etc.
- Musical: notas musicales, canciones, el cantar, el ritmo de la voz, etc.
- Interpersonal: la participación en grupos, es decir dar opiniones en la organización de un ejercicio, trabajo en grupo como presentación de un cartel, una obra de teatro, fomentar la ayuda a sus compañeros, etc.

2.4. ¿CÓMO FAVORECER EL APRENDIZAJE A TRAVÉS DE LAS ESTRATEGIAS LÚDICAS?

Esta investigación es dirigida a los niños que se encuentran en primer año de primaria, los cuales tienen una característica muy importante para el desarrollo de su proceso de enseñanza-aprendizaje, el cual es el juego.

Pues así Piaget lo explica en las etapas de desarrollo del individuo, las cuales, recordando, depende de la edad de los niños, así se van adquiriendo madurez conforme van creciendo; es por ello que se le da importancia al juego en los niños que se encuentran entre los seis y siete años de edad; pues no se les puede exigir que realicen un mapa conceptual a uno mental sobre el tema del buen comer, o pedir un ensayo o resumen a diferencia de realizar enunciados con dibujos, entre otros ejemplos; no quiere decir que los niños no cuenten con la capacidad de lograr realizarlo, pero la elaboración de esas actividades con niños de sexto año o de secundaria será diferente y un tanto más exacta. Los profesores siguen cometiendo el error de tratar a los niños como adultos.

Para ello existen estrategias lúdicas, para el apoyo del docente, que como su nombre lo indica son juegos; pues sin considerar la edad del sujeto pueden hacer uso de ellas para que el alumno puede aprender de una manera significativa y por ende duradera. Por ejemplo, si se desea que un grupo de secundaria aprenda la secuencia histórica de los períodos presidenciales de la República Mexicana, algunos de los alumnos lo harán de manera memorística, pero a otros no les funciona ese modo, y es donde el

docente debe entrar en acción, a partir de la estrategia lúdica se puede recurrir a diversas actividades, como el canto, una puesta en escena, dibujos para ser relacionados, etc., este fue un ejemplo a nivel básico, pero el tema de esta investigación fue con niños de primer año de primaria, sin embargo es necesario mostrar que a pesar de la edad escolar el juego se puede seguir viendo inmerso y recurrir para el proceso de enseñanza-aprendizaje, arrojando posiblemente en la mayoría resultados favorables y agradables en su aprendizaje; entonces, si esto sucede con sujetos más con mayor edad, por qué entonces algunos de los profesores ignoran la importancia de los juegos como estrategia para el aprendizaje de los niños de primera año de primaria.

En una estrategia lúdica, permitirá involucrar las capacidades, destrezas, habilidades, intereses, etc., no sólo cognitiva, sino físicas y emocionales del alumno; dicho término le brinda un poco más de seriedad al concepto “juego” respecto al ámbito educativo, como anteriormente se explicó, en ambas existen reglas y objetivo, pero en la estrategia se enfatiza con un fin de enseñanza.

Fullea, (2003), en su artículo que tiene por nombre: “Lúdica por el desarrollo humano: programa general de acciones recreativas, para adolescentes, jóvenes y adultos” nos explica que una estrategia lúdica vinculará el tiempo y el espacio de la realidad del sujeto, que fomentará la creatividad, la fantasía e imaginación del alumno, no sólo desde el enfoque cognitivo, sino también en lo físico y emocional del niño.

Es por ello que se da la oportunidad de utilizar las estrategias lúdicas, ya que éstas le permite al niño seguir explorando su mundo, continuar con la interacción con todo ser vivo, es decir hombre, naturaleza y animales; comprender temas quizás complicados como son las Matemáticas, también le permite aprender a convivir en grupo, a trabajar de manera colectiva, enseñarle valores, tradiciones, que se van perdiendo con el paso del tiempo, pero en lo que sobresalen, es que ayudan a fomentar el desarrollo de las capacidades, destrezas, habilidades, etc., de los niños, como es la creatividad, la imaginación de innovar o simplemente de dar soluciones en tareas, pero que serán útiles no sólo en el ámbito escolar, sino personal.

Las estrategias lúdicas dan la oportunidad de seguir jugando y paralelamente favorece el aprendizaje significativo, porque es necesario tener presente que la naturaleza del niño es estar inmerso en el juego pues es una forma natural de conocer, explorar y aprender del mundo que le rodea; y qué mejor manera de hacerlo con una característica importante del niño y que le fascina.

Es necesario que el docente concientice su práctica, ya que algunos deciden enseñar de la manera más fácil y económica, sin considerar las ventajas, importancia y significatividad del aprendizaje de diversos contenidos en la edad escolar de niños entre los seis y siete años; que se pueden obtener a través de los juegos, aunque puede existir temas que no se enseñen en totalidad en esta modalidad, pero se puede recurrir para el enriquecimiento y fortalecimiento de lo visto durante la clase; es decir, siguiendo con el ejemplo de aquellos profesores que les importa e interesa el aprendizaje de su grupo buscando nuevas e innovadoras estrategias de enseñanza, siendo una de ellas la lúdica.

2.5. UNA BREVE PERSPECTIVA SOBRE LAS ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA.

Antes de comenzar a hablar sobre las estrategias de enseñanza, partiré en explicar únicamente el término de estrategia; dicho concepto se utilizaba solamente para el ámbito militar; pues el propósito era lograr obtener la victoria en una batalla, ya que contaba con una gran organización para poderla llevar a cabo, esos pasos de la organización dan origen a las técnicas que forman la estrategia militar.

De allí parte que el uso del término estrategia se traslade al contexto del proceso de enseñanza-aprendizaje, para lograr en los alumnos un aprendizaje significativo. Pero es necesario aclarar la diferencia que existe entre técnica y estrategia, pues ha existido confusión entre éstos dos términos.

La técnica “puede ser utilizada de forma más o menos mecánica, sin que sea necesario para su aplicación que exista un propósito de aprendizaje por parte de quien la utiliza; las estrategias, en cambio son siempre conscientes e intencionales, dirigidas a un objetivo relacionado con el aprendizaje” (Monereo, et al., 1999, p. 23).

Se hace evidente que las estrategias no son improvisadas o espontáneas, sino todo lo contrario, ya que son consideradas por el docente como una guía donde se le indica qué y cómo aplicarlas; no quiere decir que sean vistas como una receta de cocina, sino que éstas pueden ser adaptables al contexto y circunstancias de los alumnos.

Existen dos tipos de estrategias; unas son las de aprendizaje y la de enseñanza, la primera hace referencia de manera general al modo en que el alumno desea aprender, es decir, que él las crea para obtener un aprendizaje significativo y no uno superficial, existiendo un andamiaje para lograr el éxito de dicha estrategia, sin embargo para esta investigación no se hablará de ese tipo de estrategia, por esa razón es que solamente se mencionó brevemente de lo que plantea; mientras que las estrategias de enseñanza son:

“el conjunto de decisiones que toma el docente para orientar la enseñanza con el fin de promover el aprendizaje de sus alumnos, se trata de orientaciones generales acerca de cómo enseñar un contenido disciplinar considerando qué queremos que nuestros alumnos comprendan, por qué y para qué”. (Anijovich, y Mora, 2009, p. 23).

En el momento que se realiza una estrategia de enseñanza, no sólo se debe considerar lo que se desea enseñar al grupo sino; la naturaleza del niño y su contexto; conocer los contenidos que el docente utilizará, de ese modo tomando en cuenta lo que le es útil y desechando todo aquellos que se considere ambiguo o no contenga una gran relevancia e importancia para el aprendizaje de los alumnos, es necesario considerar actualmente que la estrategias no deben tomar en cuenta sólo el aspecto cognitivo del alumno sino también lo afectivo, el modo de que él aprende, de interactuar, las habilidades, destrezas, intereses, etc., para partir de allí y saber qué, cómo y por qué elegir los contenidos.

Las estrategias tienen dos dimensiones, la reflexiva y la de acción, con base en Anijovich y Mora (2009); la primera como su nombre lo indica el docente creará la

planificación de su estrategia, haciendo una toma de decisiones para la enseñanza; y la segunda quiere decir que debe poner en práctica lo que existió en la reflexión.

Como se mencionó anteriormente que una estrategia no se origina de la espontaneidad del docente, sino debe contar con tres momentos específicos para que lleve un orden respecto a la creación de la estrategia de enseñanza y los cuales considera las dos dimensiones anteriores:

- La planificación: la estrategia desde su creación tiene por principio un objetivo que debe cumplirse, es por esa razón que deben ser conscientes, pues tiene un inicio, desarrollo y un fin, contiene las actividades, el tiempo, las sesiones, recursos y los temas que impartirá.
- La acción: como su nombre lo indica, es llevar a la acción lo planteado en un escrito, es decir, la estrategia de enseñanza que se utilizará por ejemplo para la explicación del tema de los números, en tiempo y forma que se ha establecido.
- La evaluación: existe una reflexión y concientización sobre los resultados obtenidos de la estrategia, pues el docente se percatará de lo bueno y malo que arrojó dicha estrategia, desde el plano del profesor como de los alumnos, conociendo fortalezas y debilidades de ambos en el momento de aplicarla, así proponiendo, innovando o fortaleciendo el modo de enseñar los contenidos.

A continuación se presenta algunas estrategias de enseñanza que se tomaron del libro: "Estrategias de enseñanza: otra mirada al quehacer en el aula" de Anijovich y Mora (2009), con el propósito de orientar al docente en la creación de sus propias estrategias, las cuales se originaran desde lo que se desea que el alumno aprenda, así teniendo la oportunidad de modificarlas de acuerdo a sus intereses, pero sobre todo a la etapa de desarrollo del niño, es decir, se plantea de manera general y la cual puede ser adaptada con base en el nivel escolar del sujeto.

Las estrategias de enseñanza son las siguientes:

➤ Uso de preguntas.

¿Cómo, cuándo, qué, dónde, por qué, para qué? La finalidad de las preguntas para los alumnos de primer año de primaria es ayudar en originar la comunicación entre profesor-alumno y alumno-alumno; poder expresar abiertamente sus pensamientos, ampliar los conceptos que han interiorizado, fomenta la capacidad de reflexionar de los alumnos, tratando de crear en ellos un pensamiento crítico, y así lograr que ellos desde su perspectiva ubiquen el error o el acierto de sus respuesta, originando ideas para solución de problemas, entre otros.

Un ejemplo del uso de esta estrategia sería en la explicación del tema sobre las emociones, pues se puede crear las siguientes preguntas: ¿esa carita qué expresa? ¿Cómo te encuentras hoy? ¿Qué te hace enojar? ¿Qué te hace feliz? ¿Por qué crees que en el cuento Juanito estaba llorando? así se puede enunciar un sin fin de preguntas que el docente puede utilizar para cuestionar a su grupo y lograr la finalidad de dicha estrategia.

➤ Clases expositivas.

Aunque el uso de las exposiciones en grupos de primer año de primaria no son muy frecuentes, los docentes pueden tenerla como una opción favorable para el enriquecimiento de sus temas, pues favorece la confianza del alumno en estar frente a un grupo y el modo de comunicarse consigo mismo y con los demás, es por ello que se le pide al docente que no sólo sea él quien participe en la exposición de un tema, sino que brinde la oportunidad a su grupo, es decir que si cuenta ya con un estrategia poderla modificar a través en la que los niños participen, por ejemplo, en el capítulo IV de esta investigación se presenta la Propuesta Pedagógica, en la cual existe diversidad de actividades que el profesor podrá utilizar con diversos contenidos y en los cuales se puede agregar esta opción, como fue en el caso de la actividad que lleva por nombre: “Collage de los sentidos”, pues al término de esta da la oportunidad a los alumnos que expongan sobre el sentido que les tocó, con o sin ayuda del docente, aunque al finalizar debería ser lo correcto como ayuda para aumentar el contenido de dicho tema.

➤ Uso de imágenes.

“Las imágenes proveen de una infinidad de alternativas y puertas de entrada al conocimiento porque estimulan la imaginación del observador y producen una vinculación rápida y espontánea entre lo observado y los aspectos de su mundo interno” (Anijovich, y Mora, 2009, p. 23).

Entre los seis y siete años de los niños, el uso de imágenes es fundamental y de gran relevancia, pues gracias a ellas pueden tener un acercamiento al mundo real y parte de ello brinda la oportunidad de conocer lo que el inconsciente desea comunicar a los demás; pero sobre todo como se mencionó en la cita pasada, fomenta el desarrollo de la creatividad e imaginación de los niños. Ya que depende del docente de cuál sea su propósito de enseñanza, por ejemplo la asimilación, la relación de objeto-concepto, la representación, la creatividad, la comparación etc., por ejemplo, al mostrarle al alumno dos imágenes donde se muestre lo bueno y malo, lo limpio y sucio, el cuidado y si no existe en la naturaleza, poder diferenciar, creando en ellos conciencia, reflexión de lo que están viendo.

➤ Explorar y descubrir.

Como se ha mencionado anteriormente, estas estrategias pueden ser adaptables de acuerdo al nivel de alumno, como se está hablando sobre los niños que cursan el primer año de primaria, esta estrategia se puede utilizar para tener idea de los conocimientos previos del alumno y saber de dónde partir; otro uso sería que los temas que se le han dado de manera teórica los pueda trasladar a lo práctico, acercarlo a la realidad que ellos mismo “exploren y descubran” cosas nuevas o se les aclare aquellas que sean un tanto ambiguas; así logrando originar en el alumno motivación, intereses, curiosidad de querer aprender.

➤ Proyectos de trabajo.

Es necesario tener en cuenta la edad del alumno porque no se le puede pedir un ensayo de 20 hojas a un niño de seis años, ya que apenas está aprendiendo o enriqueciendo la capacidad de lecto-escritura, pero si se le puede pedir otro tipo de proyectos de trabajo, como la realización de una maqueta, algún collage, entre otras actividades, las cuales se les debe dar a conocer el propósito, el por qué lo está pidiendo el docente, todo esto desde una perspectiva lúdica, para que de ese modo sea atractivo para el alumno y le ayude a desarrollar diversas habilidades, capacidades, destrezas, etc.

➤ Aulas heterogéneas.

Aunque es la última estrategia, engloba a todas las anteriores, pues ésta apoya la idea que la enseñanza tradicional en la cual el docente es quien solamente tiene la palabra y la razón, que decide si participan o no, se encuentra caminado por todo el salón para observar los avances del alumno y que él logre una copia fiel de lo que ha enseñado no siempre es lo mejor, sino que debe existir una heterogeneidad en el grupo, es decir, que todos participen en la creación de aprendizaje, no significa que el docente olvide que es quien guía el modo de aprender de los niños, sino que favorezca la interacción entre profesor-alumno y alumno-alumno; esto se puede lograr cuando el profesor permita la intervención de los niños en sus clases o en el momento que realicen un trabajo en equipo, donde se escuchen diversas voces, independientemente la ideología de cada niño, fomentando la convivencia.

Es necesario recordar que las estrategias de enseñanza no deben verse como una receta de cocina, que deben seguirse al pie de la letra, pues eso es imposible y lo cual el docente debe tener presente, ya que dentro del aula existe una diversidad de alumnos, desde el punto de vista económico, social, étnico, sus características personales, el modo de aprender, sus habilidades, capacidades, destrezas, intereses, deseos, gustos, entre otros aspectos importantes, a veces se comete el error de generalizar, pero sobre todo que si el modo de enseñar y las estrategias utilizadas en generaciones pasadas podrán ser útiles, pero en ocasiones no se comprende que

conforme van cambiando los niños nuestra realidad hace lo mismos, y debemos encontrarnos a la vanguardia para poder lograr en los alumnos un aprendizaje significativo.

Para lograr ese aprendizaje significativo en los alumnos, es necesario que el docente se encuentre en la mejor disponibilidad para querer hacerlo, es decir que considere sus características de aprendizaje, como se vio en el capítulo anterior donde se habla de las diversas inteligencias que existen, con base en Gardner (1943), son ocho, que cada niño las presenta en su mayoría, sin embargo en alguna o algunas existe mayor desarrollo, es necesario ayudarle a fortalecerla, no estancarse en las que en la actualidad siguen siendo de mayor demanda, como lo es lo lógico-matemático y la lingüística, es decir darle también la importancia a las otras; un aspecto que también deben considerar los profesores la cual se explicó en el capítulo I fue sobre las etapas de desarrollo del sujeto que expone Piaget, ya que en ocasiones tanto los docentes como los padres de familia tratan de exigir de más a los niños, sin considerar que atraviesan por ciertas etapas de madurez, eso no quiere decir que el niño no cuente con la capacidad de lograrlo, pero esto depende de cada uno, pues todos son diferentes y cuentan con características distintas; por esa razón el docente debe contar con una gama amplia de estrategias de enseñanza que no debe considerarlas como únicas, sino que tengan la oportunidad de ser modificables de acuerdo a las diversas características, demandas e intereses del niño como del grupo; el contexto del mismo, el tiempo y el espacio, entre otros aspectos que se pueden ir presentando conforme avanza las generaciones.

CAPÍTULO III

EL APRENDIZAJE Y LA ENSEÑANZA EN UN GRUPO DE PRIMER AÑO DE EDUCACIÓN PRIMARIA

Este trabajo va dirigido a la realización de un estudio de caso, “donde el objetivo es la riqueza, profundidad y calidad de información, no la cantidad ni la estandarización” (Hernández, 2006, p. 566); este estudio se aplica a un grupo o a una comunidad pequeña con el objeto de comprender a los sujetos y a las situaciones que interactúan diariamente en los diferentes grupos de primer año de primaria, la cual se encuentra ubicada en la delegación Iztapalapa.

La investigación de campo consistió en la aplicación de tres instrumentos, la primera fue la observación realizada a los dos profesores de primer año de primaria y el segundo instrumento fue la entrevista, aplicada a los dos docentes así como a doce alumnos de cada grupo. La intención fue poder establecer una triangulación entre las fuentes para obtener mayor información acerca de los procesos de enseñanza-aprendizaje.

Se entiende como observación el examinar a los actores, las situaciones, el ambiente, entre otros aspectos que el investigador desea conocer; (Hernández Sampieri, 2006), menciona los propósitos que la observación debe cumplir y son los siguientes:

- Explorar ambientes, contextos, en los cuales nos vemos inmersos a diario.
- Describir los ambientes, comunidades, contextos y a la vez las actividades y los actores que interactúan cotidianamente.
- Comprender las acciones, los eventos y comportamientos de los sujetos del contexto que se observará.
- Poder localizar las necesidades, problemas, complicaciones con el objetivo de establecer hipótesis.

Existen dos tipos de observación, la participante y la no participante; la que se utilizó en este estudio es la primera, pero explicaré de manera breve el objetivo de la observación no participante, como el nombre lo indica, el investigador no tendrá o será mínima la interferencia que tenga dentro del contexto, solamente se dedicará a observar las situaciones que se dan de manera natural y que son de su interés para la investigación que se realizará (Woods, 1989).

La de tipo participante, es “la investigación que involucra la interacción social entre el investigador y los informantes en el *milieu* de los últimos, y durante la cual se recogen datos de modo sistemático y no intrusivo” (Taylor, 1987, p. 31); la elección de esta observación fue con el fin de que tiene una amplia flexibilidad durante todo el proceso de observación, ya que al estar dentro del contexto escolar se puede tener un acercamiento con los actores involucrados y ser partícipe de la realidad educativa.

Por otra parte se conoce como entrevista la técnica que permite al investigador obtener información de los entrevistados sobre el tema de interés, (Álvarez, 2005). El tipo de entrevista que se aplicó fue la semi-estructurada, pero antes de presentar la definición y explicación de su uso, mencionaré los otros dos tipos de entrevista que existen; las cuales son estructurada y no estructuradas o abiertas; esta clasificación se tomó de Sampieri (2006).

La entrevista estructurada es donde el entrevistador cuenta con una guía de las preguntas que aplicará, la que deberá seguir de manera estricta, sin la posibilidad de que exista una flexibilidad entre él y el entrevistado; a diferencia de la entrevista no estructurada o abierta, de la misma manera del tipo de entrevista anterior, el entrevistado cuenta con una guía de preguntas, pero en este caso tiene la posibilidad de que esa guía sea de un contenido específico de su tema a investigar y el entrevistado tiene la flexibilidad de ajustar la entrevista a la situación que se presenta..

Como ya se había hecho mención, el tipo de entrevista que se utilizó fue la semi-estructurada, ya que ésta cuenta como las anteriores con una guía de preguntas que se aplicarán a los entrevistados y existe la posibilidad de tener intervenciones de acuerdo a las necesidades, tanto del entrevistador como los sujetos que se les aplicó la entrevista, es decir, si existe alguna duda y poder aclararla y así enriquecer las respuestas. Las entrevistas que se realizó tanto los alumnos como a los docentes, permitirán conocer la perspectiva, la ideología y la visión que los actores tienen en un ambiente educativo.

3.1. DISEÑO DE LA GUÍA PARA LA OBSERVACIÓN DE CLASE.

Como se ha mencionado en el apartado anterior, el tipo de observación que se aplicó a los grupos de primer año de primaria fue participante, ya que al tener experiencias en estar en grupos en escuelas, se dificulta el tratar de pasar desapercibido dentro y fuera del aula, por esa misma razón, en ocasiones algunos de los alumnos se encuentran intranquilos y curiosos al ver a un individuo ajeno en su ambiente escolar, tratando de tener una interacción u observándolos.

Aclarando que la participación que pude brindar fue solamente decisión del profesor encargado del grupo, de él dependía si la interacción que se daba en el aula fuera el brindar un poco de ayuda en sus clases como explicar, orientar o platicar con los niños o simplemente una relación de cordialidad para lograr un ambiente de confianza entre los alumnos al estar observando la clase. La convivencia que se logró fue de un modo diferente dentro y fuera del aula, puesto que a la hora del recreo los niños se interesaban en conocer que hacía allí o simple y sencillamente se acercaban a mi lado para conversar temas que a ellos les gustaban.

La dirección hacia la cual estuvo dirigida mi observación fue el juego, considerándolo como estrategia de enseñanza para favorecer el desarrollo de las inteligencias múltiples (recordemos que solamente serán utilizadas cuatro de las ocho que existen con base en la teoría de Gardner). Para ello, se indagó si el profesor hace uso de él y cómo durante el proceso de enseñanza-aprendizaje con su grupo. Al observar a los

alumnos dentro se puso especial interés en ver al momento que el profesor hace uso de juegos para su enseñanza de cierto contenido y con ello se pudo tener un acercamiento a su aprendizaje a través de la estrategia lúdica.

A continuación se presenta la guía de observación que se aplicó durante la clase de ambos profesores, las sesiones que se analizaron fueron seis, tres a cada grupo.

“GUÍA DE OBSERVACIÓN DE CLASE”

- ¿El docente utiliza diferentes estrategias para el proceso de enseñanza-aprendizaje de sus alumnos?
- ¿En la clase el docente hace uso del juego como estrategia de enseñanza?
- ¿Qué tipo de juegos utiliza en su clase?
- ¿Los juegos que realiza el docente dentro del salón de clase relaciona de manera consciente o inconscientemente las diferentes habilidades, destrezas, capacidades de sus alumnos?
- ¿El docente puede percibir que a través de las estrategias utilizadas, el alumno ha aprendido el tema visto en su clase?
- ¿Qué actividades que propone el docente les gusta más a los niños?
- ¿Cuál es el motivo que de los alumnos pidan más cierta actividad durante la enseñanza de un contenido?
- ¿Cuál es el comportamiento y qué actividades practican más los alumnos durante el recreo?
- Dentro de los juegos propuestos, cuáles promueven el desarrollo de la inteligencia musical. ¿Cómo era?
- Dentro de los juegos propuestos, cuáles promueven el desarrollo de la inteligencia espacial. ¿Cómo era?
- Dentro de los juegos propuestos, cuáles promueven el desarrollo de la inteligencia cinético-corporal. ¿Cómo era?
- Dentro de los juegos propuestos, cuáles promueven el desarrollo de la inteligencia interpersonal. ¿Cómo era?

- ¿Hubo un aprendizaje significativo a través del juego?

3.2. REGISTRO DE OBSERVACIONES DE LAS CLASES DE PRIMER AÑO DE PRIMARIA PARA EL ANÁLISIS DEL DESARROLLO DE LAS INTELIGENCIAS MÚLTIPLES A TRAVÉS DE ESTRATEGIAS LÚDICAS.

La observación se aplicó a dos grupos de primer año de educación primaria, la cual se encuentra en la delegación Iztapalapa, se realizó en el turno vespertino; la fecha fue del 11 de junio de 2012 al 25 de junio del mismo año. Las sesiones de observaciones tuvieron lugar dentro del aula, el propósito es ver si los docentes hacen uso de estrategias lúdicas en el proceso de enseñanza – aprendizaje de sus alumnos y conocer la naturalidad del juego en ellos.

A continuación se describen los cuadros que se utilizaron para desarrollar el análisis de la observación:

El cuadro 1 es la observación dirigida al profesor “A” y el cuadro 2 al profesor “B” (ver anexo 1)

Los cuadros de las observaciones se encuentran divididos de la siguiente manera:

- El primer reglón indica al profesor “A” o “B”.
- El segundo reglón se encuentra la fecha en la que se aplicó el instrumento de la observación.
- Se realizó una división en cuatro columnas, la primera se encuentra la hora en la que se ingresó al salón de clase; la segunda columna tiene la palabra profesor, allí se escribió lo que hizo él, como las actividades que utilizó durante su clase, así como sucesos que tuvieran relación con el tema de investigación; la tercera división es la sección dedicada a los alumnos del grupo, esto con el fin de conocer la respuesta que tienen respecto a las actividades, ordenes o indicaciones del profesor, y para finalizar, la última

columna dedicada a la interpretación, es el análisis que realizó a las acciones o pláticas que se manifestaron en el aula.

Al concluir las observaciones, se puso en evidencia el modo de trabajar e interactuar dentro del aula; ya que el docente “A” es quien recurre más a las estrategias lúdicas para realizar actividades relacionadas con los temas, por ejemplo el dar los dibujos y colorearlos y agregar una imagen a las planas de las oraciones; a la vez con la inteligencia cinético-corporal, pues se desarrolla la motricidad fina aunque no tenga relación académica el bailable organizado para la despedida de una profesora, se puede considerar que a los niños les agrada “moverse”, fomentando la inteligencia cinético-corporal ya que interactúan más y fue obvio la diversión que generaban en cada uno de ellos.

El desarrollo de la inteligencia interpersonal en las actividades que observé no se fomentó, pues cada alumno trabajaba de manera individual; aunque el orden que existió en el salón de clase para hacer las actividades y pasar de una a otra, no se habla en esta investigación, tiene una gran importancia, pues permite llevar una organización tanto del contenido, como poder conocer los avances de los alumnos.

El profesor “B”, también recurre al juego para la enseñanza de sus temas, como fue el gusanito para finalizar operaciones matemáticas, la creación de la hoja del día del papá, las cuales hacen referencia a la inteligencia cinético-corporal, pues se desarrolla la motricidad fina al iluminar la imagen, pegar las semillas; sólo en una ocasión recurrió al canto para ayudar a desarrollar la motricidad gruesa del alumno como la coordinación, esto hace referencia a la inteligencia musical; por último, la interacción que existió en el grupo fomentó la inteligencia interpersonal, pues la relación que se dio entre profesor-alumno, y alumnos- alumnos, el resultado que se logra obtener es que exista una gran confianza en el aula y logra que los niños trabajen en equipo para enriquecer su aprendizaje o solidarizarse cuando alguno de ellos tiene alguna duda.

Fue notorio que los docentes recurren a las actividades donde el juego es el medio para enseñar un tema o realizar ejercicios, a la mayoría de los niños les agrada, pues sus actitudes lo evidenciaron, ya que se emocionaban o se apuraban para terminarlo; a diferencia de pocos niños que se veían obligados a cumplir.

3.3. DISEÑO DE LA GUÍA DE ENTREVISTA SEMI-ESTRUCTURADA PARA EL DOCENTE.

El tipo de entrevista que se aplicó a ambos profesores de primer año de primaria es la llama semi-estructurada, permitiendo al profesor expresarse libremente respecto a su práctica, del tipo de estrategias de enseñanza que hace uso, sí identifican, conocen o cómo llegan a estimular las diferentes capacidades, habilidades, destrezas de sus alumnos. Es necesario enfatizar que se quiso indagar si el profesor utiliza de manera intencional estrategias lúdicas para favorecer el desarrollo de las inteligencias múltiples en los niños y estos a su vez propician el aprendizaje significativo.

Las preguntas aplicadas son las siguientes:

- ¿Cómo concibe usted su labor en el proceso de enseñanza-aprendizaje?
- Dentro de todos esos aspectos piensa que es importante conocer las habilidades, capacidades, destrezas, etc., de sus alumnos. ¿Por qué?
- Se pregunta o nota si los estudiantes demuestran distintos tipos de habilidades o capacidades
- Se interesa usted por estimular esas capacidades, destrezas, habilidades, etc.
- Utiliza usted ciertas estrategias para favorecer el desarrollo de diversas potencialidades de sus alumnos
- Dentro de lo visto por usted ¿qué significa aprendizaje?
- Para usted, ¿Cuándo sabe que sus alumnos han aprendido?
- ¿Cómo logra obtener en sus alumnos un aprendizaje que le sea útil, que el encuentre sentido, etc.? (Aprendizaje Significativo).

- Dentro de todo el proceso de aprendizaje, ¿qué importancia le da al juego?
- ¿Utiliza el juego?
- ¿Cómo cuáles?
- ¿Los diferencia según sus capacidades?
- ¿Ha utilizado juegos para estimular la inteligencia llamada musical?, en caso que la respuesta sea afirmativa que dé ejemplos.
- ¿Utiliza juegos para estimular la inteligencia llamada espacial? en caso que la respuesta sea afirmativa que dé ejemplos.
- ¿Utiliza juegos para estimular la inteligencia llamada cinético-corporal? en caso que la respuesta sea afirmativa que dé ejemplos.
- ¿Utiliza juegos para estimular la llamada inteligencia interpersonal? en caso que la respuesta sea afirmativa que dé ejemplos.
- Reflexionando ¿cree usted que los niños desarrollan más sus capacidades o aprenden más cuando juegan?
- Para finalizar, podría hacer un comentario o darme una opinión sobre el tema de las distintas potencialidades de los niños de primer año y de la importancia de que el maestro las estimule a través del juego

La primera entrevista que se realizó fue dirigida al docente del grupo “B”, el día fue 25 de junio de 2012 y al profesor “A” se aplicó el 27 de junio del mismo año.

3.4. DISEÑO DE LA GUÍA DE ENTREVISTA SEMI-ESTRUCTURADA PARA LOS ALUMNOS.

El tipo de entrevista fue la misma que en el caso del docente, es decir semi-estructurada, dando la oportunidad al niño de contestar libremente lo que viene en la guía de entrevista y si en dado caso alguna de las preguntas parece un tanto ambigua creando así dudas o confusión, y para ello poder hacer intervenciones las necesarias para la aclaración de la pregunta y evitar que la entrevista tomará otro rumbo que no fuera el juego y las inteligencias múltiples.

El objetivo de la aplicación de la entrevista para los alumnos de primer año de primaria es el poder conocer la naturaleza del juego, dentro y fuera de ambiente escolar, la importancia que se tiene para su edad, cómo éste puede ayudarles a aprender o conocer nuevos contenidos; así como conocer intereses o gustos de los alumnos, lo cual me proporcionará información valiosa para la creación de una propuesta didáctica.

La cantidad de niños en el grupo “A” es de 31 alumnos, de los cuales no todos se presentan a clase frecuentemente, la cantidad de niños que se le aplicó fue de 12 alumnos.

Para el grupo “B”, la cantidad de alumnos es de 28, se presenta el mismo caso del grupo “A”, no todos van a clase, los alumnos entrevistados en este salón fueron 12 niños.

Las preguntas que se realizaron fueron las siguientes:

- ¿Te gusta venir a la escuela? ¿Por qué?
- ¿Te has preguntado si conoces a una persona inteligente?
- ¿Por qué o cómo consideras que son inteligentes?
- ¿Qué actividades te gusta hacer más? (ejemplo: escuchar música, tocar un instrumento, ver T.V., jugar videojuegos, pintar, dibujar, cantar, estar con los amigos, etc.)
- ¿Por qué?
- ¿Te gustaría que en tus clases hubiera más actividades donde juegues?
- ¿Cuáles?
- ¿Por qué?
- ¿Cuándo estás en el salón de clase, tu maestro utiliza o propone jugar?
Sí no.
- Qué juegos te gustan más de los que utiliza tu profesor:
 - Tipos de juego
 - En qué consisten

- Cuándo los utilizan
- De los que acabas de mencionar ¿cuál te gusta más? Y ¿Por qué?
- Cuando juegas ¿crees que aprendes mejor?
Sí o no
- ¿Cómo, por qué?
- A ver cuéntame una experiencia donde hayas aprendido un tema pero jugando y que te haya gustado mucho.

Las entrevistas al grupo “B” fue el día 25 de junio de 2012 y a los alumnos del grupo “A” se aplicó el 27 de junio del mismo año

3.5. APLICACIÓN DE LA GUÍA DE ENTREVISTA A LOS PROFESORES DE PRIMER GRADO DE PRIMARIA

La guía de entrevista para docentes fue dirigida a aquellos que se encontraban dando clases a primer año de primaria, que se encuentra ubicada en la delegación Iztapalapa; los docentes fueron del grupo “A” y “B”. Al aplicar este instrumento se permite conocer el modo de pensar del docente, lo observado durante sus clases sea reflejado en la respuesta que dio a la entrevista, es decir, que lo dicho por el profesor lo ponga en práctica y sí es lo contrario conocer el porqué de ello; sin embargo, la relevancia de la entrevista es conocer si el docente utiliza estrategias lúdicas para la enseñanza de temas que se ven durante el ciclo escolar, qué tipos de estrategias usa y por qué, si considera y conoce las habilidades, capacidades, destrezas, etc., de sus alumnos y si las llega a considerar en el momento que prepara la clase del día.

A continuación se explica el siguiente cuadro cómo está estructurado de la entrevista a los docentes, el cual se encuentra dividido de la siguiente manera:

- El primer renglón está dividido en dos columnas, indicando al profesor, es decir al “A” o “B”.
- El segundo renglón se encuentra la fecha y hora en que se aplicó la entrevista a los docentes.
- Después de estos presentará un renglón por cada pregunta que contiene la entrevista y debajo estarán las respuestas dadas por cada docente, (son las dos columnas que se encuentran allí).
- El último renglón va dirigido a mi interpretación de las respuestas de los docentes.

(Ver anexo 2).

Al finalizar la entrevista a los profesores de primer año de primaria se observó que existe una gran diferencia en su práctica docente de cada uno, ya que las respuestas del profesor “A”, en todas, sabe la importancia de su papel en el proceso de enseñanza- aprendizaje, en el cual se esfuerza para lograr un aprendizaje significativo en los alumnos, aunque no mencionó a ninguno de los autores que se presentaron en esta investigación, lo sabe a través de colegas, de allí partió para crear actividades en las cuales ayude a fomentar el aprendizaje, habilidades, capacidades, destrezas, talentos de sus alumnos, a la par considerando la edad de los niños, es decir, que se encuentran entre los cinco y siete años, reconociendo la importancia del juego para poder conocer su alrededor, interactuar con sus pares y lograr vivenciar lo adquirido en clase. Mientras que el docente “B”, reconoce la importancia del juego para los niños que cursen el primer año de primaria, sin embargo no lleva a cabo por diversas situaciones externas como internas que se le impiden, como lo son los padres de familia, materiales como grabadora o espacio.

Respecto a lo anterior se puede notar la posición de cada profesor ante el tema de la estrategia lúdica como de las Inteligencias Múltiples para favorecer el aprendizaje significativo de sus alumnos, pues el docente “A”, al tener pocos años ejerciendo su profesión presentaba mayor entusiasmo para crear actividades interesantes y

llamativas para sus alumnos como es dar un dibujo al finalizar la clase con relación al tema visto, inventar canciones con el contenido de la clase, entre otros, a diferencia del profesor “B”, que con tanta experiencia reconoce la importancia de los temas anteriormente mencionados, y que según él si hubo un tiempo que recurrió a él, pero en la actualidad ya no lo hace.

Por esa razón no sólo se debe quedar en la teoría, sino se debe llevar a la práctica para que se logre en los alumnos un aprendizaje significativo.

3.6. APLICACIÓN DE LA GUÍA DE ENTREVISTA A LOS ALUMNOS DE PRIMER GRADO DE PRIMARIA.

La guía de entrevista fue dirigida a los alumnos de primer año de primaria, tanto a los del grupo “A” como a los del “B”; se eligió a doce alumnos al azar de cada uno de los grupos para que contestarán la guía de entrevista del instrumento de investigación, con el fin de obtener un promedio respecto a la idea de cómo conciben al juego en su vida académica y de las estrategias en las cuales se ven involucrado éste; al aplicar este instrumento permitió conocer el modo de pensar del alumno con relación a la escuela, de cómo aprender, las estrategias que el docente utiliza para enseñar los diferentes temas de su programa, los gustos por las actividades espontánea en las que a diario participa, qué es lo que le agradaría que el profesor innovará al impartir su clase, pero enfatizando en la importancia de las estrategias lúdicas para que el alumno tenga un aprendizaje significativo.

A continuación se presenta la estructura del cuadro de las entrevistas aplicadas a ambos grupos, las cuales se encuentran representadas en los siguientes cuadros que están divididos de la siguiente manera (ver anexo 3):

- El primer renglón indica a qué grupo se le aplicó la entrevista, sí a los alumnos del grupo “A” o al “B”.

- El segundo renglón se encuentra la fecha y la hora en la que se aplicó la entrevista.
- El tercer renglón se escribió la pregunta de la guía de entrevista, se encontrará con letra negrita, existirá divisiones en todo el cuadro, en donde se escribió la pregunta que los alumnos respondieron.
- El cuarto renglón, está dividido en tres partes, la primera indica al alumno que se le realizó la pregunta es decir, el primero, segundo, tercero así hasta llegar al alumno catorce; el segundo renglón es la respuesta de los niños y la tercera es mi interpretación respecto a las respuestas dadas por el alumno.

Al concluir las entrevistas a los alumnos de cada grupo de primer año, los resultados que se obtuvieron, evidenciaron tanto el trabajo y pensamiento de su docente como la de cada uno de los niños respecto a los temas centrales de esta investigación.

Como la naturaleza del niño es jugar, ellos de manera consciente e inconsciente reconocen que a través de él se puede conocer su alrededor e interactuar con diversos sujetos, sin embargo el uso de éste diferencia en ambos grupos, pues en el grupo “A” el docente recurre a las canciones y dibujos frecuentemente, y los alumnos, al cuestionarles con relación a ello, todos respondieron adecuadamente y pudieron ejemplificarlo, mientras que los niños del grupo “B”, se notaron un tanto confusos al contestar, ya que algunas de las respuestas giraban en torno a juegos de mesa, los de la hora del recreo, por mencionar algunos.

Con relación al concepto de inteligencia, los niños han interiorizado ese término a compañeros que terminan primero, sacan buenas calificaciones o terminan primero, dejando de lado la definición que nos brinda Gardner, que es aquel sujeto que da solución creativa a un problema de diferente índole, generando de allí la teoría de las Inteligencias múltiples, las cuales se ven a diario en todo nivel educativo, y en primaria no podía ser la excepción y es en donde resalta más los diferentes talentos, habilidades, destrezas, capacidades, etc., de los alumnos; se hicieron notorios al preguntarles qué actividades les gusta más, algunos ejemplos de ellos fueron el

fútbol, bailar, pintar, ver televisión, usar la computadora, etc., algunas de esas actividades implica el movimiento corporal, otros están un tanto estáticos; y que el docente “A” si los considera para la enseñanza del programa y sus alumnos logran identificar y lo pudieron expresar en las respuestas, mientras que el profesor “B”, lo sabe pero en su actualidad no lo pueden llevar a cabo por diversas situaciones las cuales hacen espejo con las respuestas de sus alumnos, pues al carecer del uso de estrategias lúdicas los alumnos obviamente les es imposible ubicarlas.

CAPÍTULO IV.

“PROPUESTA PEDAGÓGICA”

La siguiente propuesta pedagógica se ha organizado en un cuadernillo que contiene diversas actividades, las cuales pueden ser modificadas de acuerdo a las demandas del alumno así como el tema que el docente desea presentar. Este cuadernillo es dirigido hacia los docentes de primer año de primaria, el cual recibe el nombre: “Jugando jugando me divierto, jugando jugando aprendo”; dicha propuesta se originó con base en los resultados obtenidos en los instrumentos de investigación del capítulo anterior, los cuales arrojaron la importancia del juego en la vida del niño tanto en lo personal como en lo escolar, pues la actividad lúdica permite conocer el mundo que le rodea, explorándolo a través de sus sentidos y así poder desarrollar diversas habilidades, capacidades, destrezas, aptitudes, etc., que los niños tienen, es decir sus inteligencias múltiples.

La evidencia que mostró la aplicación de las herramientas de investigación fue, que a pesar que el docente no hacía mención con anterioridad que el ejercicio que se realizaría sería a través de un juego, la mayoría de los niños lo reconocían implícitamente, la respuesta de ellos era favorable, pues dependía del ejercicio, por ejemplo el iluminar, dibujar, recortar, bailar, cantar, cada alumno reaccionaba dependiendo de sus intereses, ya sea con entusiasmo, alegría, otros pocos se veían obligados a hacerlos, pero a la mayoría de los niños le agradaba el estar “jugando” y a la par ir aprendiendo.

La utilidad de estrategias lúdicas se diferencia en cada profesor, pues al profesor “A” lo hacía con mayor frecuencia que el “B”, esto es evidente tanto en la observación como en las entrevistas de ambos grupos, pues el profesor “A” se observó y lo explicó en las respuestas de la entrevista, que para él es de suma importancia el juego, ya que lo ve como parte fundamental en los niños que asisten al primer año de primaria, a diferencia del profesor “B”, que reconoce la importancia de juego y sin embargo por diversas situaciones no lo utiliza con frecuencia.

Es por esta razón que se crea dicha propuesta pedagógica para ser un apoyo al área docente de primer año de primaria, favoreciendo así al proceso de enseñanza-aprendizaje.

4.1. PRESENTACIÓN

En las actividades seleccionadas para la creación del cuadernillo “Jugando jugando me divierto, jugando jugando aprendo”; consideré tres aspectos importantes; la primera, se dirige al marco teórico que fundamenta a esta investigación, es decir, desde el desarrollo del individuo, la importancia del juego para conocer y explorar al mundo, como el conocer y desarrollar las diferentes inteligencias múltiples del niño, lo cual permite tener en ellos un aprendizaje significativo; la segunda consideración atiende a los resultados que arrojaron los instrumentos de investigación, pues tanto el docente como el alumno manifestaron la importancia del juego como estrategia para favorecer el proceso de enseñanza-aprendizaje y así poder desarrollar las inteligencias múltiples y paralelamente tratar de lograr que el docente haga conciencia de ello. Por último el tercer aspecto que se consideró fue a la RIEB (Reforma Integral de la Educación Primaria), ya que pretende desarrollar las competencias del alumno, logrando así formar a un individuo responsable, crítico y creativo para dar solución a diversos problemas que se enfrentará a lo largo de su vida. Existe un apartado llamado: “Principios pedagógicos que sustentan el plan de estudios” y se citará un párrafo que resalta la esencia de esta propuesta:

“(…) desarrollar habilidades superiores del pensamiento para solucionar problemas, pensar críticamente, comprender y explicar situaciones desde diversas áreas del saber, manejar información, innovar y crear distintos órdenes de la vida” (RIEB. p. 27).

Para lograr que el alumno de primer año de primaria logre dar respuestas a diversas situaciones de su vida académica como personal, la propuesta pedagógica que se

ofrece, contiene diversas actividades relacionadas con el contenido que se ve en durante el ciclo escolar.

Cada una de las actividades presentadas en la propuesta tiene un corte lúdico, ya que, se consideró a Huizinga y Piaget, pues ambos teóricos que le dan importancia al juego en el desarrollo del ser humano, en lo cognitivo y afectivo, permitiéndole conocer y explorar el mundo que le rodea e interactuar con sus semejantes. Ya que el juego es naturaleza tanto del hombre como de los animales, pues ambos juegan desde que se es bebé hasta convertirse en adulto; en el ser humano se debe dejar de lado la creencia que el juego sea una actividad en donde no exista la posibilidad de aprender de manera formal o informal; lo anteriormente mencionado se puede comprobar a través de los instrumentos que fueron aplicados a los grupos de primer año de primaria, ya sea tanto alumnos como docentes reconocen la relevancia del juego para favorecer el aprendizaje significativo.

4.2. OBJETIVO GENERAL.

El objetivo de la propuesta pedagógica, es brindar al docente un conjunto de actividades para el proceso de enseñanza-aprendizaje, de los temas relacionados con el programa del ciclo escolar de grupos de primer año de primaria, dichas actividades son de tipo lúdico que favorecen el desarrollo de sus diferentes capacidades, habilidades, destrezas, talentos etc., de los alumnos, y así lograr en ellos un aprendizaje significativo.

Para que este material cumpla el propósito anterior, se necesita que el docente tenga un amplio compromiso para cumplirlo, ya que se requiere que se encuentre en la mejor disposición para adaptar creativamente las distintas actividades y contenido, para favorecer el desarrollo de las Inteligencias Múltiples a través del juego durante el proceso de enseñanza-aprendizaje.

4.3. CONTENIDOS.

Dado que la investigación que se realizó fue para conocer si el docente hacía uso de estrategias lúdicas, favoreciendo con ello el desarrollo de las Inteligencias Múltiples y el aprendizaje significativo del niño. Es por ello que la elección de los contenidos de las actividades del cuadernillo se encuentran inmersas en las diferentes materias que se cursan en el primer año de primaria, las cuales son: Español, Matemáticas, Exploración de la Naturaleza y la Sociedad, Formación Cívica y Ética, Educación Física, Educación Artística y la Segunda Lengua que es Inglés. Y los temas que se desarrollan en este cuadernillo son los siguientes:

- Las estaciones del año.
- Los números.
- Los animales.
- Orientación espacial.
- Las vocales.
- El buen comer.
- Conociendo a los demás.
- El cuerpo humano.
- La prevención.
- Cuidar la naturaleza.
- La convivencia.
- Los sentidos.
- Medios de transporte.
- Explorando la naturaleza.
- Las emociones.

Recordando a los docentes, que los temas que fueron seleccionados para la creación de este cuadernillo, cuentan con la posibilidad de adaptarlos a otros contenidos que serán vistos a lo largo del ciclo escolar y modificar los recursos requeridos para llevar a cabo el ejercicio.

CONCLUSIONES.

A través de esta investigación se pudo conocer, enriquecer o modificar los temas sobre qué es inteligencia o cómo se considera a un sujeto inteligente y del juego como estrategia de enseñanza en los niños de primer grado de la primaria Centauro del Norte; no sólo desde lo teórico sino poderlo llevar a práctica.

Como docente, es necesario tener conocimiento sobre la teoría de las Inteligencias Múltiples del autor Howard Gardner, las cuales se presentaron de modo profundo y breve en esta investigación y así mismo sucedió con el tema del juego como estrategia de enseñanza con base en Huizinga, el cual se fortalece con los estadios de desarrollo de Jean Piaget, que confirman la importancia del juego en los niños que se encuentran cursando el primer año primaria y así favorecer el aprendizaje significativo.

La metodología de esta investigación tiene el respaldo sobre el marco teórico de la misma, ya que se puede ejemplificar con el docente "A", ya que él enfatiza en el uso de las canciones para enseñar o enriquecer un trabajo, utiliza los dibujos, aunque las sesiones que observe no note que existiera interacción amplia entre los alumnos, mientras que el profesor del grupo "B", sólo una vez se observó que se hizo uso del canto al contar, pero únicamente realizaban dibujos en las oraciones u operaciones.

Otra de las diferencias entre los profesores es, en el caso del profesor "A", el orden es muy importante para su grupo y en cada actividad tiene una pausa para poder pasar a la siguiente, mientras que el profesor "B", existe un desorden, tanto en cómo se sientan los alumnos, como el pasar de una actividad a otra; el aparente desorden del profesor "B" revela un eventual descuido del orden del grupo, sin embargo este ambiente relajado también revela a uno de mayor confianza en los niños hacia el profesor y entre pares; pues la atención que da el docente para sus alumno se logra una gran socialización, a diferencia en lo observado con el "A", a pesar que tiene el salón en orden no lograba concertarse con las manifestaciones espontáneas de sus niños.

También es de suma importancia considerar que dentro de las prácticas docentes existen diferentes limitantes, los cuales crean carencias e insuficiencias en la creación de estrategias de enseñanza, un ejemplo de ello fue el profesor “B”, pues en la entrevista responsabilizó a la falta de recursos mobiliarios y económicos para poder enseñar de un modo más lúdicos los diversos contenidos del programa escolar y que por ello ya no existía modo para fomentar otros talentos, habilidades, destrezas, etc., de sus alumnos; mientras que el docente “A”, reconocía que podía tener diferentes obstáculos, como el no contar con una grabadora o material, pero eso no significaba que debía quedarse sólo lo que la escuela le proporcionaba, sino él tenía que recurrir a la imaginación para crear actividades para hacer llamativas sus clases.

Otro aspecto importante que los docentes consideran, es que los padres de familia a veces no logran incorporarse por completo en las actividades de los alumnos, lo cual también es un factor determinante en el desarrollo de ellos, ya que no sólo es responsabilidad del profesor en fomentar el aprendizaje, sino debe ir al par la triangulación que se origina del padre de familia, docente y alumno, en el proceso de enseñanza-aprendizaje, pues, cuando el docente decide recurrir al juego como estrategia de enseñanza, los papás creen que no es un medio formal para favorecer el aprendizaje de sus hijos, en ocasiones eso provoca que el profesor se vea en la necesidad de modificar las actividades, aunque me confesó el docente “A” que él sabe la importancia del juego en los niños de primer año de primaria que toma la decisión de seguir con su conocimiento.

En consecuencia, es posible afirmar que no existen prácticas docentes “buenas o malas”, pues se evidenció con estos dos profesores, ya que en uno existía el orden y con el otro no, uno hacía uso de canciones y dibujos para hacer o iluminar que tuvieran relación con el tema, mientras con el otro sólo se acerca a los dibujos.

Lo anterior se ve reflejado en la entrevista, el docente “A” sabe la importancia del juego en los niños de primer año y paralelamente le interesa favorecer el desarrollo

de las inteligencias, buscando e innovando actividades para su grupo, mientras que el profesor del grupo "B", únicamente decía que sí lo llevaba en el pasado a cabo, pero en la actualidad lo había dejado, por motivos como que los papás no lo apoyan, no hay suficientes recursos, en lo material como económicamente hablando.

Es por eso, que a través de esta investigación y en la cual se incluye una propuesta pedagógica, se le brinda la oportunidad a los docentes de nivel primaria y que cursan el primer año de la misma, logren concientizar su práctica educativa, localizar los puntos fuertes y sus debilidades con el propósito de lograr en sus alumnos un aprendizaje significativo, esto a través del uso de las estrategias lúdicas y al par el desarrollo de las Inteligencias Múltiples; por ejemplo, no sólo ubicar las deficiencias económicas, mobiliarias o de infraestructura, sino que a partir de ahí acercarse al uso de la imaginación, para crear estrategias de enseñanza, en las cuales se enfatice en el juego, ocupando los objetos, recursos, espacios que se tengan en ese momento o sustituirlos; es decir, que el docente cuente con la posibilidad de modificar y adaptarse al tiempo y espacio en el cual se esté viviendo, ya que las necesidades, demandas de los niños cambian dependiendo del contexto socioeconómico de cada uno de ellos y del modo de pensar, las tradiciones que lo representan.

Al tener un acercamiento con la realidad educativa, como pedagoga puedo decir que no existe práctica docente correcta, pues cada profesor puede creer que, las acciones que toma frente a grupo son las indicadas, esto depende de la formación de cada uno, sus creencias y lo que se desea obtener; pero es necesario que al finalizar cada ciclo escolar, el docente reflexione sobre su práctica, reconociendo fortalezas y deficiencias, logrando así una concientización de la próxima toma de decisiones del siguiente año escolar, las cuales deben favorecer el aprendizaje significativo de los niños de primer año de primaria, es decir, considerar las estrategias lúdicas para beneficiar el desarrollo de las inteligencias múltiples.

BIBLIOGRAFÍA.

Alcantar, A. (2011). *El juego como estrategia para desarrollar la ubicación espacial en niños y niñas de primer grado de educación primaria*. Tesis de licenciatura en educación no publicada, Universidad Pedagógica Nacional Unidad 099 DF Poniente.

Álvarez- Gayou, J. (2005). *Cómo hacer investigación cualitativa. Fundamentos y metodología*. Barcelona: Paídos.

Anijovich, R. y Mora, S. (2009). *Estrategias de enseñanza: otra mirada al quehacer en el aula*. Buenos Aires: Aique.

Bernabeu, N. y Goldstein, A. (2009). *Creatividad y aprendizaje: el juego como herramienta pedagógica*. Madrid: Narcea.

Brites, G., y Almoño, L. (2006). *Inteligencias Múltiples. Juegos y dinámicas para multiplicar las formas de aprender utilizando al máximo las capacidades de la mente*. Buenos Aires: Bonum.

Chapela, L. (2002). *El juego en la escuela*. México [Sic]: Paidós.

Coll, C., Palacios J. y Marchesi Á. (2007). *Desarrollo psicológico y educación. 2. Psicología de la educación escolar*. Madrid: Alianza.

Delval, J. (2006). *Aprender en la vida y en la escuela*. Madrid: Morata.

Diccionario enciclopédico universal.

E., Papalia, D. et al., (2005). *Psicología del desarrollo de la infancia a la adolescencia*. México [Sic]: McGraw-Hill/Interamericana editores, S.A. de C.V.

Gardner, H. (1993). *Estructuras de la mente. La teoría de las inteligencias múltiples*. Colombia [Sic]: Fondo de Cultura Económica.

Gardner, H. (1995). *Inteligencias múltiples. La teoría en la práctica*. Barcelona: Paidós.

Gardner, H., et al (2005). *Inteligencia: múltiples perspectivas*. Buenos Aires: Aique.

Gutiérrez, M. (2010). *Inteligencias Múltiples. Yo soy inteligente, tú eres inteligente, ¿Todos somos inteligentes?* México [Sic]: Limusa.

Hernández, S. (2006). *Metodología de la investigación*. 4ªEd. México [Sic]: McGraw Hill.

Huizinga, A. (1954). *Homo ludens*. Buenos Aires: Emecé editores.

Iglesias, R. et al., (2005). *Juegos para el desarrollo de las inteligencias*. México [Sic]: Trillas.

Jiménez, C. (1998). *Pedagogía de la creatividad y de la lúdica: emociones, inteligencia, y habilidades secretas*. Bogotá: Editorial Magisterio.

Jugando con números conceptos básicos para la introducción a las matemáticas en pre-primaria.

López, R. (1997). *El niño y su inteligencia: introducción a la psicología de Jean Piaget*. Caracas: Monte Ávila.

Markova, D. (2007). *La Revolución de la paternidad inteligente. Un nuevo y poderoso medio para liberar el potencial de sus hijos*. México [Sic]: Diana.

Monereo, C., et al (1999). *Estrategias de enseñanza y aprendizaje. Formación del profesorado y aplicación en la escuela*. Barcelona: Graó.

Piaget, J. (1896). *La psicología de la inteligencia*. Barcelona: Crítica.

Piaget, J. (1995). *Seis estudios de la psicología*. Colombia: Labor.

Piaget, J. e Inhelder, B. (1997). *Psicología del niño*. Madrid: Morata.

Pozo, I. (2008). *Aprendices y maestros. La psicología cognitiva del aprendizaje*. Alianza Editorial.

Programas de estudio 2011, guía para el maestro.

RIEB. Reforma Integral de Educación Primaria.

Rodríguez, G. (1999). *Metodología de la investigación cualitativa*. Málaga: Ediciones Aljibe,

Taylor, S. J. y Bogdan, R. (1987). *Introducción a los métodos cualitativos de investigación*. Barcelona: Paídos.

Urdiales, M. et al., (1998). *Guía lúdica para el currículum de educación primaria*. Madrid: Escuela Española.

Woods, P. (1989). *La escuela por dentro. La etnografía en la investigación educativa*.
Barcelona: Paídos

Zapata, O. (1995). *Aprender jugando en la escuela primaria. Didáctica de la psicología genética*. México [Sic]: Pax-México.

PÁGINAS DE INTERNET

“Programa de primer año de primaria”. Recuperado el 14 de mayo de 2013 de:
http://www.sepbcs.gob.mx/Educacion_Fisica/Documentos_2011-2012/Reforma_Educa/Educa_Basica_11/primaria/docente/PROGRAMAS%202011/Programa1Primaria2011.pdf

Abate, M. “La inteligencia”. Recuperado el 23 de agosto de 2012, de
<http://es.scribd.com/doc/3495223/INTELIGENCIAPiagetGardnerGoleman>.

Áreas padre, my kids, conectando con sus hijos. Artículos. ¿Qué es la inteligencia espacial? Recuperado el 19 de octubre de 2012, de
<http://www.tudiscoverykids.com/padres/articulos/que-es-la-inteligencia-espacial/>

Definición ABC. Tu diccionario hecho fácil. (s.f). Recuperado el 30 de agosto de 2012, de <http://www.definicionabc.com/general/juego.php>

Etapa preoperacional de Piaget., 2-7 años. (s.f). Recuperado el 15 de julio de 2012 de <http://www.slideshare.net/marilinana/etapa-preoperacional-de-piaget-etapa-escolar-mio>, de <http://escuela.med.puc.cl/paginas/publicaciones/manualped/desspsicesc.html>.

Fulleda, P. (2003). *Lúdica por el desarrollo humano: Programa general de acciones recreativas, para adolescentes, jóvenes y adultos. Colombia.* Recuperado el 12 de septiembre de 2012, de <http://www.redcreacion.org/documentos/simposio3vg/PFulleda.html>

Lázaro A. (1995). *Radiografías del juego en el marco escolar.* Recuperado el 19 de octubre de 2012, de <http://educacion3infantil.blogspot.mx/2007/11/radiografa-del-juego-en-el-marco.html>.

Liziano, K y Umaña, M. (2008). *“La teoría de las inteligencias múltiples en la práctica docente en la educación preescolar”.* Recuperado el 19 de agosto de 2012, de <http://redalyc.uaemex.mx/src/inicio/ArtPdfRed.jsp?iCve=194114582017>

Pedagogía musical. La teoría de Piaget en la educación musical. (s.f). Recuperado el 15 de marzo de 2013, de <http://sites.google.com/site/pedagogiamusi/m/teoria-de-piaget>

Pérez. (2011). *“Crecimiento y desarrollo. Etapa escolar”.* Recuperado el 15 de julio de 2012, de <http://www.slideshare.net/azcona70/etapa-escolar-mio>.

ANEXOS

Registro de observaciones de las clases de primer año de primaria para el análisis del desarrollo de las Inteligencias Múltiples a través de estrategia lúdica.

Anexo número 1

El registro de observaciones se hizo con base en la distribución en secuencias didácticas. Entendemos como secuencia didáctica: “a un proceso completo de enseñanza y aprendizaje en miniatura, es decir, como el proceso mínimo de enseñanza y aprendizaje que incluye todos los componentes propios de este proceso (desde objetivos y contenido hasta actividades y tareas de enseñanza y aprendizaje y de evaluación) y es posible identificar claramente un principio y un final”. (Coll, Palacios y Marchesi, 2007, p.448).

Primera observación, profesor A			
Fecha: 11 de junio de 2012.			
Hora	Profesor	Alumnos	Interpretación
3:40 p.m.	Antes de empezar con la actividad, el profesor le dijo a su grupo “El que no atiende no aprende”. El ejercicio consistió en entregar una hoja con varias oraciones que se encontraban en desorden y a lado de ellas había imágenes relacionadas con éstas. Las oraciones fueron las siguientes:	La mayoría de los alumnos corresponden de manera positiva a la indicación del profesor al recibir la hoja y las indicaciones. Algunos de los niños tratan de participar, al inicio cumplen la petición del profesor que se dé ordenadamente al levantar la mano y él les otorga la palabra. A pesar que por un momento ellos no acatan la	A pesar que el profesor subía la voz y amenazaba a los niños con no calificarles o no salir al recreo para que obedecieran las indicaciones dadas; el trabajo de los alumnos se dio de manera ordenada, la estrategia didáctica promovió una gran participación del grupo en la actividad

Registro de observaciones de las clases de primer año de primaria para el análisis del desarrollo de las Inteligencias Múltiples a través de estrategia lúdica.

<p>propuesta, y al trabajar cada quien en su cuaderno, algunos de los alumnos tenían dudas y se contestaban entre sí, trabajando en equipo.</p> <p>También se notó un alto grado de competitividad en el grupo, ya que el profesor los apuraba con la entrega del ejercicio, sin embargo, junto con la presión venía un premio esto es que cada fin de semana les da una sorpresa de acuerdo a lo que hayan logrado y de qué manera se comportaron en sus clases.</p> <p>Las actividad que realizaron los alumnos tiene una gran relación con la inteligencia espacial y el</p>	<p>indicación, con un comentario del profesor vuelven a la organización de su clase.</p> <p>Las cuatro oraciones fueron reordenadas de manera cooperativa donde los niños gritaban, se corregían, participaban y después cada uno las escribe en su cuaderno.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. El dragón cuida el castillo. 2. Pedro pintó un cuadro. 3. Fido ladró toda la noche. 4. La pared es de ladrillos. <p>Cuando el profesor les recuerda que los nombres propios, la inicial de cada oración y los signos de puntuación deben estar de color rojo, los niños dicen que sí y buscan en su estuche un lápiz de color rojo.</p>	<p>1. cuida el castillo dragón El.</p> <p>2. pintó un Pedro cuadro.</p> <p>3. ladró noche toda Fido</p> <p>4. de ladrillos La pared es.</p> <p>Les recordó que no tenían que olvidar escribir la inicial de cada oración, como los nombres propios y los signos de puntuación de color rojo.</p> <p>Al decir la oración de manera desordenada le preguntó a su grupo que sí es correcto cómo lo había leído y les pidió que ellos le dijeran el orden que debe llevar.</p> <p>Cuando los alumnos empezaron a hablar sin tener orden al decirlo, el profesor les dijo que deben comportarse, que sí observa que</p>
---	---	--

Registro de observaciones de las clases de primer año de primaria para el análisis del desarrollo de las Inteligencias Múltiples a través de estrategia lúdica.

<p>siguen teniendo la misma manera de hablar a lo loco, él los ignorará y no les prestará atención.</p> <p>Antes de iniciar la actividad el docente le pregunta a su grupo ¿Quién es Fido? Y de qué color debe ir la letra F.</p> <p>La realización de la actividad se da de manera ordenada, y si los alumnos tienen una duda levantan la mano y el profesor les da la oportunidad de participar de acuerdo a sus propios criterios.</p> <p>Les recuerda que iluminen los dibujos, deben recortar el margen de la hoja, después doblarla por la mitad</p>	<p>A manera de retroalimentación, el profesor les pregunta ¿quién es Fido?, y todos contestan que es un perro; hay alumnos que inician a imitar los ladridos y el profesor les da la oportunidad a sólo tres alumnos que platicuen sobre su perro; para regresar con su clase, les hace otra pregunta, ¿qué color debe ir la inicial de la palabra, y por qué?; a lo que los alumnos le dicen que es nombre de un perro y por ende debe ir de color rojo.</p> <p>Obedecen las indicaciones de su profesor, aunque algunos de los alumnos se acercaban a él para preguntarle o mostrar su trabajo y saber</p>	<p>juego, pues al leer la oración en primera instancia saben que están mal escritas, y hubo juego a través de la identificación y reordenamiento de las palabras para darle significado a la frase y mediante el aprendizaje colaborativo, por lo que podemos apreciar que la estrategia lúdica contribuye de manera significativa al aprendizaje, en este caso se favoreció el desarrollo de la inteligencia visual e interpersonal.</p>
--	--	---

Registro de observaciones de las clases de primer año de primaria para el análisis del desarrollo de las Inteligencias Múltiples a través de estrategia lúdica.

	y pegarla en su cuaderno, así podían pasar a que los califique. ¹	sí lo hacían bien. Conforme van terminando ellos se acercan al escritorio para que les ponga su calificación.	
Hora	Profesor	Alumnos	Interpretación
4:00p.m	La mayoría de los niños había terminado la actividad de las oraciones y la indicación del profesor hacia su grupo fue de sacar el cuaderno amarillo correspondiente a la asignatura de Matemáticas; y les dijo a aquellos niños que no habían terminado el ejercicio se lo llevaran a casa como tarea para que el día	Como la mayoría de los alumnos había terminado la actividad anterior les fue más fácil acatar las indicaciones teniendo a tiempo el cuaderno, pero aquellos alumnos que no habían concluido las oraciones, se podían ver ansiosos y desesperados para que su profesor revisará su trabajo, pero ya la indicación estaba dada y tuvieron que	Existe un gran orden en el salón de clase, se ve reflejado a través de las indicaciones que él da a su grupo, los niños tratan de obedecer pero hay momentos en que se distraen, como es natural en lo niños. El ejercicio del dictado no hace uso del juego, aunque a pesar de

¹ La secuencia didáctica se ve ejemplificada de la siguiente manera: objetivos: el mejoramiento de la sintaxis a través del ordenamiento de las palabras para crear una oración; actividades: se entregó una hoja con oraciones en desorden y a lado de ella un dibujo; el alumno ordenará, iluminará y pegará el dibujo que esté relacionado con dicha oración; y la evaluación: el docente se encargó de observar si los niños cumplieron con las indicaciones, colocando un diez si estaban bien hechas o por el contrario se fue bajando la calificación.

Registro de observaciones de las clases de primer año de primaria para el análisis del desarrollo de las Inteligencias Múltiples a través de estrategia lúdica.

<p>siguiente lo entreguen.</p> <p>La indicación para el siguiente ejercicio fue escribir en su cuaderno en manera de lista incisos de la “a” a la “e”; pues le aplicó un dictado de números, los números utilizados estaban dentro del rango del 1 al 100, que fueron vistos en clases.</p> <p>El dictado de números fue el siguiente:</p> <p>a) 52</p> <p>b) 95</p> <p>c) 20</p> <p>d) 100</p> <p>e) 66</p> <p>El profesor al decir un número lo repitió dos a tres veces con el propósito que los alumnos lo</p>	<p>guardar el cuaderno de las oraciones.</p> <p>En la hora del dictado, el grupo se encontraba al inicio en completo silencio, había orden y se notaba el interés de acatar las indicaciones, pero como existían niños que terminaron tarde la actividad de las oraciones, no se incorporaban sincronizadamente al ejercicio y ellos al no escuchar los números le preguntaban al profesor o a sus compañeros; provocando que los niños que sí estaban poniendo atención se distrajeran un instante y perdieran la secuencia del dictado.</p>	<p>ello se observa que se desarrolla la inteligencia interpersonal, pues aquellos niños que tenían duda respecto al número que se dictó y no alcanzaron a escucharlo se acercaban más sus pares, que con el profesor para aclarar sus dudas.</p> <p>Respecto a los niños que no habían terminado las oraciones y se encontraban ansiosos y desesperados por esa situación, el docente debió tener un poco más de comprensión, pues les dijo que la indicación estaba dada y por ende se tenía que acatar, sin pensar en lo que cada niño sintió en ese momento o</p>
--	---	--

Registro de observaciones de las clases de primer año de primaria para el análisis del desarrollo de las Inteligencias Múltiples a través de estrategia lúdica.

	escucharan bien y evitar que existiera una distracción; a pesar de ello había alumnos que se atrasaban y le preguntaban a su profesor o alguno de sus compañeros, provocando así que ellos se distrajeran; a lo que el docente les sugirió que prestaran atención para evitar equivocarse o atrasarse tanto ellos como sus compañeros. Al término del dictado el profesor les indicó que se acercarán al escritorio y así calificarles. ²		conocer el por qué no pudo concluir cierta actividad.
Hora	Profesor	Alumnos	Interpretación
4:20p.m	Como ya se acerca la hora del recreo y por ende los niños se encuentran	Los niños saben que ya se acerca la hora del recreo, y algunos de ellos	A la mayoría de los niños les gusta cantar, pues la emoción se

² La secuencia didáctica se ve ejemplificada de la siguiente manera: objetivos: que el alumno escribirá correctamente el número que se le dictado; actividades: escribir en el cuaderno de Matemáticas incisos de la “a” a la “e” y en cada uno de ellos anotar el número dictado; y la evaluación: el docente se percatará si el niño no se confundió, que haya escuchado bien el número y escrito correctamente y así calificarlo.

Registro de observaciones de las clases de primer año de primaria para el análisis del desarrollo de las Inteligencias Múltiples a través de estrategia lúdica.

<p>algo inquietos, el profesor les indica que permanezcan sentados en sus lugares y que de la manera más atenta guarden silencio y para ello les preguntó qué si desean cantar y qué canción les gustaría cantar. Las canciones son las siguientes: “Un pececito salió a nadar, nadaba y nadaba y nadaba en el fondo del mar, salió un tiburón y le dijo ven acá y el pececito le contesto: no, no, no...porque me pega mi mamá”. La otra canción fue: “¡Qué rico mi mango! ¡Sabroso mi mango!, ¡Ay cómo quiero a mi mango!”. Cada canción tiene una coreografía, la cual el profesor la hace para que</p>	<p>empiezan a sacar su lunch o el dinero, inician a platicar de lo que harán, quizás lo que pueden comprar, con quien sí y no van a jugar, o si ya se enojaron, etc., entre otros aspectos. Cuando el profesor les da indicación de lo que deben hacer para poder salir al recreo, ellos se van directamente a su lugar a sentarse y guardar silencio y se les nota un tanto emocionado al cantar. Algunos de los niños se paran para cantar y los otros permanecen sentados cantando y siguiendo a la coreografía del profesor. Y al escuchar la campana, hay niños que saben que deben guardar sus útiles, y dejar todo ordenado y suben su silla; existen otros que se les olvida y lo</p>	<p>hace evidente ya que los alumnos cantan muy fuerte o algunos de ellos hasta gritan; esto se debe a que el juego se encuentra implícitamente en las canciones, ya que llevan una coreografía que el profesor les enseñó y se les da la oportunidad de improvisar con movimientos creados por el alumno. Es evidente que esas indicaciones de guardar las cosas ayudan a los alumnos en su vida futura, pues el orden no sólo se relaciona dentro del contexto escolar, sino en la vida cotidiana de cada alumno. Las canciones que el profesor</p>
--	---	--

Registro de observaciones de las clases de primer año de primaria para el análisis del desarrollo de las Inteligencias Múltiples a través de estrategia lúdica.

	<p>los alumnos la repitan. Cuando se escucha la campana para salir al recreo, el profesor les dice que deben guardar bien sus cosas, su lugar debe estar en orden, las sillas colocarlas arriba de la mesa y los que tengan su lunch o dinero, llevarlo consigo porque él no se regresará a abrir el salón.³</p>	<p>hacen hasta que el profesor se los dice. Es hora de que salgan al recreo.</p>	<p>usó estimularon al juego y se ven involucradas dos inteligencias, la musical y la cinético-corporal, pues es evidente que les ha dejado un aprendizaje, quizás no de tipo formal, sino en su vida cotidiana; de manera implícita se observó en la canción del pececito ya que da la indicación de no hablar con extraños.</p>
Hora	Profesor	Alumnos	Interpretación
4	<p>El recreo se terminó y los alumnos se encuentran afuera de su salón esperando a que llegará el profesor; cuando lo hizo ordenó que se formarían para darles jabón y así</p>	<p>Los niños saben que al terminar el recreo debían esperar a lado de la puerta, algunos de ellos empezaron a formarse, otros estaban sentados esperando al profesor y algunos</p>	<p>Supuestamente el recreo debía terminar a las cinco en punto, pero platicando con el profesor me comentó que, como ya es fin de curso y lo visto durante la</p>

³ No existe una secuencia didáctica como tal, porque el docente recurre a las canciones para poder amenizar el tiempo antes de salir al recreo.

Registro de observaciones de las clases de primer año de primaria para el análisis del desarrollo de las Inteligencias Múltiples a través de estrategia lúdica.

<p>fuera al baño para que se lavaran sus manos, y él los esperó dentro de su salón.</p> <p>Cuando regresaron los alumnos le indicó que sacaran el cuaderno color naranja para la siguiente actividad.</p> <p>Escribió en el pizarrón una oración en mano escrita que es la siguiente: "Hoy tenemos a Liz de visita"</p> <p>Le dice a su grupo que todos lo lean al mismo tiempo. Después de ello les preguntó que sí sabían quién era Liz, a lo que varios de ellos levantaron la mano y le dieron la respuesta.</p> <p>El ejercicio fue hacer una plana y al terminarla tenían que ir con él para que les calificara.</p> <p>Cuando empezaron a escribir, uno de</p>	<p>seguían jugando. En el momento que el profesor se fue acercando a ellos se formaron y juntaron sus manitas para que él les diera jabón y fueran a lavarse las manos.</p> <p>Al regreso, guardaron trastes, juguetes o dinero en su mochila.</p> <p>Ya tomando en cuenta las indicaciones del profesor en la realización de la plana de la oración la copiaron en su cuaderno y cada alumno empezó a trabajar en ello. En el momento que el profesor preguntó quién era Liz algunos de los alumnos y a quienes cedió la palabra respondieron que era una maestra que iba a ver como trabajaban, otro dijo que era un muchacha que iba a observar su clase como tarea y el último</p>	<p>clase es simplemente retroalimentación de todo el contenido del ciclo escolar y por esa razón es que el recreo duró un poco más de lo normal.</p> <p>El modo en que el profesor inculca valores como el lavarse las manos después de ir a jugar es muy bueno para el niño, pues ese tipo de valores que se le brinda al alumno, repercutirá en su futuro en cualquier aspecto de su vida.</p> <p>Se observó un orden dentro del salón, la mayoría de los alumnos permanecieron en silencio cuando el profesor dio las indicaciones de la actividad que</p>
---	--	---

Registro de observaciones de las clases de primer año de primaria para el análisis del desarrollo de las Inteligencias Múltiples a través de estrategia lúdica.

<p>los alumnos se acercó al profesor para comentarle que en la hora del recreo unos compañeros se pelearon y él hace que esos niños se acerquen a su escritorio para que le digan qué fue lo que sucedió, después que escuchó la versión de cada uno, les dijo que no deben pelearse, que son compañeros y por ende tienen que respetarse; y que para la próxima en lugar de seguir peleando o contestar las agresiones vaya directamente con el profesor. Acto seguido hace que se</p>	<p>dijo que era maestra y quería ver lo que hacían ellos y su profesor para aprender más cosas. Cuando estaban haciendo sus planas algunos de los niños platicaban y otros se apuraron en escribir, conforme iban terminando pasaron a calificarse. Hubo un alumno que hizo un dibujo sobre mí, el profesor le preguntó que por qué hizo el dibujo si él no había dado esa indicación, a lo que el alumno respondió que lo dibujó porque en todas las planas lo hacían, otra pregunta que le hizo el</p>	<p>se iba a dejar. En el momento que el profesor preguntó quién era Liz, algunos de los alumnos dirigen su mirada hacia a mí, de manera disimulada me saludaron o se rieron. Me llamó la atención el alumno que llegó a lado del profesor para que calificara su plana, en primera instancia porque ya ha interiorizado el hecho de realizar el dibujo después de alguna oración, y en esta ocasión me</p>
---	---	--

Registro de observaciones de las clases de primer año de primaria para el análisis del desarrollo de las Inteligencias Múltiples a través de estrategia lúdica.

<p>ofrezcan disculpas ambos. Después de esa plática, le dijo a su grupo que continuaran con la actividad antes mencionada.⁴</p>	<p>profesor fue por qué me había dibujado lentes si yo no usaba y el niño le dijo que sí tenía lentes y que eran de color azul, en ese momento el profesor volteo a verme y asombrado dijo que era cierto y lo calificó.</p>	<p>dibujó en la oración y encontró pequeños detalles como el color de mis lentes. Con relación a esta actividad; no encuentro correspondencia al juego, salvo el niño que hizo el dibujo con el fin de relacionarlo con lo que la oración decía, provocando así que el niño haga uso de su imaginación para poderlo llevar a cabo y así también vincularlo con la inteligencia visual. Respecto a la pelea que se presentó con los alumnos, a mí parecer el modo de actuar del</p>
--	--	--

⁴ La secuencia didáctica se ve ejemplificada de la siguiente manera: objetivos: que el alumno mejore su caligrafía en el estilo en manuscrita; actividades: escribir una oración en el pizarrón, la cual el niño deberá copiar en su cuaderno y realizar una plana; y la evaluación: el docente considerará que la letra tenga el tamaño adecuado, que no se salga del región y que sea visible, colocando así una calificación, la más alta será el diez.

Registro de observaciones de las clases de primer año de primaria para el análisis del desarrollo de las Inteligencias Múltiples a través de estrategia lúdica.

			<p>profesor fue acertado, ya que no sólo le dio la oportunidad de hablar al agredido sino a ambos, dando así una solución que beneficiará a los dos niños, dejando así un aprendizaje, el cual lo relación con la inteligencia interpersonal, pues brinda la oportunidad que los niños reconozcan sus errores y aprendan a diferenciar el bien del mal, para poder trabajar de manera conjunta y armónicamente.</p>
Hora	Profesor	Alumnos	Interpretación
5:40p.m	El profesor vio su reloj y le dijo a su grupo que ya casi se acercaba la hora de salida para que su mamá o	Cuando los alumnos escuchan que se acercaba la hora de irse a sus casas, se notó la presión en terminar el ejercicio	Es notorio que a la mayoría de los niños les agrada que el docente les entregue una hoja

Registro de observaciones de las clases de primer año de primaria para el análisis del desarrollo de las Inteligencias Múltiples a través de estrategia lúdica.

<p>papá fueran por ellos y que se fueran a casa y por esa razón era hora de pasar a la última actividad que fue darles un dibujo e iluminarlo, para ello solicitó a un niño de cada fila pasará con él para que fuera el representante de la misma y les diera hojas, en la cual cada una tiene impresa un dibujo de flores; les dio la indicación que se tenía que entregar una hoja a cada integrante de su fila. Cuando todo el grupo tenía su hoja, el docente dio la indicación que se tenía que colorear y después pegarla en su cuaderno.⁵</p>	<p>anterior; mientras que los otros niños sacaron sus colores para iluminar el dibujo que se les entregó, la mayoría de ellos se notaron emocionados al saber que ya era hora de recibir el dibujo, y por esa razón le hicieron preguntas al profesor que cuál era el dibujo que les daría y al decirle que son flores, entre ellos empezaron a decir qué colores usarán y otros en silencio empezaron a ver en su estuche; pero existen algunos niños que no les agrada demasiado la idea de iluminar y a pesar de ello cumplieron con la indicación.</p>	<p>con un dibujo para que lo iluminen. Me comenta el profesor que este tipo de ejercicios lo hace siempre y cuando ve que el grupo trabajó bien, y que tengan tiempo, más o menos quince minutos antes de que tocan la campana para que se fueran a sus casas; me aclaró el profesor que al ser el último mes del ciclo escolar el dibujo que les entregó no tiene relación con temas vistos en la clase como comúnmente lo hace al inicio y a mediados de dicho ciclo</p>
--	--	--

⁵ La secuencia didáctica se ve ejemplificada de la siguiente manera: objetivos: que el alumno ilumine dentro el dibujo, respetando la línea y evitando así salirse de ella; actividades: entregar un dibujo con una flor y con sus propios colores del alumno lo ilumine; y la evaluación: el docente observará el dibujo de cada alumno y colocará la calificación que él crea conveniente.

Registro de observaciones de las clases de primer año de primaria para el análisis del desarrollo de las Inteligencias Múltiples a través de estrategia lúdica.

			<p>que el dibujo que se les daba debían tener relación con el tema visto durante el día, para ello me presta cuadernos donde se podía comprobar lo dicho; donde se puede apreciar que el dibujo es una estrategia lúdica que el docente hace uso como retroalimentación de los temas vistos, en este caso no fue el así, sin embargo con los cuadernos que me prestó se comprueba lo que me platicó.</p>
Hora	Profesor	Alumnos	Interpretación
6:15p.m	El profesor les dijo a su grupo que guardaran sus cosas, e hizo mención que si algún alumno había terminado la actividad de iluminar y pegar el	Cuando escucharon la indicación del profesor de guardar sus cosas, poner la basura en su lugar, estar a un lado de su lugar, etc., algunos de los niños	Había niños que no necesitaban escuchar las indicaciones, pues ya lo tienen interiorizado ya después que casi están de

Registro de observaciones de las clases de primer año de primaria para el análisis del desarrollo de las Inteligencias Múltiples a través de estrategia lúdica.

<p>dibujo pasaran con él para que les califique, pero, aquellos niños que no lo habían terminado se lo llevarán a casa y al día siguiente se lo entregaran para que fueran calificados, tanto el dibujo como los ejercicios pendientes. Les pidió a sus alumnos que si había basura a su alrededor la llevaran al bote de basura y después de ello que colocaran la silla encima de su mesa y se pusieran de pie a lado de su lugar.</p> <p>El profesor les dijo que aquella fila que estuviera en orden y haya cumplido las indicaciones dadas podía salir del salón; les dio tiempo a los niños para que pudieran cumplir</p>	<p>hicieron caso por completo y otros platicaban y lo comenzaron hacer; son pocos los niños que cantaban y esperaban a que el profesor decidiera qué fila era la primera en esperar fue del salón.</p> <p>Cuando el profesor decidió qué fila saldrá, los niños lo hicieron de manera ordenada cada una y esperaron que todos estuvieran formados.</p> <p>Cuando realizaron los ejercicios de los brazos y tomar distancia, hay niños que extendían exageradamente los brazos y gritaban cuando cuentan y había otros que evitaban gritar y de manera ordenada acataban las indicaciones.</p> <p>Cuando se dirigieron a la salida, había niños que se despedían del profesor, le</p>	<p>cumplir un año de trabajar con él, saben perfectamente que deben guardar sus útiles, levantar la silla y colocarla en la mesa, así como poner la basura en su lugar; sin embargo existen otros tantos que quizás lo olvidan o esperaban a escuchar las indicaciones para evitar adelantarse a lo que el profesor dirá.</p> <p>Creo que a pesar del carácter con el que cuenta el profesor lo aprecian, ya que se acercaban a él para platicar y en este caso despedirse de él.</p> <p>Es la primera observación que se aplicó a este grupo y por esa</p>
---	--	---

Registro de observaciones de las clases de primer año de primaria para el análisis del desarrollo de las Inteligencias Múltiples a través de estrategia lúdica.

	<p>la indicación y después decidió que fila es la que podía salir.</p> <p>Ya estando fuera de su salón hicieron algunos ejercicios como el levantar la mano y tomar distancia y después de ellos podían salir.⁶</p>	<p>dieron un beso en la mejilla o hacen un movimiento con la mano y son pocos los niños que se despidieron de mí, preguntando sí regresaré y me dicen que me vaya con cuidado a casa.</p>	<p>razón fueron pocos los alumnos que tuvieron confianza conmigo, eso lo pude notar a la hora de despedirse de mí, pues en la hora de clase simplemente volteaban a verme o pasaban cerca de mí sin decirme algo.</p>
--	--	---	---

⁶ No existe una secuencia didáctica, ya que se acercaba la hora de la salida y el docente sólo da indicaciones de colocar las cosas en su lugar y el hacer algunos ejercicios para poder irse a casa.

Registro de observaciones de las clases de primer año de primaria para el análisis del desarrollo de las Inteligencias Múltiples a través de estrategia lúdica.

Segunda observación al profesor A			
Fecha: 19 de junio de 2012.			
Hora	Profesor	Alumnos	Interpretación
3:40 p.m.	La actividad del profesor fue escribir una oración en el pizarrón y que los niños la escribieran en su cuaderno en manuscrita e hicieran una plana de ella, dicha oración fue la siguiente: "El cocodrilo de boca grande" Le pidió a su grupo que leyeran la oración al mismo tiempo y en voz alta; y después de ello escribirla en su cuaderno en manuscrita e hicieron un dibujo del cocodrilo. Les dijo que al término de la actividad pasaran con él para que les calificase	Los alumnos sacaron su cuaderno y cuando el profesor les indicó que repetirían la oración que se había escrito en el pizarrón ellos lo hicieron; hubo niños que lo realizaron velozmente y otros pocos que lo hicieron de manera lenta. Cuando terminaron de leer la oración, los niños obedecieron la indicación de hacer la plana, había niños que la realizaron en silencio y otros platicaron respecto a la oración, como el dibujo de cocodrilo, que lo harían con dientes	La actividad de dibujar e iluminar con base en la oración que escribió el profesor, a la mayoría de los niños les agradó, puesto que ellos lo hacían a pesar que es notorio que es una rutina y la cumplieron con mucho entusiasmo, ya que hace uso del juego cuando se les pidió que dibujarían el cocodrilo y fomenta el mejoramiento de la caligrafía de cada alumno con la oración, a pesar de ello, existen niños que

Registro de observaciones de las clases de primer año de primaria para el análisis del desarrollo de las Inteligencias Múltiples a través de estrategia lúdica.

	<p>y regresaran a su lugar para que guardaran sus útiles y después salieran al recreo.⁷</p>	<p>grandes, que iban a poner agua o dibujarán un amigo al cocodrilo para que no esté solo; otra de las conversaciones de los alumnos era de lo que harían durante la hora del recreo, estas fueron algunas de las pláticas que se pudieron escuchar.</p> <p>Conforme iban terminando la actividad los niños se acercaban al escritorio para que se les califique y de regreso a su lugar empezaron a guardar sus útiles y sacaron su lunch o el dinero para comprar.</p>	<p>sólo realizaron la actividad para poder salir al recreo.</p> <p>La actividad de hacer el dibujo y colorearlo fomenta la inteligencia visual y como ya hice mención al juego, ya que permiten desarrollar en el niño habilidades como la creatividad y la imaginación.</p>
Hora	Profesor	Alumnos	Interpretación
4:25 p.m.	Como sólo quedan cinco minutos para que comenzara la hora del	Algunos de los niños habían guardado sus cosas y sólo esperaban la	Como se evidenció en la observación anterior, la mayoría

⁷ En esta actividad se consumió una gran cantidad de tiempo, porque el profesor estaba dedicando a revisar documentos externos a su clase.

Registro de observaciones de las clases de primer año de primaria para el análisis del desarrollo de las Inteligencias Múltiples a través de estrategia lúdica.

	recreo, el profesor les indicó a su grupo que guardaran sus útiles y que si no habían terminado el ejercicio lo hicieran en su casa y al día siguiente se lo entregarán. ⁸	indicación del profesor para poder salir de su salón y poder ir al recreo.	de los niños saben que después de calificarse y que el docente haya dicho que se acercaba la hora del recreo algunos de modo independiente guardaban sus cosas y dejaban todo en orden; hay otros que querían terminar la actividad pero el tiempo no se los permite.
Hora	Profesor	Alumnos	Interpretación
5:10 p.m.	Ya de regreso al salón, el profesor esperó a los alumnos fuera del aula para que fueran al baño y les dio un poco de jabón para que se lavaran las manos, recordándoles que ya	Unos niños ya sabían perfectamente que tenían que permanecer fuera de su salón para que fueran a lavarse las manos. Ya dentro del salón de clase todavía	Se nota que ese tipo de actividades, donde el profesor le inculca al alumno lavarse las manos después de haber jugado y que existe la posibilidad de que

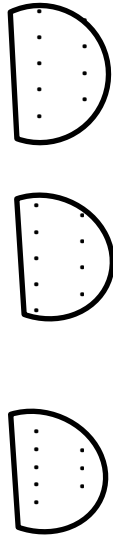
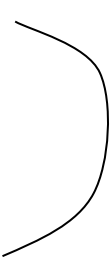

⁸ No existe una secuencia didáctica, ya que se acercaba la hora del recreo el docente dio indicaciones de guardar útiles y dejar en orden su lugar.

Registro de observaciones de las clases de primer año de primaria para el análisis del desarrollo de las Inteligencias Múltiples a través de estrategia lúdica.

	<p>jugaron y quizás tocaron tierra, o estaban en el piso y por ende podrían tener microbios, y por esa razón debían mantenerse limpios por su salud y el evitar manchar sus cuadernos.</p> <p>En esta ocasión el profesor los espera dentro del salón de clase, para que ellos individualmente se incorporen al aula.⁹</p>	<p>había alumnos que seguían jugando y hablando, a lo que el profesor les dijo que ya guardarán silencio para pasar a la actividad y ellos se quedaron quietos en sus lugares.</p>	<p>haya microbios los cuales pueden enfermarlo y por otro lado el evitar manchar sus cuadernos, son actividades con gran grado de importancia y los cuales con el paso del tiempo el niño interiorizará para su vida futura.</p>
Hora	Profesor	Alumnos	Interpretación
5:20 p.m.	<p>Cuando los niños ya estaban es su salón de clase y habían tomado su lugar, el profesor procedió a dar la siguiente actividad; dibujó en el pizarrón las siguientes figuras</p>	<p>Los niños sacan su cuaderno para realizar la actividad que pidió el profesor.</p> <p>Cuando él les pregunta ¿qué fruta es?, algunos niños esperan a que les ceda la</p>	<p>Es notorio que los niños conocen las actividades que se dejan en clase, lo que se debe hacer así como las oportunidades que tienen para poder expresarse,</p>

⁹ No existe una secuencia didáctica, ya que era se había terminado el recreo y el docente los espero para fomentar la higiene de cada uno de los alumnos, dándoles un poco de jabón y los mandaba al baño.

Registro de observaciones de las clases de primer año de primaria para el análisis del desarrollo de las Inteligencias Múltiples a través de estrategia lúdica.

	<p>palabra y hay otros que gritan “es una sandía”; algunos de los niños hablan solos expresándose que les gusta la sandía, otros se dirigen a su profesor, pero él nada más se les queda viendo y sigue con la clase.</p> <p>Los alumnos realizan la actividad, hay alumnos que hacen el ejercicio en silencio y otros lo hacen platicando o cantando en voz baja. Al término se dirigieron al escritorio para que el profesor les pusiera su calificación.</p>	<p>como lo son el comunicarse entre ellos para hablar en este caso sobre la sandía, qué si les gusta o no, que ingrediente le ponen como sal o limón o chile, etc. El ejercicio tiene relación con el juego ya que lo existió en el momento que se le pidió a los alumnos que lo realizaran en el cuaderno y platicaron sobre la sandía; y paralelamente con la inteligencia interpersonal, pues cuando realizaron las planas algunos de los niños conversaban entre sí respecto al ejercicio que les dejó.</p> <p>Aunque no hay una explicitación del propósito del ejercicio, se</p>
<p>Las indicaciones son las siguientes:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Remarcar cinco veces la línea curva de la sandía:  <ul style="list-style-type: none"> • Remarcar tres veces con color negro la línea recta de la sandía: 		

Registro de observaciones de las clases de primer año de primaria para el análisis del desarrollo de las Inteligencias Múltiples a través de estrategia lúdica.

	Al finalizar la explicación de la actividad le dijo a su grupo que al término fueran a su escritorio para que les calificará, después les preguntó qué fruta es la que estaban haciendo, y para contestar levantaran la mano. ¹⁰		puede inferir que se trata de un ejercicio para desarrollar la coordinación motora fina.
Hora	Profesor	Alumnos	Interpretación
6:05 p.m.	Conforme los alumnos se acercaban al escritorio para que les calificará la actividad de la sandía les hizo entrega de una hoja que tiene un dibujo del mar donde había algas, una estrella de mar y un pez, la cual	Cuando los alumnos vieron al primer niño que entregaba la plana de la sandía, se notó la ansiedad del grupo por querer terminar y así que se les entregará la hoja del dibujo del mar, provocando esto que en algunos niños	Es evidente por la mayoría de los niños el gusto por iluminar, ya que al darse cuenta que algunos de sus compañeros habían terminado la plana de las sandías, la reacción que tuvieron

¹⁰ La secuencia didáctica se ve ejemplificada de la siguiente manera: objetivos: que el alumno mejore su direccionalidad, la ubicación y espacio actividades: el profesor dibujará una sandía en el pizarrón, indicando a los alumnos que remarquen la línea curva de la sandía cinco veces de color rojo y tres veces la línea recta de la sandía, haciendo una plana en su cuaderno; y la evaluación: el docente observará el dibujo y él sabrá si el niño cumplió con las indicaciones que se le dio y pondrá una calificación por el lado contrario podrá regresar al alumno para que lo haga correctamente.

Registro de observaciones de las clases de primer año de primaria para el análisis del desarrollo de las Inteligencias Múltiples a través de estrategia lúdica.

<p>deben iluminar y pegar en el cuaderno; a los alumnos que no han terminado el ejercicio anterior les dijo que se tenían que apurar en remarcar las sandías y así se les entregaría el dibujo. Cuando escucharon la indicación había niños que no aún no terminaban correctamente de remarcar las sandías y por ende el docente se dirigió al grupo en general y repitió de nuevo la indicación que ya había dado, les hizo el comentario de que debían poner atención ya que les regresaría su trabajo si no estaba bien hecho y los regresaría. Conforme pasó el tiempo y los niños no entregaban el ejercicio, optó el</p>	<p>existiera presión por querer terminar pronto y entregaban la plana sin haber remarcado las veces que fueron indicadas por su profesor y cuando se daban cuenta que los regresaban a su lugar para que cumplieran la indicación había niños que sonreían y le pedían su hoja para poder iluminar, pero no obtuvieron el éxito de obtenerla y fueron regresados a su lugar. También otros niños que sabían que no estaba completa la plana y por su propia cuenta se regresaban; y aquellos niños que cumplieron al pie de la letra las indicaciones se acercaban sin temor para ser calificados y así se les entregó su hoja.</p>	<p>fue el de querer terminar lo más pronto posible y así tener su dibujo, esta actividad tiene relación con el juego; ya que como lo había mencionado anteriormente el dibujo debería tener relación con el tema visto en la clase, pero como ya es fin de curso no existe tanta relevancia la relación del dibujo con lo que se vio en el día. Es posible observar cómo se entusiasman con los dibujos, ya que les permite usar la creatividad al colorear y la imaginación al crear historias, las cuales las comparten con sus compañeros fomentando así la</p>
--	---	--

Registro de observaciones de las clases de primer año de primaria para el análisis del desarrollo de las Inteligencias Múltiples a través de estrategia lúdica.

	profesor por entregarles el dibujo con la condición que se llevarían a casa el ejercicio y a la clase siguiente lo entregarían bien. ¹¹		inteligencia interpersonal al interactuar entre ellos.
Hora	Profesor	Alumnos	Interpretación
6:25 p. m.	El profesor le dijo a sus alumnos que guardarán sus cosas, que colocaran la basura en su lugar y pusieran las sillas encima de la mesa y cuando terminaran permanecerían en su lugar y en silencio para que él les diera la indicación de salir; había niños que terminaron su ejercicio y corrían hacia el profesor para que les calificara y él les contestó que ya no	Había niños que terminaron el ejercicio y obedecieron las indicaciones que el profesor les dio y esperaron en su lugar; aquellos alumnos que no se atrasaron en terminar el ejercicio querían ser revisados pero el docente había dicho que el tiempo se acabó y que lo haría la próxima clase y por ello regresaban a su lugar un poco decepcionados. Al comprender que ya era hora de salir se	En la segunda observación que se aplicó al grupo "A", los niños no interactuaron demasiado conmigo, aunque en ocasiones en la hora de clase volteaban a verme y sonreían y de manera discreta me mostraban lo que habían hecho. Es notorio que la mayoría de los niños cumplían con las indicaciones que su

¹¹ La secuencia didáctica se ve ejemplificada de la siguiente manera: objetivos: que el alumno ilumine dentro del contorno del dibujo y con una sola dirección; actividades: entregar un dibujo del mar y con sus propios colores del alumno lo ilumine y después lo recorte y pegue en su cuaderno; y la evaluación: el docente observará el dibujo de cada alumno y colocará la calificación que él crea conveniente.

Registro de observaciones de las clases de primer año de primaria para el análisis del desarrollo de las Inteligencias Múltiples a través de estrategia lúdica.

<p>había tiempo y lo haría para la próxima clase. Cuando vio que todos permanecieron en su lugar él decidió que fila era la que podía salir primero y avanzar hasta la puerta de la escuela de manera ordenada pues él los estaría viendo. Se despidieron del profesor y de mí.¹²</p>	<p>apuraron a terminar sus planas. Cuando se despidieron los niños se acercaban a su profesor y algunos le dieron un beso y le decían que le fuera bien y que al día siguiente se verían; varios de los niños voltearon a verme y me decían adiós.</p>	<p>profesor les daba, ya sea para que terminaran un ejercicio o para que se mantuviera el orden y poder salir. No hubo interpretación del juego y las inteligencias múltiples porque ya era la hora de salida.</p>
--	--	--

¹² No existe una secuencia didáctica, ya que era la hora de salida y por ende los niños se iban a sus casas.

Registro de observaciones de las clases de primer año de primaria para el análisis del desarrollo de las Inteligencias Múltiples a través de estrategia lúdica.

Tercera observación al profesor A			
Fecha: 21 de junio de 2012.			
Hora	Profesor	Alumnos	Interpretación
4:00p.m.	<p>La actividad que realizaron fue la de un dictado y al lado de la palabra hacer un dibujo que fuera relacionado con ella.</p> <p>Las palabras dictadas por el profesor fueron las siguientes: naranja, cama, puerta, casa, calendario, espejo, control, carro, cuaderno y balón.</p> <p>Les indicó a los niños que al terminar de hacer los dibujos pasaran a calificarse y así poder salir al recreo</p> <p>pues el alumno que no cumpliera con lo dicho se quedaría en el salón hasta que estuviera completo el dictado, es decir, que tuviera el dibujo</p>	<p>Los alumnos sacaron su cuaderno y lápiz para escribir las palabras que fueron dictadas, había alumnos que se atrasaron y levantaban la mano para preguntarle a su profesor cuál era la palabra que dictó, a lo que él les contestó que pusieran atención y no hicieran ruido para que pudieran escuchar lo que les dijo y no estuvieran preguntando y por ende distraendo a sus compañeros.</p> <p>Cuando empezaron a dibujar algunos de los alumnos platicaban de lo que hacían, por ejemplo en el caso del balón había niños que decían que lo</p>	<p>Es notable observar que el profesor utilizó la motivación extrínseca, ya que la mayoría de los niños se vio estimulada en terminar el ejercicio del dictado para poder salir al recreo.</p> <p>También como las otras actividades, ésta tiene una relación con el juego, ya que el docente agregó al dictado el dibujo que los niños realizaron con base en la palabra, fomentando así la imaginación y creatividad de los alumnos, donde se ve involucrada la</p>

Registro de observaciones de las clases de primer año de primaria para el análisis del desarrollo de las Inteligencias Múltiples a través de estrategia lúdica.

<p>correspondiente.¹³</p>	<p>dibujarían y colorearían como el que tienen en su casa, el carro sería como el de su papá. Existen casos en que los niños se acercaban a su profesor para enseñarle lo que llevaban y preguntaban sí lo estaban haciendo correctamente; de qué color lo deberían iluminar y otros de los alumnos lo hacían pero dirigiéndose a sus compañeros.</p> <p>La indicación para salir al recreo era en terminar el ejercicio y la mayoría se apuraron. Al escuchar la campana para ir al recreo, los tres niños que no terminaban se notaban presionados por</p>	<p>inteligencia interpersonal pues los niños interactúan entre sí, intercambiando puntos de vista respecto a los dibujos que estaban haciendo.</p>
--------------------------------------	--	--

¹³ La secuencia didáctica se ve ejemplificada de la siguiente manera: objetivos: que el alumno sea capaz de escribir correctamente la palabra dicha por el profesor; actividades: se dictará al grupo diez palabras y serán acompañadas por un dibujo relacionado con ellas; y la evaluación: el docente observará la cada una de las palabras que estén escritas ortográficamente bien y así calificar al alumno, siendo el diez la calificación más alta.

Registro de observaciones de las clases de primer año de primaria para el análisis del desarrollo de las Inteligencias Múltiples a través de estrategia lúdica.

		entregar el dictado, pero a pesar de ello el docente les dio la oportunidad de salir.	
Hora	Profesor	Alumnos	Interpretación
5:15 p.m.	<p>Al regreso del recreo el profesor mantuvo la misma mecánica con sus alumnos, que lo esperaran fuera del salón de clase para que les diera jabón e irse a lavar las manos al baño.</p> <p>Cuando ya se encontraron dentro del salón de clase y sentados en su lugar cada alumno, el profesor les dejó la actividad en el pizarrón, que fue la realización de una oración en manuscrita que decía: “Mañana será el acantonamiento”. Les dijo a los niños que se apuraran</p>	<p>Los niños sabían que al término del recreo tenían que permanecer fuera del salón de clase para que esperaran al profesor para que él les diera un poco de jabón y se fueran al baño y se lavaran las manos.</p> <p>Ya estando dentro del salón de clase, los niños escucharon atentos el ejercicio que el profesor les dejó y cumplieron en hacer las planas; cuando el docente les hizo la pregunta sobre el acantonamiento, aquellos niños que asistirán se emocionaron tanto que levantaban la mano para conversar con</p>	<p>Esta actividad del acantonamiento, a pesar que se llevó a cabo al día siguiente a los niños les agradó y los profesores me comentaron que les servirá para conocer nuevas cosas, como es el pasar un día fuera de casa, divagando en lo que se hará, las responsabilidades que adquirirán individual y colectivamente. El acantonamiento está relacionado con el juego, ya que a través de él, algunas de acciones que el</p>

Registro de observaciones de las clases de primer año de primaria para el análisis del desarrollo de las Inteligencias Múltiples a través de estrategia lúdica.

<p>en terminar la plana para que pudieran salir al patio y ensayar el bailable; mientras los niños estaban haciendo la plana, su profesor les preguntó acerca del acantonamiento, por ejemplo , aquellos niños que no irían les preguntó el motivo del porqué no asistirían, algunas respuestas fueron: que no les dieron permiso o se les olvido darles a sus papás para la hoja para que pudieran asistir; él les contó qué actividades realizarían, en donde dormirán, y quiénes eran los profesores encargados de su cuidado.¹⁴</p>	<p>su profesor, otros lo hicieron con sus compañeros de clase; cuando el profesor se dirigió a aquellos que no irían levantaban la mano para decir los motivos, algunos son: que simplemente no los dejaron asistir, que se habían portado mal en casa y por ende los castigaron, o se les olvidó comentarle a sus papás para que les dieran permiso. Al término de la plática con su profesor, se apuraron en realizar las planas y platicaban entre ellos sobre el acantonamiento*.</p>	<p>niño puede aprender dentro de la casa lo hará con esta actividad, tendiendo una gran influencia desde lo personal a lo grupal, pues el modo de vivir de cada niño es único y por ende diferente.</p>	<p>Con esta misma actividad los niños podrán desarrollar las cuatro inteligencias que se verán en esta investigación, las cuales son la cinético-corporal, la visual, la musical y la interpersonal, pues existirán actividades que se realizarán individual y</p>
--	---	---	--

¹⁴ La secuencia didáctica se ve ejemplificada de la siguiente manera: objetivos: que el alumno mejore su caligrafía; actividades: se escribirá en el pizarrón una oración, la cual el alumno realizará una plana en el cuaderno; y la evaluación: el que hay terminado la plana se le colocará un sello.

Registro de observaciones de las clases de primer año de primaria para el análisis del desarrollo de las Inteligencias Múltiples a través de estrategia lúdica.

Hora	Profesor	Alumnos	Interpretación
5:55 p.m.	El profesor eligió a un alumno de cada fila para que se acercará a él para que les prestará un sello y lo colocaran en los cuadernos de sus compañeros, aclarando que sólo lo hicieran para aquellos niños que hubieran terminado la plana de la oración; les dijo a los niños seleccionados que en el instante que terminaran en colocar el sello se lo dieran al niño de la fila siguiente y así sucesivamente.	22 de junio de 2012 por la tarde, en donde los profesores responsables realizaran actividades donde los niños se desarrollen individual como colectivamente.	colectivamente en las cuales diversas inteligencias estarán inmersas dejando en los niños un aprendizaje significativo.
		Cuando escucharon los niños que el profesor elegiría a alguno de ellos para que colocaran un sello, empezaron a levantar la mano para que los eligiera, a pesar de ello el profesor no prestó mucha atención a la petición de los alumnos y él es quien eligió a los niños que pondrían el sello. El primer niño tomó el sello y la esponja, se acercó a sus compañeros y colocó el sello sin importarle si se estaba al revés o le hacía falta, a pesar que los niños le	Es obvio que cada alumno es un mundo, todos piensan de manera diferente e igual intereses distintos, a pesar que ellos están en el mismo salón de clase y el docente les enseñe los mismo contenidos, esto se evidencio en el salón de clase en el instante que los niños sellaron la actividad, uno de ellos quiso terminar pronto a diferencia de los otros dos niños pues lo

Registro de observaciones de las clases de primer año de primaria para el análisis del desarrollo de las Inteligencias Múltiples a través de estrategia lúdica.

<p>Cuando el último de niño selló la actividad, le pidió al grupo que guardaran sus cosas y colocaran las sillas y basura en su lugar.¹⁵</p>	<p>decían que no había puesto bien el sello él seguía pasando con los demás; a diferencia del otro niño, pues trató de poner derecho el sello y colocándolo en la esquina de los cuadernos de sus compañeros; la última niña en sellar la actividad tenía más paciencia a diferencia de sus compañeros, pues miraba fijamente la hoja del cuaderno y colocaba el sello, lo dejaba un largo rato en la esponja y al momento de sellar se recargaba en él para que quedará bien y uno no se veía, así que volvió a la esponja y trato que el sello quedará parejo con el que había colocado.</p>	<p>colocaban con mayor paciencia y dedicación. Esta actividad aunque no tienen relación con el contenido formal, se puede ver involucrada con la inteligencia visual, ya que en el momento que colocaban el sello se tenía que ubicar el espacio y así ponerlo en la hoja del cuaderno.</p>
---	--	---

¹⁵ No existe una secuencia didáctica, pues el docente le pidió a tres alumnos que sellarán la actividad de las planas de oraciones.

Registro de observaciones de las clases de primer año de primaria para el análisis del desarrollo de las Inteligencias Múltiples a través de estrategia lúdica.

Hora	Profesor	Alumnos	Interpretación
6:00 p.m.	<p>El profesor dijo a sus alumnos que al terminar de colocar todas las cosas en su lugar hicieran dos filas, una de niños y de niñas para que pudieran salir al patio y ensayar el bailable que presentarían como homenaje a una profesora que se jubilaría.</p> <p>El profesor me pidió que lo acompañara para que observara a los alumnos y me diera cuenta que a la mayoría les gusta bailar y cantar; y pudiera auxiliar en poner orden con los niños y/o dándoles indicaciones, pues por la distancia él no lo podría.</p> <p>Ya afuera del salón, el profesor les dijo que pusieran atención a lo que él diría y si dado el caso no fuese así se</p>	<p>Como los niños sabían que iban a ensayar, la mayoría se apuró en guardar sus cosas y dejar todo en su lugar.</p> <p>Ya afuera del salón de clase, el profesor les dijo que yo lo apoyaría, algunos de los niños voltearon a verme y me sonreían, otros brincaban y decían: “¡Qué bueno!, ¡Qué padre!”.</p> <p>Cuando el profesor se dirigió hacia donde está el radio yo me quede con los niños, él me dio las indicaciones, por ejemplo el decirle a los niños que se acercaran a la línea, ellos se me quedaban viendo y obedecieron; había unos niños que me hablaron para que los viera como bailaban o me indicaban</p>	<p>Es la primera vez que el profesor me dejó participar con el grupo, el apoyo no fue académicamente hablando, como sería explicar u orientar a los niños en temas como sumas o la lecto-escritura; pero el mantener el orden y la atención de los niños fue importante; a pesar que con ellos no existía una relación tan estrecha, pues en pocas ocasiones conversábamos en la hora del recreo; cuando estaban ensayando hubo una buena interacción con ellos.</p> <p>Pude comprobar lo que me comentaba el profesor, el gusto</p>

Registro de observaciones de las clases de primer año de primaria para el análisis del desarrollo de las Inteligencias Múltiples a través de estrategia lúdica.

<p>vería en la penosa necesidad de sacarlo del baile y que de todos modos Lizeth (es decir, yo), estaría como apoyo y que obedecieran. Les ordenó que tomaran su lugar y guardarán silencio para que escucharan la música; él me hacía señas para que los colocara en su lugar, porque había niños que no comprendían lo que él les decía. La canción que ensayaron fue la de “La maestra”, del grupo Bronco; el profesor fue quien creo la coreografía. Encontró a una secretaria para que le ayudara en pausar la música y así tuviera un mayor acercamiento con los niños para motivarlos como enseñarle los</p>	<p>a quiénes debería prestar más atención ya que ellos serían más agradables, porque se caían, los perseguían; después que me dijeron eso, les pedí que guardar silencio para saber en qué momento deberían entrar y me hicieron caso y algunos de los niños colocaban sus dedos en la boca haciendo el ruido “shshshshsh” y se escuchaba, “ya cállate, Lizeth está diciendo que nos callemos”.</p> <p>Cuando el profesor ya estaba con ellos, los niños siguieron presentando la misma energía, salvo que algunos de ellos cada paso que daban en el baile lo volteaban a ver, para tener un gesto de aprobación de su profesor. Había cinco niños los cuales</p>	<p>por el canto y el baile de sus alumnos, ya que la mayoría de ellos se entusiasmaron demasiado al escuchar la música pues cantaban y bailaban; esta actividad se relaciona por completo con el juego y paralelamente con las cuatro inteligencias que utilice en esta investigación que son la cinético-corporal, la visual, la musical e interpersonal; se manifiestan en los movimientos, el ubicar sus espacios, el interactuar entre ellos; quizás no exista un aprendizaje formal pero sí uno de manera informal, como el respetar el turno de los demás,</p>
---	--	--

Registro de observaciones de las clases de primer año de primaria para el análisis del desarrollo de las Inteligencias Múltiples a través de estrategia lúdica.

<p>pasos correctos o gestos que podrían hacer.</p> <p>Practicaron tres veces la coreografía, la entrada y la salida; es decir, en que momento tenían que entrar y era cuando escucharan la voz del maestro de ceremonia y los presentara de la siguiente manera: “a continuación se presenta el grupo de primer año con la canción de la maestra de Bronco”. Les dijo a su grupo que llevaran una camisa vaquera que tuviera cuadros o rayas; y los niños llevaran pantalón y las niñas con falda o short, dado el caso que no contaran con el vestuario que trataran de improvisar o que cubrieran la mayor parte de su ropa;</p>	<p>representaban: a la maestra e integrantes del grupo Bronco; la niña que personificaba a la maestra, cantaba y se movía de acuerdo con lo que decía la letra de la canción, de ese mismo modo lo hacían los otros compañeros, todos lo tomaban con seriedad haciéndolo como su profesor les indicó, los otros niños hacían los pasos y unos se reían, otros se encontraban serios.</p> <p>Al término del ensayo, los alumnos escucharon con atención las indicaciones del profesor respecto al vestuario, había niños que levantaban la mano indicando que sí tenían la ropa diciendo cual iban a usar, otros que le comentaban al profesor que no tenían ropa para ir como vaqueros, él les</p>	<p>su trabajo de forma individual como en grupo.</p> <p>Cuando se terminó el ensayo y los niños se fueron, el profesor se acercó a mí para agradecerme que le haya brindado mi apoyo; le contesté que no había ningún problema y que también le agradecía por acercarse a mí; después de eso me comentó que la música con o sin coreografía era significativa para los niños, ya que ven diversión en ello y por eso en todo momento utiliza esta estrategia para enseñar un tema o simplemente para retroalimentar lo visto en clase.</p>
--	--	--

Registro de observaciones de las clases de primer año de primaria para el análisis del desarrollo de las Inteligencias Múltiples a través de estrategia lúdica.

	<p>después de ello les dijo que formaran dos filas para que se fueran a su casita; tomaron distancia y al término de ella da la indicación que ambas filas pueden salir, pero sin correr y que terminaran los ejercicios pendientes de la clase.</p> <p>El profesor se dirigió hacia a mí, para agradecerme el apoyo que le brinde para el ensayo.¹⁶</p>	<p>contestó que no se preocuparan, que sí no tenían trajeran la que tuvieran en casa y que le comentaran a sus papás. Cuando dio la indicación que se fuera, los niños se despidieron de mí y me dieron las gracias por haberlos visto.</p>
--	---	---

¹⁶ No existe una secuencia didáctica, pues el grupo ensayaría una coreografía para un homenaje de una profesora que se jubilaría.

Registro de observaciones de las clases de primer año de primaria para el análisis del desarrollo de las Inteligencias Múltiples a través de estrategia lúdica.

Primera observación al profesor B			
Fecha: 13 de junio de 2012.			
Hora	Profesor	Alumnos	Interpretación
3:40 p.m.	La actividad que realizaron los alumnos, fue por motivo del día de los padres, se entregó una hoja que tenía un dibujo de un papá con su hijo y estaba escrita una frase que decía: "¡Felicidades papá!". Las indicaciones del profesor fueron: que se iluminara, ellos podían elegir los colores y en el momento que terminaran, pasaran al escritorio para que tomaran un poco de semillas de girasol y las pegaran alrededor de la hoja para formar un margen y	Los niños, se notaron emocionados cuando supieron que realizarían un dibujo para su papá y lo iluminarían; a diferencia del grupo "A" aquí no existió un orden al hacer la actividad, es decir, en ningún momento el profesor les dijo que se fueran a su lugar; pues él dio la oportunidad que los niños libremente decidían con quien y en dónde sentarse; por ejemplo algunos de ellos se quedaron en el escritorio.	Aunque no existió un orden como en el grupo "A", es decir, los alumnos podían realizar el ejercicio donde ellos desearan, sentados en su lugar, estar parados, irse con algún compañero o estar en el escritorio, los niños cumplieron con la actividad, esto favoreciendo a la interacción entre ellos. La actividad tiene relación con el juego, pues el dibujo se debía

Registro de observaciones de las clases de primer año de primaria para el análisis del desarrollo de las Inteligencias Múltiples a través de estrategia lúdica.

	después las pintaran al combinar Resistol y Nescafé. ¹⁷	recordó que se prestaran los útiles, por ejemplo, hubo un niño que salió del salón y uno de sus compañeros se acercó a su lugar, tomó un color, después de haberlo usado, regresó con él y le dio las gracias y dejó el color en su lugar.	iluminar y paralelamente con la inteligencia interpersonal, ya que a pesar que el trabajo que se realizó era individual, al pedir prestado un color existió una interacción entre los niños o en el momento que platicaban entre ellos; es evidente que el docente tenía una gran influencia en el modo de actuar de los niños a diferencia de los del grupo "A"; la interacción que se originó entre algunos alumnos conmigo fue de manera natural, ya que desde el
--	--	--	--

¹⁷ La secuencia didáctica se ve ejemplificada de la siguiente manera: objetivos: que el alumno termine a tiempo el dibujo dedicado para el día del padre; actividad: el docente entregará a su grupo un dibujo que tenga impreso a un papá y una frase que diga los siguiente: "¡Felicidades papá!", la cual iluminaran y después harán un margen con semillas de girasol que serán pintadas con Resistol y Nescafé ; y la evaluación: en esta ocasión no existe una evaluación con número, simplemente el docente observará cada una de las hojas y así poderla regalar.

Registro de observaciones de las clases de primer año de primaria para el análisis del desarrollo de las Inteligencias Múltiples a través de estrategia lúdica.

		escritorio alrededor mío, platicaron conmigo sobre qué es lo que hacía allí en la escuela, otros me mostraron su dibujo, o me explicaron el por qué lo iluminaron y me decían los posibles regalos que le darían a su papá.	inicio que entre al salón de clase el profesor me presentó al grupo, la confianza se notó, ya que como anteriormente lo mencioné, los niños se acercaban a mí para preguntar si me gustaba su trabajo, qué colores utilizarían o simplemente cuestiones del por qué estaba en su grupo.
Hora	Profesor	Alumnos	Interpretación
4:00 p.m.	El profesor le dijo a su grupo que en el instante que terminaran el dibujo para su papá lo colocaran en una mesa que se encontraba en la entrada del salón y si ya no había espacio la llevaran fuera del salón, colocándolos en el piso para que se secará más rápido, les recomendó	Algunos de los alumnos trataron de apurarse para realizar la actividad de las oraciones, cabe mencionar que en el momento que el profesor explicó la actividad, los niños que se encontraban delante de las filas eran quienes prestaban mayor atención a lo dicho por su profesor a diferencia de los niños	No existe una secuencia en las actividades, me refiero que el profesor sólo indicaba cual era la actividad que seguía sin importar que hubieran o no terminado los alumnos la anterior. Sin embargo esa libertad que se les brindó a los alumnos logrará

Registro de observaciones de las clases de primer año de primaria para el análisis del desarrollo de las Inteligencias Múltiples a través de estrategia lúdica.

<p>que pusieran una piedrita para evitar que el viento la volará: después de ello les dijo que escribiría unas oraciones en el pizarrón, las cuales tendrían que copiarlas en su cuaderno e hicieran planas de cada una con su respectivo dibujo, las oraciones fueron las siguientes:</p> <ul style="list-style-type: none"> • El merengue es sabroso. • La manguera es larga. • El pingüjino nada mucho. • El soldado fue a la guerra. <p>El dibujo que hicieron estaba debajo de la plana de cada oración.</p> <p>A pesar que el docente había explicado la actividad, la mayoría de los niños no había terminado el dibujo para papá, así que les dijo que</p>	<p>que se encontraban hablando o sentados hasta atrás de las filas. Por ejemplo, los niños que prestaron atención a las indicaciones de las oraciones ellos mismos sacaban el cuaderno correspondiente y empezaron a trabajar en ello a diferencia de los otros que se encontraban distraídos se acercaban al profesor para preguntar qué es lo que había dejado; y otros alumnos me preguntaron cuál era la actividad que se les había dejado.</p>	<p>en ellos en ser individuos autónomos, responsables, aunque no todos tienen la misma disposición que sus otros compañeros, pues puede ser que les agrade el ejercicio o el no quererse llevar trabajo a casa. La relación que tuvo esta actividad es con el juego, ya que al escribir las oraciones en el pizarrón y dio la indicación de hacer un dibujo relacionado con la oración, le permitió al niño usar la imaginación y al mismo tiempo fomenta la inteligencia visual.</p>
--	---	---

Registro de observaciones de las clases de primer año de primaria para el análisis del desarrollo de las Inteligencias Múltiples a través de estrategia lúdica.

	por favor se apuraran y así hicieron las planas de las oraciones del pizarrón. ¹⁸		
Hora	Profesor	Alumnos	Interpretación
4:20 p.m.	Se acercaba la hora del recreo y el profesor dio la indicación que se preparan para poder salir del salón de clase y de regreso podrían terminar la actividad pendiente. ¹⁹	Los alumnos se emocionaron al saber que ya se acercaba el recreo, pocos de ellos guardaban sus cosas y prepararon su lunch.	El profesor no dio indicaciones de que cada alumno guardara sus cosas y tampoco en colocar al material en su lugar.
Hora	Profesor	Alumnos	Interpretación
5:10 p.m.	Al regreso del recreo, el profesor le preguntó a su grupo cómo iban con	De regreso, cada alumno siguió con la actividad en la que se había quedado,	Los niños entraron de manera desordenada al salón de clase, la

¹⁸ La secuencia didáctica se ve ejemplificada de la siguiente manera: objetivos: el mejoramiento de la sintaxis a través de la realización de una planas; actividades: el profesor escribirá cuatro oraciones en el pizarrón y el alumno las anotará en su cuaderno y al finalizar hará un dibujo relacionado con dicha oración; y la evaluación: el docente revisará las oraciones observando que se encuentren bien escritas, ocupen el espacio correspondiente y el dibujo esté bien hecho.

¹⁹ No existe una secuencia didáctica, porque ya se acercaba la hora del recreo.

Registro de observaciones de las clases de primer año de primaria para el análisis del desarrollo de las Inteligencias Múltiples a través de estrategia lúdica.

<p>las actividades que les dejó anteriormente y que si habían las oraciones podían pasar con él para ser calificados. Conforme iban siendo calificados, podían tomar una hoja del escritorio o me la pidieran; el profesor mostró la hoja a su grupo y dio las indicaciones: “en la hoja hay seis oraciones, las que recortaran y pegaran, junto con las imágenes que acomodaran correctamente y realizaran la plana de cada una de ellas.</p> <p>El profesor dio un ejemplo; leyó la primera oración:</p> <ul style="list-style-type: none"> • El esquimal va en Kayac <p>Le preguntó a su grupo cuál era la</p>	<p>algunos hacían la carta para papá, otros ya estaban a punto de terminar la plana de las oraciones y los otros que habían concluido fueron con el profesor para que fueran calificados. Cuando el profesor dejó la siguiente actividad, la mayoría de los niños pusieron atención, especialmente cuando les preguntó cuál era el dibujo que iba con la oración, todos participaron, unos se acercaban a él para que bajara la hoja y lo señalaran; los demás gritaban y unos niños lo volteaban a ver de reojo lo que decían y seguían con la actividad. Los niños se seguían acercando a mí para las dudas, para que les ayudara a realizar sus ejercicios o para que les</p>	<p>mayoría de ellos no esperaron las indicaciones del profesor para que retomaran sus actividades. La interacción entre los niños, con el profesor y conmigo, es muy diferente al del grupo “A”, pues a pesar que es el primer día que se aplica la observación se acercaron a platicar, para que les explicara o me mostraban lo que hacían. Esta actividad tiene relación con el juego, pues recortaron y pegaron las oraciones y el dibujo correspondiente en su cuaderno. El modo de interactuar de los niños, corresponde a la inteligencia interpersonal ya que</p>
--	--	---

Registro de observaciones de las clases de primer año de primaria para el análisis del desarrollo de las Inteligencias Múltiples a través de estrategia lúdica.

	imagen que debían recortar y colocar en la oración”; la respuesta de los alumnos señalaron el dibujo correcto. ²⁰	diera la hoja de oraciones. A pesar que el profesor no les mencionó que deberían iluminar los dibujos lo iban haciendo conforme los pegaban en sus cuadernos. Había niños que trabajaban y platicaban con sus compañeros, ellos mismo eligieron con quien trabajarían.	se encuentra muy desarrollada, pues se evidencia la interrelación de los alumnos con su profesor y conmigo, un ejemplo de ello es cuando algunos de los alumnos se acercaban a mí para platicar cosas personales o de los ejercicios.
Hora	Profesor	Alumnos	Interpretación
6:15 p.m.	Les dio la indicación que guardaran sus cosas como el material que les prestó; les recordó a aquellos que dejaron fuera del salón la carta para papá fueran por ella, que la	Al escuchar los alumnos que estaban a punto de irse, se emocionaron y esperaron las indicaciones de su profesor, para poder guardar el material, sus cosas y así saber en qué momento	Es natural que a los niños les guste saber que ya se podían ir a casa, por esa razón se apresuraron en guardar sus cosas y algunos en dejar el

²⁰ La secuencia didáctica se ve ejemplificada de la siguiente manera: objetivos: el mejoramiento de la sintaxis a través de oraciones; actividades: se le entregará a cada alumno una hoja que contiene oraciones y dibujos, las cuales recortaran y pegaran en su cuaderno, haciendo una plana de cada una y colocando a lado el dibujo correspondiente iluminado; y la evaluación: el docente revisará cada una de las oraciones que se encuentren bien escritas y ocupando el espacio correspondiente.

Registro de observaciones de las clases de primer año de primaria para el análisis del desarrollo de las Inteligencias Múltiples a través de estrategia lúdica.

<p>guardaran bien para que se la dieran cuando lo vieran y que le dijeran palabras de amor.</p> <p>Le dijo a los niños que no habían terminado los ejercicios los realizaran en casa para que fueran calificados la siguiente clase.</p> <p>Cuando se dio cuenta el profesor que habían guardado todas sus cosas se despidió del grupo diciéndoles que tuvieran una buena tarde en compañía de sus familiares.²¹</p>	<p>podían salir por la carra de su papá; cuando el profesor dijo que se la entregaran a papá diciéndole algunas palabras; hubo niños que comentaron que así lo harían, que le dirían lo mucho que lo amaban, les gusta que jueguen con ellos o que fuera por ellos a la escuela por ellos; uno de los alumnos le dijo a su profesor que no podría dárselo a papá porque no vive con ellos así que se lo daría a su mamá, y el resto dijeron que esperarían a que regresara del trabajo.</p> <p>Había niños que terminaron sus ejercicios antes que el docente dijera que se lo llevaran a casa y corrieron</p>	<p>material prestado en su lugar.</p> <p>La interacción que existió entre la mayoría de los alumnos y la que sostenían con su profesor, es un modo que les será útil para su vida personal como profesional; ya que el profesor fomentó el desarrollo de la inteligencia interpersonal de los alumnos, motivándolos a convivir entre ellos, con él mismo y dándoles la oportunidad a ellos como a mí de poder conversar.</p>
---	--	--

²¹ No existe una secuencia didáctica, porque ya se acercaba la hora de salida.

Registro de observaciones de las clases de primer año de primaria para el análisis del desarrollo de las Inteligencias Múltiples a través de estrategia lúdica.

		<p>hacia él para que les calificará, el profesor sólo se les queda viendo y les puso su calificación.</p> <p>Cuando salieron del salón de clase, hubo varios niños que dejaron basura alrededor de su lugar o habían olvidado algún cuaderno.</p> <p>Algunos de los alumnos se despidieron del profesor y pasaron al escritorio donde me encontraba para despedirse de mí, dándome un beso y un abrazo; sólo algunos de ellos me preguntaban si iba a regresar al siguiente día.</p>	
--	--	--	--

Registro de observaciones de las clases de primer año de primaria para el análisis del desarrollo de las Inteligencias Múltiples a través de estrategia lúdica.

Segunda observación al profesor B			
Fecha: 18 de junio de 2012			
Hora	Profesor	Alumnos	Interpretación
3:30 p.m.	La actividad que realizaron tenía por nombre la “Carta mágica”, consistió en doblar horizontalmente cuatro veces una hoja de color, después se abriría la hoja para doblarla a la mitad, en la línea divisora que se observaba se hicieron seis recorte, el primero era recto, el segundo curvo, el tercero en zigzag y se repetían los recortes de manera viceversa; con otra hoja de color se metió entre los espacios recortados, en ellos se escribió un mensaje; esto con el propósito que al doblar la carta tenía que aparecer en blanco los espacios	Con la Carta Mágica los niños se notaron entusiasmados, específicamente al escuchar la palabra magia, ya que en el momento que el docente les mostró cómo quedaría la de ellos y se percataron que desaparecía las letras ya deseaban hacer la suya; en el proceso había niños que no comprendían los pasos a seguir, así que le preguntaban a su compañero, otros a su profesor o a mí para que se les explicara de nuevo; existió niños que con la primera vez que escucharon las indicaciones las comprendieron por completo y eran ellos quienes ayudaban	Fue notorio la emoción y el gusto por realizar la carta mágica, aunque ésta no tenía relación con temas de la clase; sin embargo es un juegos que a los niños les agradó y el docente puede partir de allí para hacer uso de él para favorecer el aprendizaje significativo de sus alumnos, es decir hacer uso de ello para la enseñanza de diversos contenidos escolares. Como lo mencioné anteriormente, esta actividad tiene relación con el juego y con

Registro de observaciones de las clases de primer año de primaria para el análisis del desarrollo de las Inteligencias Múltiples a través de estrategia lúdica.

<p>y al volverla a doblar parecería el mensaje escrito por los alumnos; por ello tenía el nombre de la Carta Mágica.</p> <p>Al término de la explicación de la actividad, el docente le dijo a su grupo que se apuraran para que fueran al recreo; después de ello se acercaba a los niños para ver los avances o si tenían alguna duda.²²</p>	<p>a sus compañeros e iban con su profesor para enseñarle lo que llevaban; del mismo modo se acercaban a mí para mostrarme los avances y me preguntaban si me gustaba como les iba quedando.</p> <p>Los pocos alumnos que terminaron la actividad, andaban paseando por el salón para mostrar que habían concluido la carta pero no sabían cómo hacer la magia, por esa razón se acercaron a su profesor o a lado mío para que se les explicará cómo lo tenían</p>	<p>dos de las inteligencias que use para esta investigación, son: la espacial y la interpersonal; fomentado cada una de ellas dejando así un aprendizaje significativo en los niños.</p>
---	--	--

²² La secuencia didáctica se ve ejemplificada de la siguiente manera: objetivos: que el alumno arme correctamente la “Carta Mágica”, logrando que aparezca y desaparezca el mensaje escrito por él y al mismo tiempo los recortes requeridos los realice adecuadamente y mejorará el estilo de escribir; actividades: se le entregará a cada alumno dos hojas de diferente color que él mismo elegirá; en una se harán los recortes que el docente explique y en la otra se escribirá el mensaje que los niños deseen ; y la evaluación: el profesor observará a los alumnos que cumplan las indicaciones, y al finalizar prestará mayor atención el carta, que estén los cortes y el mensaje.

Registro de observaciones de las clases de primer año de primaria para el análisis del desarrollo de las Inteligencias Múltiples a través de estrategia lúdica.

Hora	Profesor	Alumnos	Interpretación
4:30 p.m.	El profesor miró su reloj y le dijo a su grupo que guardaran sus cosas para que salieran al recreo y si no habían terminado la “Carta Mágica” lo podrían hacer cuando al regreso. ²³	Algunos de los niños no deseaban salir al recreo porque estaban muy entusiasmados por terminar la actividad, pero a la insistencia del docente en salir ellos accedieron.	Fue notorio el entusiasmo por querer terminar la carta mágica, esto fue porque los alumnos creían que podían hacer magia cuando aparecían y desaparecían el mensaje que escribieron.
5:10 p.m.	Después del recreo, los niños entraron al salón de clase, el profesor espero a que todos estuvieran dentro y en su lugar para poder explicar la actividad siguiente; les recordó que la podían hacer solamente si habían terminado la carta mágica.	Dentro del salón, los niños se dirigieron a su lugar, los alumnos que no habían terminado la carta de manera autónoma siguieron trabajando en ella. Los pocos alumnos que terminaron la carta, pasaron a la siguiente actividad que fueron las sumas, sacaron su	Después de que trabajaron con la carta mágica, los niños pasaron con las sumas, para resolverlas hacen uso de sus deditos, por ejemplo la niña que ayude pues ella me mostraba sus deditos y me decía: “préstame dos tuyos”,

²³ No existe una secuencia didáctica, porque ya se acercaba la hora del recreo.

Registro de observaciones de las clases de primer año de primaria para el análisis del desarrollo de las Inteligencias Múltiples a través de estrategia lúdica.

<p>La actividad fue la siguiente:</p> $\begin{array}{r} 18 \\ + 10 \\ \hline 28 \end{array}$ $\begin{array}{r} 16 \\ + 4 \\ \hline 20 \end{array}$ $\begin{array}{r} 41 \\ + 8 \\ \hline 49 \end{array}$ $\begin{array}{r} 12 \\ + 10 \\ \hline 22 \end{array}$ $\begin{array}{r} 30 \\ + 30 \\ \hline 60 \end{array}$ <p>Les recordó que no olvidaran al final de las sumas hacer un gusanito debajo de ellas, el cual tenía que estar dividido en cuatro, desde la cabecita del gusano hasta su colita y en los espacios escribir los resultados de mayor a menor; para que al finalizar pasaran con él para que les calificará.²⁴</p>	<p>cuaderno de Matemáticas para copiarlas.</p> <p>Cuando tenían dudas se acercaban al profesor, a sus compañeros o a mí para poderlas aclarar.</p> <p>Había una niña que no podía resolver las sumas, primero fue con el profesor para que le ayudara, a pesar de ello se acercó a mí para que le explicara y las realizamos utilizando sus dedos como los míos.</p> <p>Algunos de los niños que habían terminado las sumas pasaban conmigo para enseñarme los resultados y saber</p>	<p>así lo hizo hasta finalizar.</p> <p>El juego se vio involucrado para dejar un aprendizaje significativo en los niños gracias al gusanito que dibujaron al final de las sumas; pues al tener los resultados los niños tienen que colocar los números de mayor a menor; de manera paralela con la inteligencia espacial al ubicar los números y de nuevo con la inteligencia interpersonal, ya que se acercaban al docente, sus compañeros o a mí para aclarar</p>
---	---	---

²⁴ La secuencia didáctica se ve ejemplificada de la siguiente manera: objetivos: que el alumno mejore su habilidad para sumar y ordenar la numeración del más grande al pequeño; actividades: se escribirán cuatro sumas en el pizarrón las cuales copiarán los alumnos en su cuaderno, al término de ellas se dibujará un gusanito y su cuerpo estará dividido en cuatro y se escribirá en los espacios el resultado del mayor al menor; y la evaluación: el profesor considerará que las sumas estén correctamente contestadas y los números se encuentren del mayor al menor.

Registro de observaciones de las clases de primer año de primaria para el análisis del desarrollo de las Inteligencias Múltiples a través de estrategia lúdica.

		<p style="text-align: center;">Profesor</p>	<p style="text-align: center;">Alumnos</p>	<p style="text-align: center;">Interpretación</p>
<p>6:25 p.m.</p>	<p>El profesor indicó a su grupo que guardarán sus útiles para poderse irse a su casa, y aquellos alumnos que no terminaron las sumas las realizarán en su casa, para que en la próxima clase fueran calificados. Cuando sonó la campana el docente les dijo que podían salir y les comentó que al llegar a casa le mostrarán a su familia que sabían hacer magia al aparecer y desaparecer un mensaje. El profesor se puso en la puerta del salón para despedirse de sus</p>	<p>si lo habían hecho bien y así ir directamente con el profesor para que les calificara.</p>	<p>Cuando escucharon decir al profesor que guardarán sus cosas, la mayoría de los alumnos lo que recogió fue la carta mágica, entre ellos comentaban a quién le enseñarían cómo hacer magia, y otros la llevaban en sus manos para mostrarla a quienes fueron por ellos. La niña a quien ayude a resolver las sumas se acercó a mí para agradecerme, me dijo que había comprendido mucho mejor cómo hacerlas y en casa haría lo mismo para terminarlas. Al despedirse, algunos niños pasaron al</p>	<p>En esta actividad se hizo evidente el juego, en el momento cuando el docente les ayudaba a aclarar las dudas y les decía: “dedos prestados”, los niños pueden interiorizarla y así emplearla dentro de las sumas o restas mientras comprenden por completo cómo resolverlas; esto se puede ejemplificar con la niña a quien ayudé durante las sumas. La inteligencia interpersonal se ve muy bien fomentada por el docente, ya que la relación que</p>

Registro de observaciones de las clases de primer año de primaria para el análisis del desarrollo de las Inteligencias Múltiples a través de estrategia lúdica.

	<p>alumnos conforme iban saliendo.²⁵</p>	<p>escritorio para darme un beso y preguntarme si regresaría pronto y en la puerta se despedían de su profesor.</p>	<p>existe en el grupo en la mayor parte se dio de manera armónica. El salón quedo sucio, cuadernos, lápices y basura en el suelo; las bancas no se colocaron en su lugar sino así como las usaron, pero había como cinco niños que trataron de mantener sus lugares limpios.</p>
--	---	---	--

²⁵ No existe una secuencia didáctica, porque ya se acercaba la hora de salida.

Registro de observaciones de las clases de primer año de primaria para el análisis del desarrollo de las Inteligencias Múltiples a través de estrategia lúdica.

Tercera observación al profesor B			
Fecha: 20 de junio de 2012.			
Hora	Profesor	Alumnos	Interpretación
3:00 p.m.	<p>La actividad que dejó el docente fue hacer cinco sumas, las cuales estaban escritas en el pizarrón y les dijo que al finalizarlas hicieran el gusanito y que tenía que estar dividido en cinco donde escribirán los resultados de dicha sumas del número mayor al menor.</p> <p>Las sumas fueron las siguientes:</p> $\begin{array}{r} 83 \\ + 4 \\ \hline 10 \end{array}$ $\begin{array}{r} 17 \\ + 4 \\ \hline 38 \end{array}$ $\begin{array}{r} 16 \\ + 9 \\ \hline 40 \end{array}$ $\begin{array}{r} 18 \\ + 8 \\ \hline 58 \end{array}$ $\begin{array}{r} 76 \\ + 16 \\ \hline 6 \end{array}$	<p>Algunos niños empezaron a decirle al profesor que no dejará sumas, que mejor otra actividad, sin embargo él ya las había escrito y tuvieron que obedecer la indicación; como la ocasión pasada algunos de los niños se acercaron al docente, algún compañero o a mí para aclarar dudas o mostraban los avances que iban teniendo y así conocer si estaban bien los resultados o no para brindarles mi ayuda o ellos se regresaban a su lugar para corregir el error.</p>	<p>Aunque algunos de los niños no les agradó la idea de hacer sumas, siguieron la indicación de su profesor; de nueva cuenta el profesor hizo uso del gusanito al finalizar las sumas para que en él escribieran los resultados; el gusanito tiene relación con el juego, ya que llama la atención en el colocar las cifras correctas y allí es donde entra la relación que se tiene con la inteligencia espacial al ubicar los números del mayor al menor.</p> <p>Es notorio que la inteligencia</p>

Registro de observaciones de las clases de primer año de primaria para el análisis del desarrollo de las Inteligencias Múltiples a través de estrategia lúdica.

	Les recordó que se tenían que apurar para poder salir al recreo, pero que si había algún alumno que terminara a tiempo pasara con él para que les calificara. ²⁶		interpersonal en el grupo en la mayoría es muy buena y sí a ello le sumamos la influencia que el docente tiene en ellos.
Hora	Profesor	Alumnos	Interpretación
4:20 p.m.	El profesor le dijo a su grupo que ya se acercaba la hora de ir al recreo y por ello prepararan sus cosas para poder salir, que aquellos que no habían terminado las sumas las podían terminarlas al regreso y así ser calificados; les preguntó qué si alguien había terminado para que	Los niños que terminaron las sumas hicieron un círculo alrededor de su profesor para que les calificara; había otros que se acercaron a mí para enseñarme lo que llevaban y saber si lo estaban haciendo bien o si existía algún error para que les ayudara o ellos se fueran a su lugar y corregirlo para poder	La interacción que existe en grupo refleja la inteligencia interpersonal de cada alumno, se ve fomentada por el docente, ya que la mayoría de los alumnos conviven con sus compañeros no para jugar o platicar, sino para enriquecer sus conocimientos;

²⁶ La secuencia didáctica se ve ejemplificada de la siguiente manera: objetivos: que el alumno mejore su habilidad para sumar y comprenda qué numeración del más grande al pequeño; actividades: se escribirán cinco sumas en el pizarrón las cuales copiaran los alumnos en su cuaderno, al término de ellas se dibujará un gusanito y su cuerpo estará dividido en cinco y se escribirá en los espacios el resultado del mayor al menor; y la evaluación: el profesor considerará que las sumas estén correctamente contestadas y los números se encuentren del mayor al menor.

Registro de observaciones de las clases de primer año de primaria para el análisis del desarrollo de las Inteligencias Múltiples a través de estrategia lúdica.

	pasaran con él antes de ir al recreo. ²⁷	ir directamente con el profesor, el resto del grupo se dedicada a guarda sus cosas para poder salir al recreo.	también se ve reflejado en el modo que interactuaban con su docente y a la vez conmigo.
Hora	Profesor	Alumnos	Interpretación
5:15 p.m.	De regreso al salón de clase, el profesor ya había escrito en el pizarrón cinco restas; espero a que todos los alumnos estuvieran dentro del salón para dar las indicaciones. Cuando los niños ya estaban dentro del salón de clase, el profesor les explicó que al terminar con las sumas pasaran a las restas que dejó escritas en el pizarrón e hicieran su mayor esfuerzo en contestarlas y si tenían alguna duda, se les complicara o no sabían cómo	Los niños que habían terminado las sumas, no esperaron las indicaciones del profesor, vieron que estaban escritas unas restas en el pizarrón y se enfocaron en realizarlas. Cuando escucharon las indicaciones del profesor respecto a las restas, algunos de los alumnos le preguntaron que sí deberían hacer el dibujo del gusanito, a lo que el docente les dijo que sí, pero que en esta ocasión deberían colocar los números de menor a mayor en los espacios.	A pesar que no existe una secuencia en la realización de los ejercicios, pues los alumnos saben que al terminó de alguna actividad ya le espera otra que sin necesidad de preguntarle al docente cuál es la que sigue ellos la empezaban a realizar y sólo se acercaban a él o a mí para aclaración de dudas. El profesor hizo uso de nueva cuenta del gusanito, en esta ocasión con las restas colocando

²⁷ No existe una secuencia didáctica, porque ya se acercaba la hora del recreo.

Registro de observaciones de las clases de primer año de primaria para el análisis del desarrollo de las Inteligencias Múltiples a través de estrategia lúdica.

<p>resolverlas fueran él o se acercaran al escritorio donde me encontraba para que le auxiliara.</p> <p>Las restas fueron las siguientes:</p> $\begin{array}{r} 29 \\ - 10 \\ \hline \end{array}$ $\begin{array}{r} 83 \\ - 21 \\ \hline \end{array}$ $\begin{array}{r} 68 \\ - 17 \\ \hline \end{array}$ $\begin{array}{r} 34 \\ - 11 \\ \hline \end{array}$ $\begin{array}{r} 99 \\ - 66 \\ \hline \end{array}$ <p>Les recordó que hicieran el gusanito, pero en esta ocasión los resultados serían del menor al mayor.²⁸</p>	<p>De manera individual los niños se acercaban al profesor o a mí para preguntarme sobre las dudas que les surgía o para mostrarme los resultados. Existieron pocos alumnos que realizaron las restas sin ayuda y eran ellos quienes ocasionalmente explicaban a sus compañeros. Los niños que se encontraban a mi alrededor son a quienes les ayude, les explique cómo se resolvían, ya que existió confusión con las sumas. La niña que anteriormente mencioné que ayude con las sumas, en esta</p>	<p>los números de menor a mayor; como lo mencione con anterioridad se ve involucrado el juego con el dibujo del gusanito para favorecer el aprendizaje significativo del alumno y al mismo tiempo con la inteligencia espacial; respecto a la inteligencia interpersonal, se ve presente en todo momento, pues ha sido fomentada por parte del docente, ya que son capaces de trabajar no sólo individualmente sino en conjunto, cooperan con</p>
--	---	---

²⁸ La secuencia didáctica se ve ejemplificada de la siguiente manera: objetivos: que el alumno mejore su habilidad para las restas; actividades: se escribirán cinco restas en el pizarrón las cuales copiarán los alumnos en su cuaderno, al término de ellas se dibujará un gusanito y su cuerpo estará dividido en cinco y se escribirá en los espacios el resultado del menor al mayor; y la evaluación: el profesor considerará que las restas estén correctamente contestadas y los números se encuentren del menor al mayor.

Registro de observaciones de las clases de primer año de primaria para el análisis del desarrollo de las Inteligencias Múltiples a través de estrategia lúdica.

		<p>ocasión lo hice con las restas, utilizamos de nueva cuenta los dedos, pero no lograba comprender, así que tomé unas tapas de garraón que estaban en el escritorio para que representará los números y explique lo que tenía que hacer, no por completo logré comprenderlo, pero poco a poco lo íbamos haciendo y el resultado fue que contestara solamente dos restas.</p>	<p>los demás y brindan ayuda si alguno de los compañeros no ha entendido un tema o el ejercicio que se dejó. Respecto a la niña que le ayude con las restas, creo que se debería poner un poco más de atención, puesto que el resto del grupo era evidente un gran avance con las sumas y restas y en ella se notaba cierto grado de confusión.</p>
<p>Hora 6:15 p.m.</p>	<p>Profesor Le pidió a su grupo que pasaran a calificarse y que todos aquellos que habían terminado alguna de las actividades y los que no lo podían hacer en casa y la clase siguiente les</p>	<p>Alumnos Los niños que terminaron su trabajo fueron con el profesor para que les calificara, son muy pocos los que pasaron conmigo y les revisará lo que hicieron.</p>	<p>Interpretación Las actividades donde hacen uso del cuerpo, a los niños les agradó, se observó con el entusiasmo que reflejaban al realizarlo, se evidenciaba más</p>

Registro de observaciones de las clases de primer año de primaria para el análisis del desarrollo de las Inteligencias Múltiples a través de estrategia lúdica.

	<p>calificara.</p> <p>Les indicé que se sentaran en su lugar para que realizaran un ejercicio, el cual consistió en:</p> <p>“Palmar y golpear”, es decir, aplaudían una vez y daban un golpe en la mesa; dos aplausos dos golpes en la mesa; tres aplausos y tres golpes en la mesa; así sucesivamente hasta llegar al número 10; eso se pretendía pero los alumnos se confundían y tenían que regresar a un aplauso y un golpe.</p> <p>Cuando se escuchó la campana que indica que es la hora de la salida, y</p>	<p>Aquellos que les faltaban iban a su lado y le preguntaban si lo estaban haciendo correctamente y que se apurarían en casa.</p> <p>La niña que estaba conmigo trabajando se notó presionada porque quería terminar pero cuando le dije que lo llevaría a casa y que pidiera ayuda acepto gustosa.</p> <p>En el momento que dio inicio al ejercicio del golpe y la palma, la mayoría de los niños reaccionaron muy alborotados, todos gritaban y no coordinaban sus movimientos, el profesor les dijo que lo hicieran despacio pero todos al mismo</p>	<p>conforme iban aumentando el conteo y cada vez trataban de hacerlo más fuerte con el fin de darse a notar; esta actividad tiene relación con el juego y con la inteligencia cinético- corporal, ya que se hace uso del movimiento de las manos para contar; ayudando así en la coordinación de los movimientos de los niños con el número que se decía.</p>
--	--	---	---

Registro de observaciones de las clases de primer año de primaria para el análisis del desarrollo de las Inteligencias Múltiples a través de estrategia lúdica.

	<p>que tenía que guardar sus cosas. El profesor se dirigió a la puerta para despedirse de sus alumnos.²⁹</p>	<p>tiempo, sin embargo conforme aumentaban los números los niños aumentaban las ganas de terminar. Al despedirse, ellos se acercaron con un beso y un abrazo tanto para el profesor como para mí.</p>
--	---	---

²⁹ No existe una secuencia didáctica como tal, porque el docente recurre a un ejercicio para amenizar el tiempo antes de irse a casa.

**Registro de entrevistas a docentes de primer año de primaria
“Centauro del Norte”**

Anexo número 2

PROFESOR A	PROFESOR B
27 DE JUNIO DE 2012 A LAS 4:00 P.M.	25 DE JUNIO DE 2012 A LAS 5:00 P.M.
PREGUNTA 1: ¿CÓMO CONCIBE USTED SU LABOR EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE?	
<p>¡Ay qué pregunta tan complicada! Durante este ciclo escolar ha sido un trabajo pesado, primero por el carácter, porque me considero una persona con un carácter fuerte y al llegar niños de seis años que están acostumbrados a un trato cariñoso y a estar mucho tiempo jugando es un poco difícil porque deben adecuarlos a una nueva forma de trabajo pero sin olvidar una parte fundamental que colegas me han comentado que ya han tenido mayor experiencia, que a los niños pequeños se les debe de enseñar a través de canciones, dibujos, salir al patio utilizando dinámicas o juegos para que ellos puedan aprender de esa forma; con el paso del tiempo considero que mi trabajo es bueno porque la mayoría de los alumnos lograron adquirir el proceso de la lecto-escritura logrando una satisfacción en mí trabajo que llevo</p>	<p>Concebir, pues es fundamental la labor que nosotros hacemos, es la base principal para que ellos lleven a cabo el proceso.</p>

<p>a cabo y que en el próximo ciclo espera tener un mejor desempeño frente a mí grupo y los padres de familia, ya que es muy importante tener contacto con ellos para saber quiénes son los niños que están avanzando y no y a quiénes hay que darle un seguimiento muy específico</p>	
<p>INTERPRETACIÓN:</p>	
<p>Es evidente que el profesor “A” considera la edad del niño para saber cómo dirigirse a él, los estadios de desarrollo que Jean Piaget nos habla, pues el profesor al escuchar opiniones de otros colegas con mayor experiencia en dar clases a niños de 6 años saben que es la edad en que el juego es el medio fundamental para poder conocer y explorar al mundo; es por ello que él considera de suma importancia que la enseñanza se debe dar a través del juego, de canciones, de dibujos y de poder salir al patio; por estas simples razones son que por ello considera que su labor en el proceso de enseñanza-aprendizaje es favorable, ya que los resultados que arroja la mayoría de sus alumnos hayan adquirido el proceso de lecto-escritura quiere decir que lo ha hecho bien y que todo lo anterior lo motiva para que el próximo año escolar sea mejor. A diferencia del profesor “B” que sólo mencionó que era fundamental todo lo que se hace como profesor, reconoce que es la base, sin embargo no supo explicarlo o por lo menos ejemplificarlo con su propia práctica.</p>	
<p>PREGUNTA 2: DENTRO DE TODOS ESOS ASPECTOS PIENSA QUE ES IMPORTANTE CONOCER LAS HABILIDADES, CAPACIDADES, DESTREZAS, ETC., DE SUS ALUMNOS. ¿POR QUÉ?</p>	
<p>Sí, porque, hablando respecto a mi grupo, la mayoría son varones, y por ende los hombres son más rudos para el juego, por ejemplo cuando salen a jugar al patio ellos prefieren juegos pesados y a las niñas se les dificulta un</p>	<p>Ahorita con los programas, de hecho tiene como cinco años que se supone que estábamos trabajando de una forma continua, se iba a ver desde preescolar, primaria y secundaria se iba a tratar de trabajar de forma</p>

<p>poco, entonces por esa razón se debe variar juegos para la niñas como para los niños y de allí empezar a definir porque puede haber niñas que les guste los juegos de los niños y viceversa, o por lado deciden aislarse de los juegos que se ponían, eran contados los casos porque por lo regular lo que se utilizaba eran rondas o cantos que ya se habían visto o ensayado en el salón de clase. Acostumbro dar un dibujo de lo que se vio en el día y con relación a él les canto una canción que invento y con ello les doy la oportunidad de salir al patio, por ejemplo, yo le he invento que el ratón será perseguido por el gato, de un pez o de cualquier situación que se de en el salón. Me he percatado que la actividad del dibujo les gusta bastante y la mayoría de los niños tienen la habilidad de dibujar y existen otros pocos alumnos que no les gustan y lo hace cómo quieren únicamente para que lo revisen. Al inicio me di cuenta que los alumnos vienen de un ambiente de juego, de menos estrés y cuando ellos vienen aquí me doy cuenta que si les gusta mucho el dibujo y lo tomo como un actividad diaria, que hasta ahorita se lleva a cabo.</p>	<p>continua nos iban a mandar los expedientes de los niños que íbamos a recibir, de preescolar a primaria y después a secundaria a secundaria, mandar los expedientes ese era uno de los fines que iba cumplir, eso fue hace como unos cinco años, pero no es posible no se ha podido hacer, se trató de hacer un vínculo pero por “x” o “y” razón no se pudo, entonces, por más que se ha querido y es de suma importancia el saber las capacidades que ya trae el niño, conocimientos para saber de dónde partimos, porque nosotros de hecho unos llegamos y a los niños los vas a conocer y no sabes que capacidades tienen que para eso se supone que les hacemos su examen de conocimientos; nosotros partimos de conocimientos previos que se supone que los niños deben de manejar, es como ahorita, se supone que los niños de primer año el objetivo es que ya lean y regresan en cero, les dices “oye, sí yo te enseñe esto” y créeme que lo practicamos durante todo el año se supone que les hicimos una evaluación y se nota más en los niños que no tienen el apoyo de casa, existen mamás que desde ahorita vienen y preguntan cómo va su hijo, los conoces y cuando llegan a sexto las mismas</p>
---	---

	<p>mamás se siguen presentado para conocer cómo van sus hijos, porque en ocasiones en el recoger sus calificaciones o la inscripción son las únicas veces que los ves y de allí ya no.</p>
<p>INTERPRETACIÓN:</p>	
<p>Ambos profesores saben que el conocer las habilidades, capacidades, destrezas, etc., que los niños tienen es de suma importancia, porque a través de todos ellos sabrán dónde partir y cómo lo debe hacer; sin embargo el profesor "A" es quien enfatiza más en esta situación y busca el modo para adecuar las características, intereses, habilidades de sus alumnos en distintas actividades, él lo ejemplificó diciendo que los niños son rudos a diferencia de las niñas, que por esa razón los juegos de los niños son más pesados a los de ellas, sin embargo existen actividades que a ambos les gustan y pueden hacerlos todos sin necesidad de separarlos; una de esas actividades que usa es el dibujo, que a la mayoría le gusta, también existen niños que tienen la habilidad de dibujar ya que se ve reflejado en la hora de entregarlo, otros tantos que no les agrada y que lo entregan para ser calificados; otra actividad que frecuentemente usa es el canto, él compone las canciones que les enseñará junto con una coreografía. Aunque el profesor "B" también considera importante el tener presente las habilidades, capacidades, destrezas, etc., de sus alumnos él enfatiza que la responsabilidad se quedó en el programa el cual decía que se debía tener continuidad en el desarrollo del alumno en el nivel básico; y que él sólo parte de los conocimientos previos del alumno que conoce a través de una examen diagnóstico.</p>	
<p>PREGUNTA 3: SE PREGUNTA O NOTA SÍ LOS ESTUDIANTES DEMUESTRAN DISTINTOS TIPOS DE HABILIDADES O CAPACIDADES.</p>	
<p>Sí, porque hay niños que son como cinco que ya sabían leer y los demás no tenían ese proceso, y por ello al inicio del curso empecé a tratar de trabajar en equipos y colocaba,</p>	<p>Los niños lo demuestran, no es necesario preguntar, porque incluso ya se tiene conocimiento, pues como ya se tiene experiencia nada más al verlos, sin necesidad de preguntas,</p>

<p>dándole el nombre de líder o capitán a quien ya sabía leer, facilitándole cuando ponía actividades siempre eran con letras y dibujos muy grandes, para que el líder era quien leía las indicaciones a su equipo, por ejemplo con color rojo ilumina el pato creando en ellos un trabajo de cooperación y aprovechaba para que él les explicara a los demás, facilitándome un poco el trabajo y para que ellos se fueran conociendo y que de alguna manera supieran que era bien importante que ellos se estuvieran empeñándose para que pudieran desempeñar todas las actividades. La pregunta me la hice al inicio, en los dos primeros bimestres, haciendo equipos para poder facilitar el trabajo tanto de ellos como el mío.</p>	<p>todo esto se ve al inicio del curso para saber dónde se va a partir, con qué se va a trabajar.</p>
---	---

INTERPRETACIÓN:

Ambos profesores se percatan desde el inicio de clase de las habilidades, las capacidades que sus alumnos presentan; por ejemplo en el caso del profesor “A” hace referencia a la capacidad que los niños tienen para saber leer o no y para aquellos que no saben recurre a la organización de equipos para facilitar tanto su propio trabajo como el de sus alumnos y por ende aprender a trabajar en equipo; de manera semejante el profesor “B”, lo ubica al inicio del curso para saber de dónde partir, diciendo que la experiencia de tantos años al estar frente a un grupo le permite ubicar las distintas capacidades, habilidades, destrezas, etc., de sus alumnos.

PREGUNTA 4: SE INTERESA USTED POR ESTIMULAR ESAS CAPACIDADES, DESTREZAS, HABILIDADES, ETC.

Sí, al inicio fue a través de equipos y conforme van aprendiendo con el paso del tiempo todos los integrantes del equipo van teniendo la oportunidad de ser el líder y conocer qué es ser líder; porque para ellos fue fácil decir, “Es que Gabriel fue el líder y también yo quiero ser, para la otra semana ya me toca a mí”, entonces yo le decía a ese niño, “sí te va a tocar pero para poderlos ser debes cumplir con ciertas actividades para que tú puedas ser el líder la otra semana”, entonces esos niños se apuraban para poder ser el capitán del equipo. Por ejemplo el uso de estrellitas al inicio del ciclo, para ellos era bien importante, independientemente de trabajar en equipo se hacían seis actividades al día, entonces ellos sabían que debían juntarlas, también hice uso de sellitos, uno de ellos decía excelente y el otro de tú puedes; sí sacaban seis excelentes ellos sabía que obtendrían su estrellita al final del día y las tenían un registro en su cuaderno donde iban pegando sus estrellitas, y para aquellos que no sacaban sus seis estrellitas les decía “ahora mañana le tienes que echar ganas para que obtengas tu

Lo tratamos de hacer pero que se demuestre, pero mientras que demuestre interés por parte de padres o tutores, porque a veces más que les haces si no hay interés por los padres, también se pierde el interés del profe, yo lo que siento es que estás tirando tu trabajo a la basura, a diario le pones el recado que necesitas que aporten “x” actividad que se esté realizando; se les manda el recado pero las mamás nunca responden a ello, porque dónde está el control que le llevan, porque el modo de comunicarse entre los padres de familia y nosotros es el cuaderno, porque a veces las mamás me dicen que no hay tarea o no ven que el cuaderno no está calificado, es allí donde los padres de familia deben pensar qué algo pasa o es que el maestro no va a la escuela, al ver que el maestro no pone calificación en una semana voy y hablo con él o por lo menos conocer su forma de trabajar sé es que sí es que no se vio al inicio del curso que se supone que todas esas indicaciones se traen, las formas de trabajo, las formas de evaluar se dan al principio del curso.

<p>estrellita”; siendo una motivación para cualquier actividad y capacidad, cómo lo hacen para dibujar, colorear, entregar un trabajo, por ejemplo como ahorita que ya estamos con la letra, ellos la hacían del tamaño de un cuadro, ahorita tienen que caberles dos letras en un cuadro y también es esa parte que se les tiene que decir a cada ratito “que regrésate y lo corriges acá”, para que ellos se vayan formando el hábito de decir “lo tengo que hacer bien sino me regresan ” en la actualidad ya no hago uso de estrella, les gusta ver un excelente o un si trabajaste o una simple carita feliz, pues con un número aún no saben lo que significa, algunos saben que un diez significa que lo hizo muy bien y otros más preguntan “¿esto qué es?”.</p>	
<p>INTERPRETACIÓN:</p>	
<p>Existe una discrepancia entre los dos profesores, pues el profesor “A”, dice que él recurre al estímulo-respuesta para motivar el desempeño de los alumnos, por ejemplo al inicio de su curso formó equipos y seleccionaba a un líder, para poderlo ser deberían apurarse en las actividades que dejaba o cuando colocaba estrellitas que reflejaba si el niño terminaba o no el ejercicio en tiempo y espacio, en dado caso no cumplía con las indicaciones dadas por su profesor ellos ya reflexionaban de lo que habían hecho bien o mal para poder corregirlo y para la siguiente sesión apurase; mientras que el profesor “B”, dice que lo trata de hacer, pues cree que la responsabilidad no es por completa del profesor, sino que debe existir una relación entre el docente con los padres para saber si el niño trabaja o no, sin embargo ese no era punto, ya que lo que se enfatiza en la pregunta era</p>	

saber si como docente trata de ayudar a desarrollar las diferentes capacidades, habilidades, destrezas, etc., del alumno.

PREGUNTA 5: ¿UTILIZA USTED CIERTAS ESTRATEGIAS PARA FAVORECER EL DESARROLLO DE DIVERSAS POTENCIALIDADES DE SUS ALUMNOS?

Sí, ponerlos en equipo, dar estrella como motivación, sacarlos al patio cuando no tenían Educación Física, no siempre porque se acostumbran y a cada rato están preguntando “¿hoy no nos vas a sacar?”; en especial cuando no veían al profesor ellos solos decían “hay que apurarnos para salir al patio, a ver mi fila hay que apurarse”, e incluso después del recreo a la hora de la formación, antes de entrar al salón de clase ellos mismo ponen nombre a las filas se apoyan para que sean los primeros y saber cuál es la mejor, cuando yo les decía a ver las niñas y los varones, había ocasiones que ellos mismo decía “a unos dígales varones y a otros nos dice machos”, esto se da la competencia entre varones pues casi las niñas son más tranquilas, pero como con ellos hago dos filas porque son mucho, ellos tienen esa parte donde está el competir en a ver qué fila lo hace mejor y el trabajo en fila me facilita mucho pues hace que los niños crean una cierta competitividad para

Así que digas estrategias, las aplicamos así como recetas de cocina no, la verdad yo nunca he podido, tomamos de la experiencias que traemos y todo y además las tenemos de adecuar al desarrollo de los niños porque no puedes aplicarlas así como vienen, a veces no se puede, no todos los niños te van a responder entonces tienes que hacer adecuaciones.

ser mejores.	
INTERPRETACIÓN:	
<p>El profesor “A”, utiliza estrategias que aumentan el concepto de competitividad entre los alumnos, esto se ve reflejado en la creación de los equipos, a pesar que la idea es que aprendan a colaborar y enriquecer sus conocimientos, lo que desean los alumnos es poder ser el líder, dar las indicaciones, apoyar a su profesor; las estrellas que menciona que hace uso es que los niños hicieron correcto los ejercicios y que sean entregados en tiempo y forma; todo lo anterior el profesor lo hace para fomentar la idea en los alumnos de ser mejores cada día, aunque se tendría que manejar en un plano más donde exista la cooperación; el fin de la pregunta era respecto a las habilidades, destrezas, capacidades, etc., de los alumnos. Con el profesor “B” él hace explícito que no tienen estrategias fijas que deba usar con sus alumnos, pues sabe que no todos los alumnos responderán de la misma manera y por esa simple razón es necesario modificarlo; a pesar de su explicación no logró ejemplificar su práctica docente.</p>	
PREGUNTA 6: DENTRO DE LO VISTO POR USTED ¿QUÉ SIGNIFICA APRENDIZAJE?	
<p>Que adquieran una habilidad, una capacidad, porque esas ya las traemos, sólo es cuestión de pulirlas, para poder lograr ciertas actividades, significa que sepas hacer las cosas, que sepas explicarte con respecto a lo que aprendiste y que lo utilices no sólo en la escuela sino que también cuando vayan en el camión o en el carro, que van leyendo o incluso con las operaciones básicas para ir al a tienda o al ir a la cooperativa, el hecho de que ellos ya supieran utilizar las monedas, supieran decir “¡ah! nos dijo la maestra que dos papelitos de a peso me</p>	<p>Que el niño nos presente...bueno así así el aprendizaje el niño va adquiriendo a través de las actividades que va desarrollando en el salón de clase él va a mostrar un resultado, en este caso sería el aprendizaje que nosotros queremos que demuestre; incluso el programa indica en qué unidad debes estar pero en grupo no sé en cual vayamos; porque hay profes que ellos sí cumplen con los objetivos que se planearon pero sí los planeas pero no los llevas a cabo, porque es muy difícil porque los mismo niños te demandan otras cosas y no te lo</p>

<p>alcanza para...”, pero ellos ya utilizarlo con las monedas. Aprender para mí también es sería pues llevar a cabo todo lo que vas adquiriendo día a día, no sólo en conocimiento sino también en los hábitos, en las actitudes que vas llevando a cabo en el día a día.</p>	<p>permiten, pues por los diversos festivales que vienen son pequeños distractores; es decir, los tenemos que ir adecuando.</p>
<p>INTERPRETACIÓN:</p>	
<p>El concepto de aprendizaje que tiene cada profesor sobre el aprendizaje es muy distinto, ya que es evidente que el profesor “A” es quien se acerca más al significado de éste, ya que en sus propias palabras dijo que son habilidades o capacidades que se encuentran innatas en el niño y que sólo es necesario pulirlas, es saber hacer las cosas y que ese conocimiento aprendido en la escuela los alumnos sean capaces de darle uso dentro y fuera de ese contexto; a diferencia del profesor “B”, ya que él cree que el aprendizaje depende del docente, pues es quien decide qué es lo que les enseñará al alumno.</p>	
<p>PREGUNTA 7: PARA USTED, ¿CUÁNDO SABE QUE SUS ALUMNOS HAN APRENDIDO?</p>	
<p>Me doy cuenta cuando, por ejemplo en un dictado de diez palabras, me doy cuenta que ya adquiriendo esa habilidad de escribir más rápido, porque también es algo que aprendieron a hacer, el escribir rápido, cuando inmediatamente están ya en la mesa y ya quieren que les revise, porque ya quieren saber si están bien o no, esa necesidad que han creado de saber qué pasa con lo que hice, estoy bien o no estoy bien, y como cuando empecé a poner números como 7 ó 6, ellos me decía “¿pero qué?, ¿sí estoy</p>	<p>Pues aplicándoles sus exámenes, pues para saber que el niño ya aprendió aplicas tu examen, pero en realidad no es necesario sino realmente con las actividades que sigues desarrollando, las mismas mamás preguntan cuándo aplicaré le examen, pero en realidad no es necesario, sino con el mismo trabajo a diario de los chamacos tú puedes ponerles un número, que yo estoy en contra de eso, porque les vamos a dar un número por el conocimiento de los chamacos, sí en el desarrollo de los niños del grupo tienes tantas</p>

<p>bien?”, entonces te das cuentas que ellos ya están aprendiendo de alguna manera en que una carita o un sello o lo que tú le pongas tienen un significado y entonces te das cuentas que este niño o niña ya aprendido porque no sólo me está trabajando aquí en el cuaderno sino que también ya sabe que signo o símbolo que yo le pongo tiene un valor para él y de los niños que también les está costando trabajo me doy cuenta que son lo que se tardan en venir a calificarse o simplemente no vienen y pues hay que estar a cada ratito “a ver...te estoy esperando y no vamos a cambiar de actividad hasta que vengas”, sí es un hecho de estar presionando, pero es la forma en la que yo me puedo percatar.</p>	<p>diferencias, es por ello que no se puede establecer un parámetro hay muchas diferencias y a un niño no le podemos calificar de la misma manera sí su desarrollo son muy diferentes, por ejemplo el caso de una niña llamada Ana, me preguntan que sí la pasará de grado, pues para mí ha avanzado mucho, no al mismo paso que los demás pero ella ha aprendido entonces, cómo voy a calificar ese desarrollo, es muy difícil porque a veces las mamás son quienes nos marcan por ejemplo el otro día “porque a Ana le pone un diez y a mí hijo César le pone siete”, porque César sus capacidades son diferentes y que a él si le podemos exigir el conocimiento que marca el programa pero a Ana o a Ximena no, mientras se ubique en su cuaderno y haga círculos y palitos a lo mejor están haciendo un mayor esfuerzo que César.</p>
--	--

INTERPRETACIÓN:

El profesor “A” lo ejemplificó con el dictado sí el alumno aprendió a escribir; es decir sí cada vez lo hace con mayor rapidez y que se acerque a él para que les ponga una calificación, es provocar en ellos la necesidad de saber sí lo que le enseñan al docente está bien o no; otro ejemplo que utiliza es la hora de poner la calificación pues al inicio era con una carita feliz o un sello y después lo reemplazó con un número, que poco a poco los niños le iban dando sentido, es decir que sabía lo que significaba un diez o seis. Aunque al inicio el profesor “B”, dijo que se sabe que un alumno ha aprendido cuando se les aplica un examen y

sin embargo la continuación de su respuesta es que aprenden los niños con la realización de actividades diarias y que se ven involucradas las capacidades de los niños, pues menciona a algunos de sus alumnos, que unos cumplen con los objetivos que demanda los programas de primer año y dos niñas que se han quedado un poco rezagadas, pues ellas no van al par como sus otros compañeros pero desde la perspectiva de su profesor han avanzado; ya que él dice que no se puede dar una calificación sabiendo que existe una diversidad en el grupo, es decir, que depende de las características de los alumnos para poder aprender.

PREGUNTA 8: ¿CÓMO LOGRA OBTENER EN SUS ALUMNOS UN APRENDIZAJE QUE LE SEA ÚTIL, QUE EL ENCUENTRE SENTIDO, ETC.?(APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO).

Siempre he tratado de que sea a través de canciones y son canciones que yo invento, por ejemplo “estrellita dónde estás...” de allí yo le saco una, con lo que vimos yo le invento de acuerdo con lo que se trabajó y para que le encuentren sentido porque cuando yo les pregunto: “¿se acuerdan que el agua la tenemos que cuidar, que nos tenemos que bañar un poco apresurados?... ¿se acuerdan de la canción que cantamos?” y ellos dicen “¡ah sí que cantamos!, ¡ah y del dibujo que hicimos!, que cuando vayamos al baños tenemos que cerrar bien la llave”, entonces a través de las canciones y de los dibujos básicamente son en lo que me he basado para que ellos le encuentren un sentido a lo que estamos aprendiendo con el día a día e

Para el grado que tenemos es difícil, ya que cuesta más trabajo hacerlos entender qué es, pues sí apenas se les están dado con los conocimientos previos de lo que es la primaria, para saber lo que es un conocimiento formal o formativo, sí es difícil ahorita hacerlos entender que esos conocimientos son para un futuro.

incluso con las vocales cuando empezábamos yo les decía “a ver...es la a,e,i,o,u” y cada vocal yo le puse un sonido para que ellos las identificaran, por ejemplo “cuando me caigo cómo grito: ¡aaaaaaaah!” y ellos gritaban, “con la e, cuando una persona no escucha cómo te dice: ¡eeeeeeh!, y con la i, cómo hace un ratón ¡iiiiiih!, y la o cómo paras a un caballo, ¡oooh! Y con la u, cómo dicen cuando tienen novio: ¡uuuh!, entonces con cada letra cuando íbamos diciendo con la p o la m, siempre les pregunto, “¿cómo era con la a y con la e?”, entonces ellos también le van dando un sentido y se acuerdan de las cosas porque esto es significativo para ellos el sonido el que ellos estén escuchando de una manera palabras que a lo mejor no las manejamos mucho en casa.

INTERPRETACIÓN:

El profesor “A” lo hace a través de las canciones que él inventa en el momento, las letras de las canciones deben estar relacionadas con el tema visto en clase con el propósito que el alumno interiorice lo dicho; ejemplo de ellos los menciona en su respuesta con el agua, que saben los niños cuales son los usos y como deben cuidarla, otro ejemplo es la relación que le da a las vocales con sonidos que el niño tienen conocimiento por experiencias que viven a diario o por lo menos son conocidos; a diferencia del profesor “B”, que él menciona que es muy difícil hacer que los niños comprendan que todo lo que ven dentro del salón de clase será útil dentro y fuera del contexto escolar durante toda su vida; cuando se sabe que está cayendo en un error, pues en las respuestas de uno de los

alumnos en la entrevista hizo mención que lo aprendido en la escuela le será útil cuando sea grande; es observable identificar la perspectiva de cada profesor, pues el “A” busca la manera que el alumno se apropie de los temas ayudándoles a darle sentido e importancia a los contenidos.

PREGUNTA 9: DENTRO DE TODO EL PROCESO DE APRENDIZAJE, ¿QUÉ IMPORTANCIA LE DA AL JUEGO?

Sí, sí le doy importancia porque cuando cantamos también hacemos movimientos y al hacer movimientos a veces no ayuda más, en las filas los niños a veces se levantan, a veces lo hacemos al frente y por lo regular los saco al patio y ellos como se saben las canciones ellos me piden “ahora la del esquimal”, entonces ya hacemos los movimientos y con eso jugamos en el patio, convirtiéndose ellos en el personaje de la canción, y esto me ha ayudado bastante para que los conocimientos ellos los adquieran.

Aquí a partir del juego los niños aprenden, es el juego y el canto.

INTERPRETACIÓN:

El profesor “A” hizo evidente la importancia que le da al juego en el proceso de enseñanza-aprendizaje de sus alumnos, pues esto lo demuestra con las canciones que él inventa, al relacionarlas con los tema visto durante la clase y él reconoce que gracias al juego los niños pueden estar más activos y que les beneficia para que ellos adquieran conocimiento nuevo. Lo que evidencia el valor del juego, que es lo que trata esta investigación, que no sólo se queda en la teoría sino que se demuestra en la práctica docente. Mientras que el profesor “B”, de un modo generalizador sabe que los niños aprenden gracias al juego, sin embargo no contesto a mi pregunta ejemplificándolo en su práctica diaria.

PREGUNTA 10: ¿UTILIZA EL JUEGO?	
Sí.	Casi no, ya se va perdiendo.
INTERPRETACIÓN:	
El profesor "A", confirma las respuestas anteriores de la entrevista, que sí hace uso del juego pero a través de los cantos para la enseñanza de algún tema; y la respuesta del profesor "B" se encuentra reflejada en sus respuestas que no hace uso del juego y él lo justifica diciendo que con el paso del tiempo esto se va perdiendo.	
PREGUNTA 11: ¿CUÁLES?	
He llevado a cabo juegos que también he visto que en Educación Física son para ellos muy atractivos y que son básicamente corretearse, llevo a cabo los juegos que pone que son canciones y juegos de Educación Física y los tradicionales Doña Blanca, La víbora de la mar, Pato pato ganso, y ya les dejo unos cinco minutos o diez para que ellos elijan que quieren jugar, o sea un tiempo libre y aun así me piden alguna cuerda y ya vamos con Educación Física y los varones como siempre piden su pelota y jugamos según diez minutos.	Los tradicionales, los cantos, cómo se dice...ahora sí todas las canciones y música tradicionales, como la de un candadito nos vamos a poner, a pares y nones e incluso a veces aprovechamos la clase de Educación Física ya que el maestro trabaja mucho con música y les digo "a ver, vamos a cantar la que nos enseñó el maestro", la utilizó como apoyo, la uso como un recurso, porque me ha costado un poco de trabajo.
INTERPRETACIÓN:	
Ambos profesores recurren a los ejercicios que se ven en la clase de Educación Física, ya que son atractivos para sus alumnos; enfatizando en los juegos y cantos tradicionales que es notorio que hasta nuestros días y quizás en un futuro seguirán vigentes dentro de las aulas.	

PREGUNTA 12: ¿LOS DIFERENCIA SEGÚN SUS CAPACIDADES?	
Siempre he tratado que todo el grupo participen en los juegos, ya al final ya cada quien se va con quien quiere, las que quieran saltar cuerda, las que quieran jugar que marchan en la escolta, los varones que se van a jugar fútbol, hay otros varones que prefieren jugar con las niñas, pero yo dejo que ellos elijan al final siempre procuro que los juegos que yo pongo todos participen nunca he dividido sólo hasta al final donde les doy su tiempo libre, siempre trato que todos participen.	Es depende en el momento que se los quieres poner, porque debes buscar el momento adecuado por ejemplo cuando están muy inquietos y también siempre es un distractor, porque siempre todos esos pequeños detallitos no es que sea un cotorreo, porque en serio qué puedes hacer.
INTERPRETACIÓN:	
Existe una gran discrepancia en las respuestas de ambos profesores, mientras que el profesor "A" hace uso del juego como recurso para el favorecer el desarrollo del aprendizaje de sus alumnos, fomentando el trabajo en equipo, pues lo dice al inicio de su respuesta al momento que comienza el juego hace que todos los niños participen y sí queda tiempo libre deja que ellos elijan con quién y qué es lo que desean jugar; a diferencia del profesor "B" que recurre al juego solamente cuando ve al grupo muy inquieto, debe elegir bien el momento porque ve al juego como un distractor.	
PREGUNTA 13: ¿HA UTILIZADO JUEGOS PARA ESTIMULAR LA INTELIGENCIA LLAMADA MUSICAL? EJEMPLOS DE JUEGOS.	
Sí, es la que básicamente me he centrado en la de las canciones.	No, trato de que sea a través de los juegos de Hasbro, ya que allí vienen las tablas, pues vienen uno por uno, dos por dos, etc., y también por medio de otras letras no de un modo tan repetitivo, porque eso es algo que a mí me molestaba, eso no lo trabajo o trato

	de no hacerlo. Ya que a veces en los libros lo muestran así pero yo trato de hacerlo de otras formas, aunque el objetivo es el mismo, pero que la forma sea diferente.
INTERPRETACIÓN:	
El profesor “A” es quien hace uso de canciones en la mayoría de sus clases con el fin de enriquecer lo aprendido en el día, lo cual afirma alguna de las respuestas anteriores de él como de los alumnos; mientras que el docente “B” a pesar de la respuesta extensa que dio dejó en claro que no hace uso de juegos para fomentar el desarrollo de la inteligencia musical.	
PREGUNTA 14: ¿HA UTILIZADO JUEGOS PARA ESTIMULAR LA INTELIGENCIA LLAMADA ESPACIAL? EJEMPLOS DE JUEGOS.	
Yo creo que sí, bueno con el canto como hacemos movimientos y que el pez se fue a nadar tienen que moverse y que el esquimal está en el mar se tienen que ir para un lado, entonces creo que esa también la manejo con los movimientos de la propia canción.	Es lo espacio temporal, es derecha, izquierda, etc., de eso también lo aplicamos, ahora sí como que hay temporaditas va de acuerdo a su desarrollo y ahorita afortunadamente con el profe de Educación Física nos apoyó, y es una de las características pues se le debe de dar las características al profe y decirle, fulanito o fulanita necesita ubicación espacio-temporal, es decir ser un apoyo.
INTERPRETACIÓN:	
Quizás el profesor “A”, al decir que los movimientos que realizan es de irse a lado derecho o izquierdo, de acuerdo a lo que la canción indique; aunque el profesor “B” menciona que sí hace uso, aclara que es por temporadas y esto depende de los alumnos y que encuentra un apoyo con el profesor de Educación Física, aclarando que mi investigación va dirigida hacia los profesores de planta de cada grupo de primer año.	

PREGUNTA 15: ¿HA UTILIZADO JUEGOS PARA ESTIMULAR LA INTELIGENCIA LLAMADA CINÉTICO-CORPORAL? EJEMPLOS DE JUEGOS.

<p>Sí, también, con los cantos.</p>	<p>Creo que en un determinado momento del curso se aplica, que a mí sería que deberíamos aplicarlos permanentemente.</p>
-------------------------------------	--

INTERPRETACIÓN:

El profesor “A” lo hace a través de las canciones que él inventa con relación a los temas vistos en la clase, haciendo uso del cuerpo para llevar a cabo la o las coreografías; mientras que el profesor “B” no es concreto en su respuesta y deja ver que no hace uso de ningún juego para estimular algunas inteligencias que Gardner describe, aunque menciona que deberían utilizar los juegos desde que inicie hasta que termine el ciclo escolar.

PREGUNTA 16: ¿Ha utilizado juegos para estimular la inteligencia llamada interpersonal? Ejemplos de juegos.

<p>Pues yo creo que sí porque interactúan todos, como te digo no hago separación ni división hasta el final que ellos juegan lo que quieren, pero siempre participan todos en el juego.</p>	<p>Son las actividades de socialización, es que hay muchas actividades que permite que la musiquita... se llaman actividades de integración, es igual que en determinados momentos del grupo, no la llevo muy seguido, tratamos de integrar al grupo ahora sí de acuerdo a las características de ellos y ellos solitos los dejo que se integren.</p>
---	---

INTERPRETACIÓN:

A pesar que el profesor “A” en su respuesta utiliza el término “creo que sí”, lo argumenta de manera positiva en el resto de su respuesta, ya que los cantos y algunos juegos que usa les permite a los niños interactuar con sus demás compañeros, pues su profesor no hace ninguna distinción entre ellos haciéndolo aclarando que hasta el último que exista un tiempo les permitirá jugar a lo que deseen los alumnos; a lo que el profesor “B” menciona que son “actividades de

integración” que sólo se dan en cierto momentos a los cuales no hace uso muy seguido y les deja por completo esa responsabilidad de socialización de sus alumnos.

PREGUNTA 17:

REFLEXIONANDO ¿CREE USTED QUE LOS NIÑOS DESARROLLAN MÁS SUS CAPACIDADES O APRENDEN MÁS CUANDO JUEGAN?

Sí, me he dado cuenta de ello, porque cuando ellos recuerdan la canción para ellos es significativo, por ejemplo con el tema del agua comentar la canción y qué es lo que había que hacer entonces les funciona, sin embargo cuando vino una maestra ella da un taller de biblioteca vino y les habló también del agua, después que yo les hablará del tema y ella ya les empezó a decir, pero ella les trajo una lámina de un modo más tradicional así en un papel bon y ella lo escribió y les explicaba, pero eran muchas letras creo que esa lámina no era adecuada para los niños de primero, porque ellos no saben leer y ellos sólo decía “¡ah sí!”, ya les explicó que el agua está en ciertos estados y cuando se fue la maestra, la clase duró cincuenta minutos y yo les preguntaba “¿a ver, entonces qué le entendieron a la maestra?, ¿qué dijo del agua?, ¿cuántos estados tiene?” y no me supieron contestar, me di cuenta que no fue significativo para ellos porque

Sí, de hecho está comprobado.

<p>había demasiada información, porque no hubo juego, no hubo canto y de alguna manera pues ellos ya están acostumbrados a ese tipo de aprendizaje a través de las canciones y una vez que vi que la maestra se fue les dije: “a ver, con el agua, yo tengo aquí mi botella, entonces este es el líquido” yo les hacía el sonido como si me estuviera tomando el agua, entonces para ellos se les queda más haciendo allí la mímica con ellos y jugándole que así tan sencillo como la explicación por ser niños de primero porque igual los niños de sexto ya te captan pero los chiquitos sí es bien importante manejarles pues cosas nuevas que no las ven en casa, cosas que vengan a ellos a innovarles y se acuerden con los compañeros cuando están jugando o cuando están haciendo un dibujo, cuando revisan el cuaderno.</p>	
<p>INTERPRETACIÓN:</p>	
<p>A pesar que la respuesta del profesor “B” fue que sí aprenden más los niños a través del juego, supo argumentar o por lo menos ejemplificar lo dicho, así como fue en el caso del profesor “A”, que sabe que es cierto y que él mismo ha tenido experiencia con su grupo; pues menciona que una ocasión fue una profesora a dar una clase del agua, que todo lo dijo fue de modo textual apoyándose de una lámina, los niños pusieron atención, pero no interiorizaron la información dada, así que el profesor recurrió a la mímica y canciones para que los niños entendieran mejor el tema, con cosas que están relacionados cotidianamente y</p>	

que para ellos quedaría un aprendizaje significativo, lo cual este hecho demuestra que el juego tiene un papel fundamental en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los niños que cursan el primer año de primaria, pues éste se encuentra en la naturaleza del niño, permitiéndole conocer y aprender del mundo que lo rodea.

PREGUNTA 18:

PARA FINALIZAR, PODRÍA HACER UN COMENTARIO O DARME UNA OPINIÓN SOBRE EL TEMA DE LAS DISTINTAS POTENCIALIDADES DE LOS NIÑOS DE PRIMER AÑO Y DE LA IMPORTANCIA DE QUE EL MAESTRO LAS ESTIMULE A TRAVÉS DEL JUEGO.

Considero que con los niños de primero sí es importante tenerlos siempre activos y no nada más en trabajo sino también manejándole siempre el espacio del juego y el estar de alguna manera pues dispuesto, eso es bien importante en el maestro tener toda la disposición de saber que vas a llegar a tu salón y en que tu salón vas a encontrarte con treinta chicos que ellos esperan de ti, a veces sí trabajar y todo, pero a veces esperan que les des una sonrisa y que con esa sonrisa que digan vamos a jugar y a través de eso te des un tiempo para aprender a través del canto en mi caso y pues que ellos aprendan y que tenga gusto por venir a la escuela porque van a saber que van a venir aprender a través de un juego o de un canto y no nada más

De verdad es importantísimo y yo diría que casi deberíamos tenerlas durante todo el año que se enseñará a través de cantos y juegos, como lo era en el kínder, aunque el comentario de muchas mamás son, “Es que ya no están en el kínder, ya están grandes, ya no están para estar jugando”, porque hay otros comentarios como “ya no están para colorear, pegar y recortar”, pero sí supusieran que hay niños en sexto que no lo saben hacer. Es por ello que yo digo que dentro de la primaria y secundaria los niños deben seguir practicando y sí es por medio de cantos y juegos es fabuloso, pero en primero y en segundo es básico, pero desafortunadamente las condiciones materiales a mí se me descompuso mi grabadora y por ejemplo el año pasado,

<p>“¡ay mamá no quiero ir a la escuela! Porque me aburro” y las mamás me lo han dicho “maestra no sé qué le dio a mi hijo porque ya no quiere faltar, que quiere venir a jugar con usted”, es algo padre, yo que de los tres años que llevo de servicio dos había estado con quinto y sexto y es un trabajo totalmente diferente porque con los niños chiquitos no puedes estar enojada todo el tiempo o no puedes tener un carácter frío o serio porque ellos te demanda otra cosa, entonces vas aprendiendo junto con ellos pues que el trabajo es bien importante, pero que también es importante el darte un espacio para jugar y para aprender. Pues para mí ha sido muy satisfactorio el trabajo que se ha llevado a cabo con ellos, que a lo mejor no te voy a decir que está basado en el juego porque también me gusta que trabajen y afortunadamente el trabajo que se ha llevado a cabo es bueno y la mayoría de los treinta y uno, seis solamente no han logrado totalmente el proceso de la lecto-escritura pero los demás me da bastante gusto poder decir que ya lo lograron y que todo ha sido gracias al juego o los cantos que llevo a cabo aquí en el salón, trato que siempre sea al día día y cuando se me pasa ellos</p>	<p>ya los niños esperaban la música “¿cuál vamos a escuchar hoy maestro?”, y lo hacia una vez a la semana.</p>
--	--

<p>me dicen “oye, hoy no nos pusiste canción” y como que están al pendiente y veces sí, entre tanto trabajo que tenemos me era imposible pensar y que ello me decían ya termine y que ya me pego, entonces no me daba tiempo de armar una canción breve pero siempre trate pues que ellos se sintieran a gusto, que a la escuela se viene a disfrutar y a aprender y disfrutar el aprendizaje.</p>	
<p>INTERPRETACIÓN:</p>	
<p>La respuesta del profesor “A” gira entorno a su trabajo realizado dentro de este ciclo escolar, pues los resultados que arrojan los niños son satisfactorios, pues logró que la mayoría de los niños desarrollaran por completo la lecto-escritura, enfatizó que esto gracias a los juegos pero en especial a los cantos, pues los niños demandan muchas cosas y una de ellas es el aprender de manera innovadora, la mejor es recurrir al juego como medio para favorecer el aprendizaje, una frase en la cual enfatizo fue al finalizar la entrevista: “a la escuela se va a disfrutar el aprendizaje”, lo cual demuestra con la entrevista a sus alumnos y las observaciones a sus clases, dejando en claro la importancia del juego en los niños de primer año de primaria. A lo que el profesor “B” mencionó que se debería tener presente todo el año, pues sabe que en el kínder es básico enseñar a través del juego y que hasta segundo grado de primaria se debería recurrir a él, pero en ocasiones no se puede porque algunos padres de familia no creen que el juego sea una estrategia para que los alumnos aprendan, creo que esto sucede porque no conocen la naturaleza e importancia del juego en el desarrollo escolar del niño; otro de los motivos que menciona el docente que porque no existe frecuentemente el uso del juego es por la condiciones materiales de la primaria, que eso es lo que impide recurrir a él como estrategia de enseñanza.</p>	

Registro de entrevistas a grupos de primer año de primaria Centauro del Norte”

Anexo número 3

Entrevista al grupo “A”		
FECHA Y HORA: 27 de junio de 2012 a las 4:00 p.m.		
PREGUNTA: 1. ¿TE GUSTA VENIR A LA ESCUELA? ¿POR QUÉ?		
ALUMNO	ENTREVISTA	INTERPRETACIÓN
1	Sí, porque me gusta.	Los doce alumnos que fueron entrevistados respondieron que sí les gusta ir a la escuela. Uno de los motivos fue que estudian mucho, esto lo contestaron cinco niños; cuatro de ellos dijeron que les gusta aprender “cosas nuevas” como ellos le llaman, dos de ellos consideran que en la escuela se aprende y se divierte y uno sólo dijo que le gusta asistir, sin extenderse más en su respuesta a pesar que se le insistió cuál era el motivo porque le gustaba ir. Es notorio que los alumnos saben que a la escuela se va a aprender, y que a través de ello conocerán el mundo que les rodea.
2	Sí, porque me gusta aprender.	
3	Sí, porque estudiamos mucho.	
4	Sí, porque siempre aprendo y aquí me divierto.	
5	Sí, porque estudiamos.	
6	Sí, porque estudio.	
7	Sí, porque aprendo mucho.	
8	Sí, porque me gusta estudiar y computación.	
9	Sí, porque juego en el recreo, porque hacemos tarea y porque juego fútbol.	
10	Sí, porque trabajo y termino la tarea.	
11	Sí, porque aprendo muchas cosas.	
12	Sí, aprendo muchas cosas que nunca he aprendido y aparte mi maestra me enseña muchas cosas que yo todavía no aprendo.	

PREGUNTA: 2. ¿TE HAS PREGUNTADO SI CONOCES A UNA PERSONA INTELIGENTE?		
1	Sí, un compañero que se llama Napoleón	Al realizar esta pregunta, los doce alumnos la contestaron con relación a sus compañeros de clase, ya que dos alumnos consideraron a Napoleón como inteligente, cinco a Alan, tres a Natalia, uno a Diego y Erandy.
2	Sí, Alan.	
3	Sí, Natalia, Brian Alan.	
4	Sí, Alan.	
5	Sí, Napoleón.	
6	Sí, Diego.	
7	Sí, Natalia.	
8	Sí, Alan.	
9	Sí, Alan.	
10	Alan.	
11	Sí, Erandy.	
12	Sí Natalia.	
PREGUNTA: 3. ¿POR QUÉ O CÓMO CONSIDERAS QUE SON INTELIGENTES?		
1	Porque aprende.	Al no tener un concepto bien definido de lo qué es ser inteligente, el alumno de acuerdo a lo que escucha, ve o le dicen él considerará a una persona inteligente; en las respuestas se ve reflejado ello, cuatro cree que ser inteligente es quien termina primero o lo hace bien; el resto de los alumnos contestaron que porque aprende, no molesta a sus compañeros, saca diez, sabe hacer sumas, sabe leer y escribir, estudia mucho, sabe hacer las
2	Porque siempre termina primero y lo hace muy bien.	
3	Porque no molestan cuando trabajamos.	
4	Porque saca todo diez.	
5	Porque hace los trabajos bien.	
6	Sabe hacer las sumas.	
7	Porque sí sabe las cosas.	
8	Porque estudia mucho.	
9	Porque sabe leer y escribir.	
10	Porque termina la tarea.	
11	Porque luego termina primero que yo.	

12	Se apura, porque ella no platica y casi es la consentida como yo de la maestra.	cosas, se apura, no platica, desde mi perspectiva, se puede recuperar lo que Gardner dice sobre la inteligencia, que es sujeto es capaz de solucionar algún problema, no importa si se refiere a lo matemático o artístico.
PREGUNTA: 4. ¿QUÉ ACTIVIDADES TE GUSTA HACER MÁS? (EJEMPLO: ESCUCHAR MÚSICA, TOCAR UN INSTRUMENTO, VER T.V., JUGAR VIDEOJUEGOS, PINTAR, DIBUJAR, CANTAR, ESTAR CON LOS AMIGOS, ETC.)		
1	Sumas, brincar, pintar, jugar x box, jugar con mi pelota, jugar con mi hermano a las escondidillas, me gusta irme a los juegos.	Las respuestas de los niños ante esta pregunta hace evidente la relación con las cuatro inteligencias que se desarrollaron en esta investigación junto con el juego, pues varias de las actividades los niños viven espontáneamente en la casa, en la escuela o en la calle, las cuales debe estar en movimiento el cuerpo, como es brincar, correr, jugar fútbol, mojarse, usar la bicicleta o los patines, algunos juegos tradicionales como las escondidillas, nación auténtica, atrapados y atrapapies; algunos otros donde se ve inmersa la música como cantar, bailar o solamente escucharla, otros tantos en los cuales los niños hacen uso de su imaginación
2	El fútbol, cantar.	
3	Pintar acuarelas, saltar la cuerda, y me gusta hacer preguntas.	
4	Nación auténtica, cuando nos mojamos, cantar, bailar y pintar.	
5	Jugar fútbol, jugar a las escondidillas, a las atrapadas y la bicicleta nada más.	
6	Educación Física, escuchar música.	
7	Dictado, sumas y restas	
8	Me gusta la actividad de computación, patinar y no faltar. Jugar video juegos, dibujar, pintar.	
9	Ver la televisión, dibujar y	

<p>10</p> <p>11</p> <p>12</p>	<p>trabajar.</p> <p>Las sumas, jugar a la escolta, me gusta escuchar canciones con mis amigas, me gusta brincar, me gusta a jugar a las escaleras al atrapapies.</p> <p>Jugar, pintar y la música.</p> <p>Jugar y pintar</p>	<p>como pintar y dibujar; unos simplemente contestaron que les gusta jugar o ir a los juegos, dos les gusta jugar con sus video juegos, algunos de los alumnos al decirles actividades aunque se les explicó qué tipo su respuesta fue relacionada con la escuela, ya que dijeron que eran las sumas, restas, hacer preguntas, el dictado, ir a computación, Educación Física y no faltar a clase; cada una de las actividades, en la mayoría se desarrolla favorablemente la inteligencia interpersonal del alumno, existiendo un gran nivel de interacción.</p>
-------------------------------	--	---

PREGUNTA: 5. ¿POR QUÉ?

<p>1</p> <p>2</p> <p>3</p> <p>4</p> <p>5</p> <p>6</p> <p>7</p>	<p>Me gusta mucho, porque en mi casa me lo enseñan.</p> <p>Me divierto.</p> <p>Pues porque es muy divertido.</p> <p>Mi mamá me enseñó.</p> <p>Porque me gusta aprender.</p> <p>Porque con la música es para bailar.</p> <p>Porque aprendo más rápido.</p>	<p>Existieron tres niños que dijeron que les gusta así sencillamente o porque en casa se lo enseñaron; dos de ellos junto con uno de los anteriores contesto que son muy divertidos; otros dos porque les gusta aprender, dos más dijeron que hay mucho movimiento en los juegos; el resto de los</p>
--	---	---

8	Porque me gusta estudiar.	alumnos contestaron que la música es para bailar, juega y a la vez hace muchas cosas y aprende muy rápido. Es evidente que los juegos se han transmitidos desde el hogar y son reproducidos en el lugar donde los niños interactúen con otros sujetos, se evidencia que los niños están conscientes que a través del juego pueden aprender.
9	Porque juego y hago muchas cosas.	
10	Porque es bueno y mi mamá enseño,	
11	Porque es muy divertido.	
12	Porque me muevo mucho, esos movimientos me hacen como yo y baile en la ceremonia y esos movimientos me dieron mucho.	
PREGUNTA: 6. ¿TE GUSTARÍA QUE EN TUS CLASES HUBIERA MÁS ACTIVIDADES DONDE JUEGUES?		
1	Sí	Simple y sencillamente, a todos los niños les agradaría que existieran más juegos en sus clases, pues el juego se encuentra en la naturaleza del niño en esta edad aunque a veces no se puede considerar al juego como una acción seria para favorecer el aprendizaje del alumno y que a través de él puedan conocer al mundo.
2	Sí	
3	Sí	
4	Sí	
5	Sí	
6	Sí	
7	Sí	
8	Sí	
9	Sí	
10	Sí	
11	Sí	
12	Sí	
PREGUNTA: 7. ¿CUÁLES?		
1	Traer peluches.	A respuesta que obtuvo mayor mención en los niños (4) que fueron los juegos como toboganes, resbaladillas o sube y
2	Cantar, dibujar, bailar.	
3	Como el perrito policía, la canción dice así: "El perrito	

	policía, el perrito dormilón no despierta aunque le toquen la trompeta o el tambor”, así va.	baja, los cuales se encuentran en los parques, dentro de las primaria son pocos o no hay, dos
4	Mojarnos, una resbaladilla o sube y baja.	alumnos mencionaron solamente que jugar y uno el traer peluches,
5	Como jugar.	dos alumnos contestaron que
6	Como jugar.	juegos tradicionales como las
7	Como juegos, como columpios, resbaladillas, aros, sube y baja y la rueda.	escondidillas y la papa caliente; uno sólo mencionó que el dibujar, logrando así promover la
8	Como fútbol, voleibol, los columpios y el sube y baja y el aro.	creatividad; seis más dijeron actividades donde existe el
9	Ir a los juegos, sube y bajas, resbaladillas, toboganes.	movimiento total del cuerpo como el fútbol, voleibol, los aros y mojarse, por último se mencionó
10	Jugar a los atrapados.	actividades donde se ve
11	Como hacer dibujos, hacer los nombres como si fueran palos y otros palos.	involucrada la música que fueron tres niños ya que les gustaría
12	La papa caliente, las escondidillas, fútbol.	cantar y bailar más en actividades dentro de sus. Como se puede observar, este tipo de actividades que mencionó los alumnos que existieran más en sus clases se encuentran relacionadas en primera instancia con el juego también lo están con las cuatro inteligencias que se usaron para la presente investigación.
PREGUNTA: 8. ¿POR QUÉ?		
1	Porque me gusta jugar mucho	El juego es fundamental en esta
2	Porque me gusta mucho.	edad de los niños, se evidencia
3	Porque corremos.	porque tres de ellos dijeron que

4	Nosotros nos divertimos más y ya no hay violencia.	les gusta jugar, dos porque en ellos corren, dos más porque se divierten, uno no explícito más su respuesta y sólo mencionó que les gusta, uno de los niños dijo que se divertía y que gracias a ello ya no había violencia, otro más dijo que así ya no se pegaban más, aprendiendo a no hacerlo, uno dijo que aprendía a dibujar y el último mencionó que se movía para bailar; es evidente que a través del juego se divierten y por naturaleza les gusta, ya que existe movimiento, aprenden, por ejemplo, los niños que dijeron que a través del juego ya no existe la violencia.
5	Me divierto.	
6	Son divertidos los juegos.	
7	Porque a veces los niños nos pegan en el salón y es para no pegarse.	
8	Me gusta mucho jugar con eso.	
9	Porque en los juegos juego.	
10	Porque corremos o caminamos.	
11	Porque así aprendo hacer más dibujos.	
12	Porque todas esas actividades puedo moverme, con esos movimientos podré bailar.	

PREGUNTA: 9. ¿CUÁNDO ESTÁS EN EL SALÓN DE CLASE, TU MAESTRO UTILIZA O PROPONE JUGAR?

SÍ NO.

1	Sí	Uno de los niños dijo que el docente no utiliza juegos mientras que el resto, es decir los once niños contestó que su profesor hace uso del juego durante la clase, de estos niños, uno dijo que a través de juegos y cinco específico que utiliza las canciones; es evidente que el docente conoce la importancia del juego en esta etapa del niño,
2	Sí	
3	Sí, juegos.	
4	Sí, cantos.	
5	Sí	
6	Sí, canta.	
7	No	
8	Sí	
9	Sí, cantamos.	
10	Sí	
11	Canciones.	

12	Sí, canciones, sí.	pues lo hace a través del canto y los niños lo reconocen.
PREGUNTA: 10. QUÉ JUEGOS TE GUSTAN MÁS DE LOS QUE UTILIZA TU MAESTRO:		
1	Las canciones que utiliza en los trabajos, la de los elefantes, trata de dos elefantes y una araña, como ve que aguanta pone a otros elefantes; el avioncito de que dice “yo tengo un avioncito que vuela con amor da muchas vueltecitas y gira alrededor”, nada más.	Ocho de los alumnos mencionaron diversas canciones que utiliza el docente, (2) la del elefante, (1) el avioncito, (2) los castigados del grupo Bronco, (1) el vals, (5) la del pececito, (3) el espantapájaros, (1) el esquimal, (2) la de naranja dulce; uno de los alumnos no la contestó, uno más dijo que hacían dibujos y que a él le gusta los peces y ratones, uno más hacer cuadros chiquitos; uno mencionó juegos tradicionales como encantados y escondidillas, uno más que les lee cuentos, el que le gusta trata de un gigante. Algunas de las canciones me las cantaron los alumnos, se ven inmersos algunos temas formales e informales, como por ejemplo los números o el evitar hablar con extraños; también en la mayoría de las canciones el docente les pone coreografía y los niños me la mostraron, con esto se puede evidenciar que el juego es una buena estrategia de enseñanza que el docente use, porque les
2	De peces, de ratones. Hacemos un dibujo de ellos.	
3	A los encantados, a las escondidillas.	
4	Sí, pero ya no me acuerdo, sí me acuerdo “A ver Javiercito usted que me vio...”. Porque yo fui la maestra y Dieguito fue mi estudiante y a Napoleón le jale la oreja y a Diego	
5	Los jueguitos de cuadros chiquitos, la canción que escuchamos del vals y luego bailamos en parejas.	
6	Que nos cuente el cuento del Gigante, que un gigante estaba en su jardín y no quería que los niños estuvieran en su jardín.	

7	No contestó.	deja un aprendizaje significativo.
8	El pececito y el espantapájaros.	
9	La del pececito “un pececito salió a nadar, nadaba y nadaba en el fondo del mar vino un tiburón y le dijo ven acá no, no, no, porque me pega mi mamá”. La del espantapájaros: “un espantapájaros en el trigal estaba sin poder hablar”.	
10	Los castigados	
11	Como la de un pez, un señor, un esquimal, una naranja y nada más son las únicas que me sé.	
12	Naranja dulce, espantapájaros la del pececito, la de otra canción de otro pececito y el de los elefantes.	

PREGUNTA: 11. DE LOS QUE ACABAS DE MENCIONAR ¿CUÁL TE GUSTA MÁS? Y ¿POR QUÉ?

1	El avioncito, me gusta porque me gusta el avión.	La tres de los alumnos les gusta la del avión, simplemente así o porque tienen gusto por el avión, dos el vals porque bailan, el resto dijo que la del pez, porque le gustan los peces (1); las escondidillas porque se esconden más (1), la de los castigados porque ella personifico a la maestra (1), es divertido (1). Porque juegan más (1) la de naranja dulce porque puede
2	De los peces, porque me gustan los peces.	
3	Las escondidillas, porque nos escondemos más.	
4	Sí, pero ya no me acuerdo, sí me acuerdo “A ver Javiercito usted que me vio...”. Porque yo fui la maestra y Dieguito fue mi estudiante y a Napoleón le jale la oreja y a Napoleón.	

5	Los jueguitos de cuadros chiquitos, la canción que escuchamos del vals y luego bailamos en parejas.	bailar (1) uno de los alumnos que no contesto; el motivo del por qué les gusta más es notorio que son por intereses propios que el docente fomenta a través de las canciones o actividades que les deja y se pone en manifiesto que en ellas se ve involucradas las cuatro inteligencias que se utilizaron para esta investigación, porque se hace uso del movimiento (cinético-corporal), las canciones (la musical), al dibujar (la espacial), en cada una de las actividades interactúan entre ellos (la interpersonal).
6	Porque es divertida.	
7	No contestó.	
8	El pececito me gusta mucho.	
9	La del pececito, porque el tiburón y el pececito	
10	Porque bailamos en parejas.	
11	La de jugar, porque así juego más.	
12	Naranja dulce, porque nada más porque sí está en el celular la escucho y para bailar	

**PREGUNTA: 12. CUANDO JUEGAS ¿CREES QUE APRENDES MEJOR?
SÍ O NO**

1	Sí.	Los doce niños reconocen que el juego no es solamente para para pasar un momento de ocio sino que gracias a él se puede conocer el mundo, y aprender de él cosas nuevas e interesantes; quizás ellos aún no perciban la situación seria del juego que tiene dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje, sino lo contrario, al escuchar la palabra juego se le viene a la mente el correr, gritar, brincar, cantar, etc., sin embargo comprenden que
2	Sí.	
3	Sí.	
4	Sí.	
5	Sí.	
6	Sí.	
7	Sí.	
8	Sí.	
9	Sí.	
10	Sí.	
11	Sí.	
12	Sí.	

		aprenden contenido formal o informal.
PREGUNTA: 13. ¿CÓMO, POR QUÉ?		
1	Porque me gusta jugar mucho.	Cuatro de los niños dijeron que aprenden, por ejemplo en los columpios no hacerse fuerte porque se puede caer, aprendieron a jugar bien y no pelear y a cantar; dos contestaron porque se divierten jugando y el resto de los alumnos respondieron que: (1) le gusta jugar, (1) escucha su voz, (1) juega y se divierte, (1) son ejercicios para que no cansarse, (1) canta y juega y (1) porque le enseña su profesor.se canse El principal motivo es porque se divierten mucho cuando juegan, ya de allí se puede notar que los niños saben que no sólo es un juego sino que trasfondo existe una razón que no se encuentra explícitamente que es el aprender, saben que al estar presente en un juego como es el caso de las escondidillas, que el objetivo es esconderse y que no lo encuentren sin embargo sucede lo contrario no debe porque enojarse; es evidente que los juegos permitirán al niño a
2	Me divierto.	
3	Porque hace escuchar tu voz y eso.	
4	Porque mi hermana me divierte mucho.	
5	Porque juego y me divierto.	
6	Porque son ejercicios para que no te canses.	
7	Porque por ejemplos en los columpios no te puedes hacer fuerte porque te caes.	
8	Porque aprendo a jugar y a no llevarme pesado con los demás, aprendo a jugar bien.	
9	Porque canto y juego también.	
10	Porque siempre nos enseña mi maestro.	
11	Porque me enseñó a cantar.	
12	Porque cuando juego yo juego a las escondidillas porque allí me enseña a que me encuentran no me debo enojar.	

		interaccionar con otras personas no sólo en pares sino más grandes que él.
PREGUNTA: 14. CUÉNTAME UNA EXPERIENCIA DONDE HAYAS APRENDIDO UN TEMA PERO JUGANDO Y QUE TE HAYA GUSTADO MUCHO.		
1	Canicas, son como unas bolas y debes matar a las demás canicas.	Al tratar de explicarle a los niños respecto a esta pregunta, que sí habían aprendido algún tema a través del juego, algunos de ellos se notaron un tanto confusos, pues fueron los alumnos que contestaron que sí, como fue en el caso de las sumas, el respetar a los demás y conocer el uso de la miel como fuente de alimento. De manera independiente a temas relacionados con el aprendizaje formal, es notorio que los niños saben que con el juego tienen la capacidad de aprender diversas cosas, como el conocer reglas, que movimientos siguen, tomar por ejemplo las canicas, que fuerza deben emplear, entre otros.
2	Sí, aquí a fuera en el patio, bailamos y cantamos.	
3	Sí, jugando, aprendí los números del uno hasta al cien, porque aprendí porque mi mamá me enseñó hacer las sumas, pero primero aprendí hacer el uno, luego el dos, luego el tres y así.	
4	Cuando fue le día de mamá, pintan y ponen fotos.	
5	No.	
6	A jugar fútbol.	
7	No.	
8	El juego de las muñecas.	
9	Respetar a los demás, porque mi mamá me enseñó.	
10	De una canción, no sé, ya no me acuerdo.	
11	Un día que salimos a jugar la del pez, aprendí a movernos, que los niños nos deben atrapar y nosotros a ellos.	
12	Una canción, la de la abejita, con	

	ella aprendí, de que las abejas tienen la miel y se pone al pan.	
--	---	--

Entrevista al grupo "B"		
FECHA Y HORA: 25 de junio de 2012 a las 4:00 p.m.		
PREGUNTA: 1. ¿TE GUSTA VENIR A LA ESCUELA? ¿POR QUÉ?		
ALUMNO	ENTREVISTA	REGISTRO
1	Sí, porque puedo aprender, porque hago bien mi letra y vengo a estudiar.	A diferencia del grupo anterior, la principal motivación de los niños en asistir a la escuela es porque juegan en ella y a través del juego se divierten; el otro motivo, el cual debería ser el primordial es que dentro del aula aprenden cosas nuevas e interesantes, que van a estudiar para conocer al mundo; lo que me llamó la atención fue la respuesta de una de las niñas, no sé si ella conozca o se lo hayan platicado en casa, que todo lo que aprende en la escuela le será útil para su vida futura, lo cual es completamente cierto, no sólo en el ámbito personal sino que paralelamente en lo académico.
2	Sí, porque juego fútbol y compro cosas.	
3	Sí, porque trabajo mucho.	
4	Sí, porque aquí me enseñan mucho y tenemos que trabajar porque si no nos aceptan en la escuela.	
5	Sí, porque aprendemos luego cuando seamos grandes	

	debemos trabajar y tenemos que alimentar a nuestros hijos.	
6	Sí, porque compramos muchas cosas y aprendemos.	
7	Sí, porque estudio.	
8	Sí, porque enseñan mucho.	
9	Sí, porque hacemos tarea, jugamos, porque hacemos dibujos, compramos cosas, jugamos al agarrapies, y hacemos unos gusanitos que ponen el pizarrón y hacemos sumas.	
10	Sí, porque juego con el maestro, hacemos tareas y jugamos con la plastilina, con cubetas y salimos a la hora del recreo.	
11	Sí, porque trabajo, porque juego, porque me divierto, me gustan las cosas de la escuela que compro, porque me divierto con mis compañeros, porque jugamos a los congelados, porque me califican., porque jugamos a las escondidillas también.	
12	Sí, porque juego con mis amigas y hago tarea.	
PREGUNTA: 2. ¿TE HAS PREGUNTADO SI CONOCES A UNA PERSONA INTELIGENTE?		
1	Sí solamente César.	La respuesta de los niños sí conoce a una persona inteligente,
2	No...sí Gael un primito que tiene	

	dos años.	tiene una gran semejanza con los alumnos del grupo anterior, ya que lo relacionan con algún compañero de su clase y se dirigen a Cirene en su mayoría.
3	Sí, esta Pamela.	
4	Sí, Cirene, se sabe todos los números.	
5	Sí, Cirene.	
6	Sí, Cirene.	
7	Sí Pamela.	
8	Sí, Cirene.	
9	Sí, Pamela, César, Fátima y Cirene.	
10	No.	
11	Sí, Fátima, Pamela y Cirene.	
12	Sí, Sharon y Brisa.	
PREGUNTA: 3. ¿POR QUÉ O CÓMO CONSIDERAS QUE SON INTELIGENTES?		
1	Porque los dos al mismo tiempo terminamos y también es muy estudioso como yo.	Para ellos el término "inteligente", lo relacionan en su mayoría que es aquella alumna que termina primero, que se apura en realizar los ejercicios que ha dejado el profesor y la calificación que obtiene es el diez o el nueve, para ellos es ser alumno inteligente
2	Porque juega conmigo, vivimos en la misma casa pero en otro cuarto	
3	Porque trabaja mucho y no saca ningún nueve ni un ocho, saca puros dieces.	
4	Porque se apura, sabe contar, hace bien los trabajos, colorea muy bien y ahorita se está apurando.	
5	Porque se apura acaba todos sus trabajos rápidos y cuando ella acaba la tarea y ella nos ayuda.	

6	Porque siempre cuando le pegas se defiende.	
7	Porque se apura mucho y hace mucha tarea.	
8	Porque siempre nos gana en todo	
9	Porque se apuran para su tarea y terminan pronto.	
10	No contestó.	
11	Se apuran.	
12	Porque trabajan.	

PREGUNTA: 4. ¿QUÉ ACTIVIDADES TE GUSTA HACER MÁS? (EJEMPLO: ESCUCHAR MÚSICA, TOCAR UN INSTRUMENTO, VER T.V., JUGAR VIDEOJUEGOS, PINTAR, DIBUJAR, CANTAR, ESTAR CON LOS AMIGOS, ETC.)

1	A mí me gusta bailar, escuchar la música, ver la tele, salir a jugar, las actividades que hago en mi casa.	Dentro de las actividades que mencionan los niños se encuentran involucradas las cuatro inteligencias múltiples que se utilizaron para esta investigación, por ejemplo la inteligencia cinético-corporal, es decir, donde el movimiento del cuerpo es indispensable para llevar a cabo alguna actividad y conocer al mundo, lo mencionaron con el fútbol, jugar, brincar, diversas actividades que se realizan en la casa; lo espacial se ve reflejado con actividades donde los niños utilizan la creatividad como el dibujar,
2	Escuchar música de “Nossa, nossa assim você me mata ai se eu te pego, ai ai se eu te pego, delícia, delícia assim você me mata ai se eu te pego, ai ai se eu te pego”, me gusta jugar con mi cachorrita	
3	Cantar, bailar, ver la tele.	
4	Educación Física, jugar fútbol y fútbol americano, me gusta dibujar, pintar, cantar.	
5	Ir a Educación Física, me gusta mucho bailar, escuchar música,	

6	colorear, brincar en la cama. Salir a jugar, escuchar música, jugar fútbol y ver la tele.	colorear, pegar, usar aros y plastilina, a los que les gusta ver la televisión o películas; en la inteligencia musical aquellos alumnos que les gusta escucharla, bailar y cantar; unos cuantos que dijeron que las actividades que más les gustan son las que están relacionadas con la escuela como Educación Física, ir a Computación y la realización de la tarea; aunque la pregunta iba dirigida a actividades espontáneas de los niños, aquellos que respondieron con relación a lo formal de igual manera evidencia ciertas características, por ejemplo la materia de Educación Física, se hace uso de movimientos y de música. La mayoría de las actividades que a los niños les gusta fomenta al desarrollo de la inteligencia interpersonal, pues interacción con otros sujetos.	
7	Pintar y oír música.		
8	De pegar, correr en Educación Física y hacer dibujo en computación.		
9	Educación Física, ver las películas y jugar.		
10	Jugar con aros, fútbol, con plastilina, jugar con mis juguetes y con las muñecas, jugar con todas las cosas que me gustan.		
11	Jugar y ver la tele, nada más.		
12	Cantar, bailar, ver la tele, copiar la tarea y luego le ayudo a mi hermano.		
PREGUNTA: 5. ¿POR QUÉ?			
1	Porque así me alegro más, la música porque bailo y así me aprendo unas canciones y salir porque estoy con mis amigas, ver la tele porque me gusta ver "Mis		Cinco de los niños dijeron simplemente que les gusta esas actividades, dos porque se divierten, otros dos porque juegan y el resto de los niños

	XV” y “Hoy”; por el baile porque de grande quería ser artista y dije que no, que mejor me pongo a estudiar.	contestaron, porque aprenden canciones, Conviene con sus amigos, existe movimiento, canta, que le servirá para cuando sea grande y uno no conoce el por qué le gusta. Hace evidente el juego en ellas y por ende el gusto por éste; mostrando que en estas actividades se hace uso del movimiento y de la música, dos aspectos que ellos enfatizan del por qué su gusto por ellas. .
2	Porque me gusta.	
3	Porque es algo que puedes estar parada y yendo para todos lados.	
4	Porque los he sorprendido, porque en una escuela me enseñó a cantar.	
5	Porque cuando seas grandes puedes aprender cosas, trabajar, o te puedes a meter cursos de baile o danza.	
6	Me divierto mucho.	
7	Porque me gusta colorear y pintar y la música porque canto	
8	Porque me gusta mucho hacerlo.	
9	No sé.	
10	Porque juego con mi hermanito y a veces a las escondidillas.	
11	Porque me gustan las caricaturas.	
12	Porque me gusta, porque juego con mi amiga o con mi hermana.	
PREGUNTA: 6. ¿TE GUSTARÍA QUE EN TUS CLASES HUBIERA MÁS ACTIVIDADES DONDE JUEGUES?		
1	Sí.	De los doce alumnos sólo uno de ellos contesto que no le gustaría que hubiera más juego, mientras que el resto dijo que sí, fue
2	Sí.	
3	Sí.	
4	Sí.	

5	Sí.	evidente que los niños contestarían que sí, pues el juego se encuentra en la naturaleza del niño, ya que a través de él puede explorar el mundo que le rodea.
6	Sí.	
7	Sí.	
8	Sí.	
9	Sí.	
10	Sí.	
11	No.	
12	Sí.	

PREGUNTA: 7. ¿CUÁLES?

1	Como ahorita que atrapados, que jugamos a las escondidillas, agarrapies, que jugamos en las escaleras y resorte.	Aquellas actividades que tuvieron mayor mención por parte de los alumnos fueron aquellos juegos que se encuentran en los parques como, la resbaladilla, los columpios, el pasamanos, los inflables y el trampolín (10); dos contestaron actividades relacionadas con el movimiento como los aros, la plastilina y jugar fútbol; otro de los niños dijo que le gustaría que un espacio grande para que hubiera más niños, uno sólo contesto que las actividades de la clase de Educación Física; es evidente, que a pesar que no existe la posibilidad que en las escuelas existieran juegos nos muestra de manera explícita que a la mayoría de los niños les agrada aquellas actividades donde el movimiento se sea el
2	Fútbol y entrenar.	
3	La resbaladilla, los columpios, pasamanos.	
4	Como los atrapados, y que hicieran las mesas para acá y que el maestro jugará con nosotros, como luego nos hace marometas.	
5	Del trampolín, la resbaladilla, los inflables.	
6	Pasamanos, columpios, resbaladillas, toboganes y dragones de juguete.	
7	Las escondidillas, atrapadas nada más.	
8	Porque así sería un espacio más grande y habría más niños.	
9	Como Educación Física.	

10	Con aros y la plastilina.	motor de dichas actividades, ya que en ellas corren, brincan y se divierten, en las cuales se permite interactuar con otras personas, fomentando el desarrollo de las cuatro inteligencias múltiples que se usaron para la realización de esta investigación.
11	No contestó.	
12	Como jugar, como acompañar a mi mamá.	
PREGUNTA: 8. ¿POR QUÉ?		
1	Porque como en la casa hago muchas actividades, porque a veces aquí me aburro.	Cuatro de los alumnos dijeron que les gusta mucho jugar; otros cuatro contestaron que les gusta jugar porque se divierten, el resto de los alumnos dijeron que al tener muchas cosas que hacer en su casa necesitaban un momento para no aburrirse, que al tener más espacio podría haber más niños y uno no conoce el por qué le gusta las actividades que dijo en la pregunta anterior. Es evidente que el juego y la diversión se encuentra en ellos por naturaleza, es necesario ayudarles a desarrollarlos, pues se puede considerar como base para recuperar algunos aspectos de suma importancia para la hora de crear estrategias de enseñanza, como en este caso
2	Porque me gustan mucho jugar.	
3	Porque es algo que puedes jugar, divertirte.	
4	Porque me gusta jugar a muchas cosas.	
5	Porque te puedes divertir, por ejemplo es mi fiesta, llevo un trampolín o inflable, se divierten los niños y yo.	
6	Porque nos divertimos mucho.	
7	Porque es divertido.	
8	Porque así sería un espacio más grande y habría más niños.	
9	No sé.	
10	Porque con mi hermanito y yo jugamos con la plastilina que tengo.	
11	No contestó.	

12	Porque quiero jugar.	que a los niños que están en primer año de primaria considerar que el juego es importante para conocer el mundo.
PREGUNTA: 9. ¿CUÁNDO ESTÁS EN EL SALÓN DE CLASE, TU MAESTRO UTILIZA O PROPONE JUGAR? SÍ NO.		
1	No.	De los doce alumnos siete dijeron que no hay juegos en la hora de la clase, mientras que el resto contestó que sí, pero algunos de ellos mencionaron que usa su computadora, algunos cantos y uno aclaró que solamente cuando terminan sus actividades. Es evidente que el profesor no recurre al juego para favorecer el desarrollo de las inteligencias múltiples del alumno, pues solamente lo usa para cubrir el tiempo restante después de terminar una actividad.
2	Sí en su computadora.	
3	No.	
4	Cantos no, juegos a veces sí.	
5	Sí, juegos.	
6	Sí.	
7	Sí, cantos.	
8	No.	
9	No.	
10	No.	
11	No, sólo los que terminamos pronto juega con nosotros.	
12	Sí.	
PREGUNTA: 10. ¿QUÉ JUEGOS TE GUSTAN MÁS DE LOS QUE UTILIZA TU MAESTRO?		
1	No contestó.	Estos juegos que platican los niños sólo se recurren a ellos cuando el profesor ha terminado de dar un tema y es para que se distraigan un ratito, no tienen alguna relación con contenidos del programa o por lo menos con temas vistos durante la clase, lo
2	Escuchando música en la computadora.	
3	No contestó.	
4	Como juegos que dice: “¿quieren jugar?” y nosotros sí y hacemos una fila y nos hace una marometa.	

5	Lo que más me gusta es escuchar música para bailar y nos pone de cabezas.	anterior se ve reflejado con la mitad de los alumnos que no dieron repuesta a esta cuestión, los que contestaron mencionaron juegos que usa el profesor son canciones que están de moda y que a los niños les gusta, la marometa que los niños piden al finalizar un ejercicio.	
6	Juegos de mesa o juegos de gato.		
7	Reggaetón y muchas canciones.		
8	No contestó.		
9	No contestó.		
10	No contestó.		
11	No contestó.		
12	Como cantar, como el de agarrapies.		
PREGUNTA: 11. DE LOS QUE ACABAS DE MENCIONAR ¿CUÁL TE GUSTA MÁS? Y ¿POR QUÉ?			
1	Me gustaría casi muchas cosas como de sumas, restas, divisiones son las únicas.		Al no hacer uso del juego como estrategia de enseñanza, los niños tratan de responder a las preguntas que les realicé (relacionadas con el juego) se encontraron en la necesidad algunos de ellos en contestar con base en su experiencia o en sus intereses, explicando los juegos que a ellos les gusta, tratando de improvisar en sus contestaciones, esto fue evidente ya que los algunos de los niños tardaban en responder; sin embargo se puede percibir que las actividades que les gusta más son aquellas que tienen relación con la inteligencia
2	La computadora porque escribo.		
3	No contestó.		
4	El de las marometas porque quiero hacer así dar la vuelta.		
5	La música para bailar, porque hago un esfuerzo y luego me canso y después me meto a cursos de baile para ser maestra de baile.		
6	El de mesa, porque me divierto mucho.		
7	Canto y me divierto.		
8	No contestó.		
9	No contestó.		

10	No contestó.	cinético-corporal, la musical y a la vez se encuentra desarrollada la interpersonal.
11	No contestó.	
12	El de agarrapies, porque quiero jugar allí.	
PREGUNTA: 12. CUANDO JUEGAS ¿CREES QUE APRENDES MEJOR? SÍ O NO		
1	Sí.	Los doce alumnos respondieron que al jugar es posible aprender mejor, pues reconocen quizás de manera implícita o explícita que gracias al juego ellos pueden estar interactuando con sujetos y con el mundo para poderlos conocer mejor ya prender de ellos contenidos formales o informales.
2	Sí.	
3	Sí.	
4	Sí.	
5	Sí.	
6	Sí.	
7	Sí.	
8	Sí.	
9	Sí.	
10	Sí.	
11	Sí.	
12	Sí.	
PREGUNTA: 13. ¿CÓMO, POR QUÉ?		
1	Porque puedo saber más.	De los doce niños, cinco dijeron que a través del juego pueden aprender y conocer más cosas, dos de ellos porque así pueden terminar pronto, ya que gracias a ello tendrán una respuesta agradable a esa acción; mientras que el resto contestó que así escribe mejor, puede descansar después de hacer ejercicios, se realizarían pocas cosas y se puede divertir, entre los amigos
2	Porque sí, así escribo.	
3	Aprendería mucho para lo que es más importante de la tarea y saque más dieces en la boleta.	
4	Porque cuando estudio el maestro aquí en la primaria ya queremos salir al recreo porque estamos cansados.	
5	Porque luego hay veces que juego, como mi papá en la casa nos pone hacer planas del	

	abecedario y el que termine primero le dispara lo que él quiera.	se ayudan, sólo uno no supo qué responder. La mayoría de los alumnos reconoció que a través del juego se puede conocer nuevas cosas y aprender de ellas.
6	En bicicleta, porque cuando uno no sabe ya va aprendiendo en la bici.	
7	Porque hacemos poquitas cosas y sería divertido.	
8	Para aprender a jugar mejor el juego.	
9	No sé.	
10	Porque mis amigas me ayudan con los números y las letras.	
11	Porque conozco otros juegos diferentes.	
12	Porque luego mi maestro me pone mucha tarea, porque luego quiero ayudarlo a mi mamá ir al mercado.	

PREGUNTA: 14. CUÉNTAME UNA EXPERIENCIA DONDE HAYAS APRENDIDO UN TEMA PERO JUGANDO Y QUE TE HAYA GUSTADO MUCHO.

1	En el kínder, a leer, porque la maestra nos ponían a jugar con las palabras, por ejemplo: "Tito es piloto" y decíamos Ti-To es pi-lo-to	Es notorio que son muy pocos los profesores que hacen uso de estrategias lúdicas para favorecer el aprendizaje en sus alumnos, en esta pregunta lo podemos observar, que sólo tres niños son quienes dicen haber presenciado una explicación de un tema como son sumas o las letras con el uso de un juego; el resto de los niños asociaron la pregunta con el
2	Sí jugar a las atrapadas y las sumas como tú me enseñaste.	
3	No.	
4	A sumar, pero así nada más.	
5	Sí en el kínder, teníamos un cuaderno grandote y nos ponían	

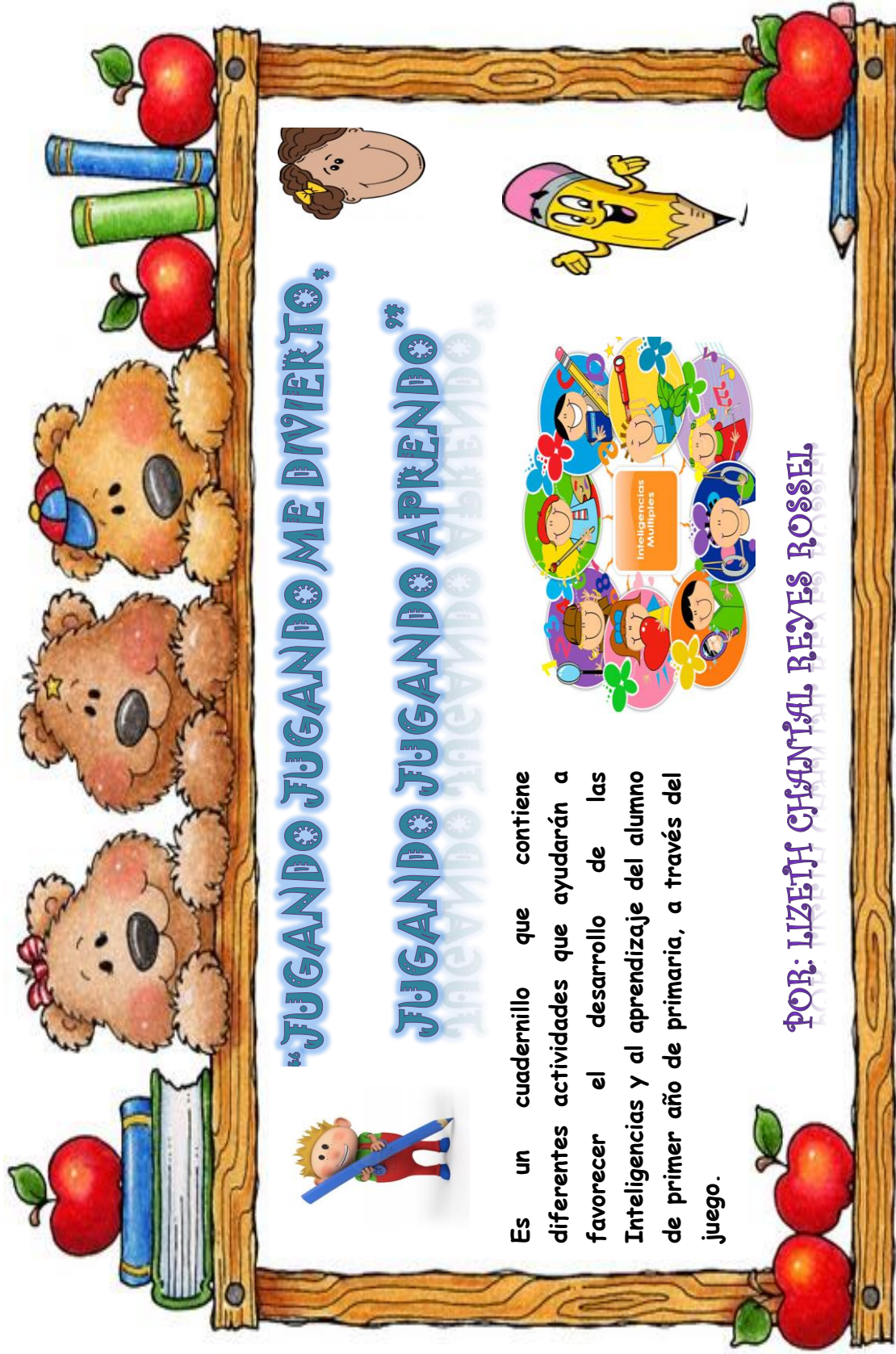
	los números y las vocales, nos ponían unas pelotitas que son como huevos blancos que tenían papelitos dentro que los aventabas y se ponía una letra.	juego espontáneo, correteadas, congeladas, etc., sin embargo que son actividades donde en las cuales los niños practican a diario, pero reconocen que aprendieron cómo jugarlo, en qué consistía así como las reglas.
6	No me acuerdo.	
7	En el kínder los números, pero no me acuerdo cómo iba.	
8	Educación Física a correr y a pegar	
9	Sí a jugar nada más.	
10	No.	
11	Las congeladas.	
12	Como jugar a los columpios, a los quemados con mis amigas, oír música o hacer mi tarea, mi nombre, hacer unos dibujos.	

Cuadernillo: CARGUEMUNDO:

“Jugando jugando me
„Jugando jugando me

divierto, jugando jugando
divierto, jugando jugando

aprendo”
aprendo,,



“JUGANDO JUGANDO ME DIVIERTO.”

JUGANDO JUGANDO APRENDO.”

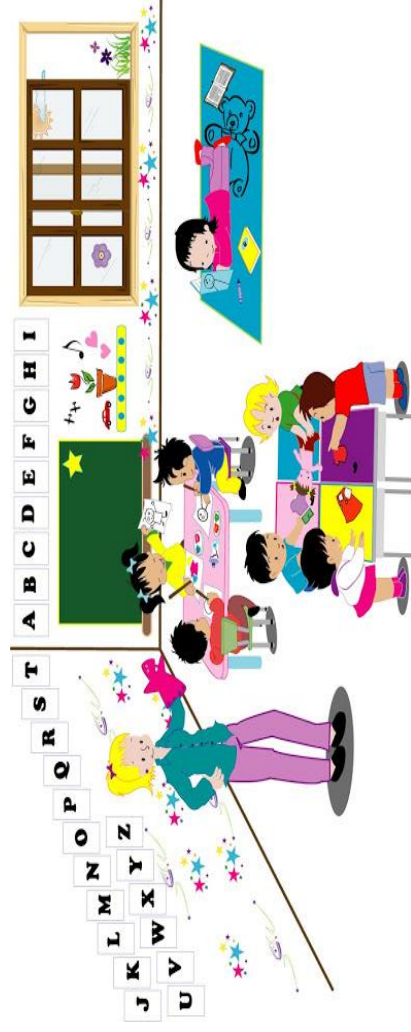
Es un cuadernillo que contiene diferentes actividades que ayudarán a favorecer el desarrollo de las Inteligencias y al aprendizaje del alumno de primer año de primaria, a través del juego.

POR: LIZETH CHANTAL REYES ROSSEL

PRESENTACIÓN:

La creación de este cuadernillo, que recibe el nombre: “Jugando jugando me divierto, jugando jugando aprendo”, se originó a partir de la necesidad de poder incluir a el juego como medio para la enseñanza formal y paralelamente favorecer el desarrollo de las Inteligencias Múltiples de los niños que cursan el primer año de primaria, de ese modo no sólo se fortalecerá una sola habilidad, capacidad, destreza o talento del sujeto, sino se realizará de manera global, con el propósito de tener así una amplia oportunidad de interactuar con su medios.

Ya que en ocasiones los docentes dejan de lado las estrategias lúdicas, olvidando que es una parte fundamental en el desarrollo del ser humano como de algunos animales, pues el juego se ve involucrado a lo largo de toda su vida, es decir, desde que se es bebé hasta llegar a la edad adulta, enfatizando cuando el sujeto se encuentran cursando la etapa escolar, dándole la oportunidad de conocer, explorar e interactuar con su medio y los sujetos que viven en él, de una manera más dinámica, placentera y atractiva de adquirir cierto conocimiento.



Objetivo del cuadernillo:

Es el poder brindar al docente un conjunto de actividades, las cuales tratan algunos temas que se ven durante el ciclo escolar, logrando favorecer el proceso de enseñanza-aprendizaje en los niños y que éste último sea significativo.

Para llevar a cabo dicho objetivo, se necesita que el docente tenga la mejor disposición para poder modificar o adaptar las actividades al contenido que él desee y no sólo quedarse con la que se le brinda en este cuadernillo; por ejemplo, si se presenta el tema de las vocales, con la actividad: “Jugando con las vocales”, la puede adaptar al tema de los animales, u operaciones Matemáticas.

Estructura del cuadernillo:

El cuadernillo se encuentra organizado de la siguiente manera; en primer lugar señala el número de actividad; en segundo lugar se presenta un cuadro, en el cual la primera fila tiene escrito, el grado, la asignatura y el tema de la actividad y en la segunda fila está el nombre de la actividad, la descripción del objetivo general como el particular y en algunos se explica qué tipo de material es anexo para llevar a cabo la actividad.

ACTIVIDAD #1

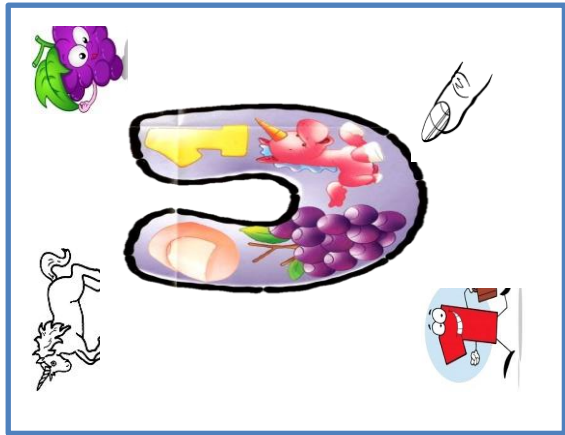
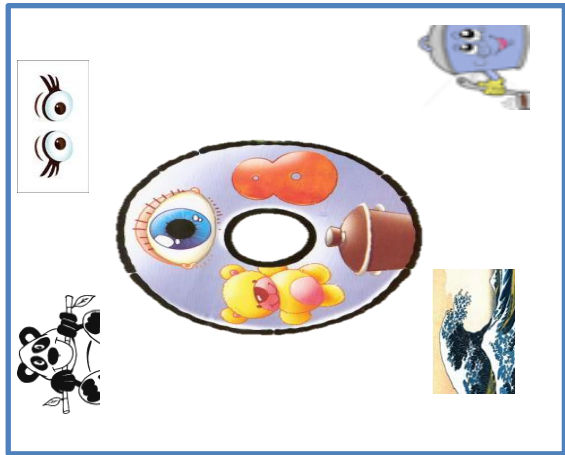
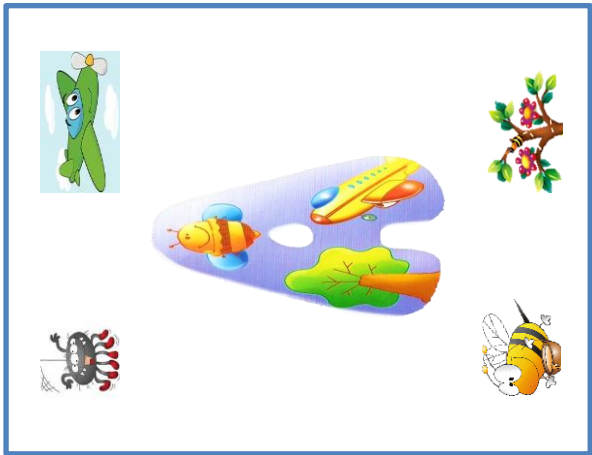
Grado: Primero.	Asignatura: Español.	Tema: Las vocales.
<p data-bbox="456 1462 488 2000">Actividad: “Jugando con las vocales”</p> <p data-bbox="507 902 539 2000">Esta actividad ayudará a los niños a reafirmar el conocimiento de las vocales.</p> <p data-bbox="563 1738 595 2000">Objetivo general:</p> <p data-bbox="619 1010 651 2000">Conocer, identificar e enriquecer el uso y comprensión de las vocales.</p> <p data-bbox="675 1653 707 2000">Objetivos particulares:</p> <ul data-bbox="730 416 882 1955" style="list-style-type: none"><li data-bbox="730 1249 762 1955">• Identificar y enriquecer el tema de las vocales.<li data-bbox="786 1361 818 1955">• Relacionar cada vocal con su fonética.<li data-bbox="842 416 874 1955">• Desarrollar la inteligencia: la Lingüística, la Lógica-matemática, la Cinético-corporal, la Musical y la Interpersonal <p data-bbox="898 1895 930 2000">Anexo:</p> <p data-bbox="954 864 986 2000">Se muestra las tarjetas que se pueden utilizar para llevar a cabo dicha actividad.</p>		

Actividad	Recursos	Procedimiento	Inteligencias que se desarrollan:
<p>“Jugando con las vocales”¹</p>	<ul style="list-style-type: none"> El docente debe hacer cinco cartulinas en blanco y negro con cada una de las vocales (a, e, i, o, u), con el propósito que los alumno las iluminen. Despejar el salón para poder formar equipos juntando las mesas o bancas y así colocar las cartulinas. Colores, acuarelas, crayones y/o gises. 	<ul style="list-style-type: none"> El docente debe organizar al grupo en cinco equipos. El docente debe acomodar cinco mesas o bancas en el centro del salón y colocar encima de ellas una cartulina con su respectiva vocal. Asignar a cada equipo ya formado una vocal y que la iluminen. Al terminar de iluminar se le pide a los equipos se coloquen en algún lugar del salón y enumerarse entre ellos hasta llegar al cinco, si el equipo tiene más integrantes se debe empezar la numeración después del cinco con el uno. 	<ul style="list-style-type: none"> Lingüística: reconociendo las vocales, logrando poco a poco hacer una oración. Lógica-matemática: la secuencia de los números, en este caso hasta el cinco y comenzar de nuevo. Cinético-corporal: se desarrolla la motricidad fina al iluminar las cartulinas y la gruesa cuando se dirigen hacia las vocales. Musical: la fonética de las vocales. Interpersonal: el trabajo

¹ Adaptado de: (Zapata, 1995).

		<ul style="list-style-type: none"> • El docente dirá en voz alta un número y la vocal, por ejemplo “el número dos debe ir a la e” y los alumnos que representen ese número tiene que ir a donde se encuentre la cartulina con dicha vocal. • El docente al inicio puede preguntarle a los niños que están alrededor de la vocal, qué sonido hace, después, por ejemplo: “¿cuál es la expresión que se dice cuando no escuchan a alguien?”, ellos responderán “éeeh”. En un tercer momento se puede pedir a cada alumno que diga algún objeto, animal, profesión, etc., con el inicio de esa vocal, siguiendo con el ejemplo de la “e”, un animal, elefante. Por último la creación de una pequeña oración. 	<p>en equipo para iluminar las vocales.</p>
--	--	--	---

Anexo:



ACTIVIDAD #2

Grado: Primero.	Asignatura: Matemáticas.	Tema: los números.
<p data-bbox="456 1451 483 2000">Actividad: “La lotería de los números”</p> <p data-bbox="507 203 651 2000">Esta actividad puede ser utilizada en dos momentos, una si se desea que el alumno aprenda o refuerce el conocimiento de los números o cuando se desee alcanzar la noción de número, a través del dibujo creado por los niños para asociarlo a la gráfica numérica.</p> <p data-bbox="675 1738 702 2000">Objetivo general:</p> <p data-bbox="726 544 753 2000">El alumno logre relacionar los números con dibujos haciendo énfasis en que lo escriban correctamente</p> <p data-bbox="777 1653 804 2000">Objetivos particulares:</p> <ul data-bbox="844 344 935 1955" style="list-style-type: none"><li data-bbox="844 875 871 1955">• El alumno logre un aprendizaje significativo con relación a los números. .<li data-bbox="903 344 930 1955">• Desarrollar la inteligencia: la Lógica-matemática, la Cinético-corporal, la Musical, la Interpersonal y la Espacial <p data-bbox="959 1890 986 2000">Anexo:</p> <p data-bbox="1010 510 1037 2000">Se muestra dos tableros, uno que ejemplifica al número y el otro que lo representa a través de imágenes.</p>		

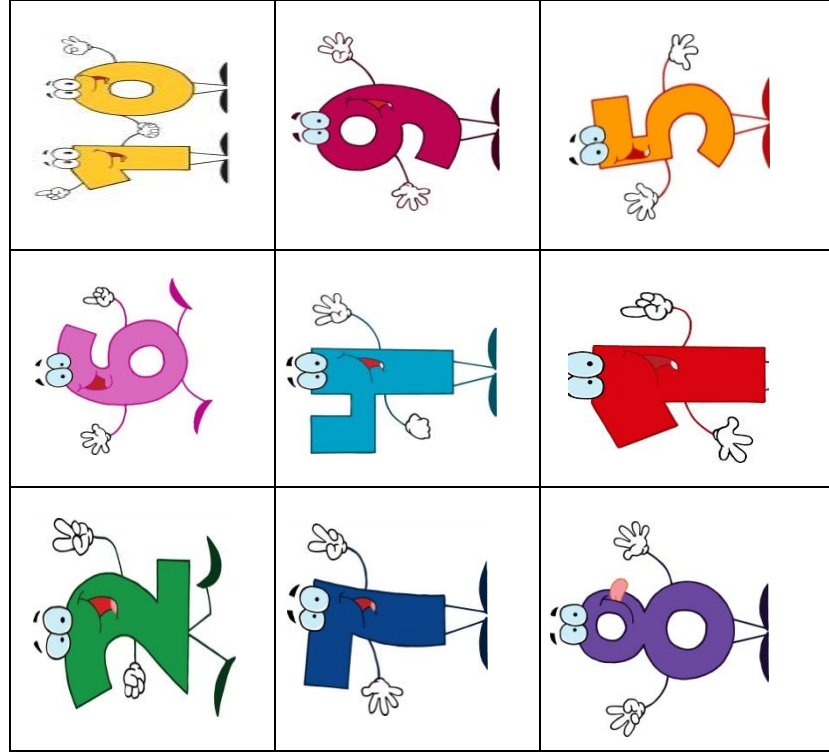
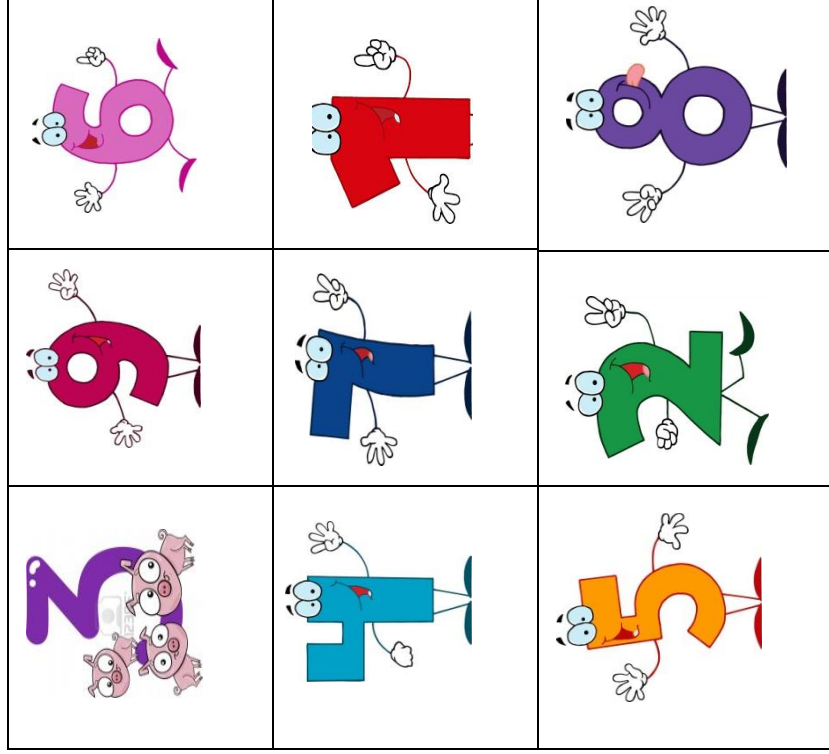
Actividad	Recursos	Procedimiento	Inteligencias que se desarrollan:
<p>“La lotería de los números”²</p>	<ul style="list-style-type: none"> El docente deberá crear tableros en blanco y negro. En primera instancia puede colocar sólo los números y segunda lugar se puede fortalecer la noción de cantidad con objetos o animales. El docente realizará también las tarjetas, dejándolas en blanco y negro para que los alumnos las iluminen, dichas tarjetas tendrán un número cada una. Fichas, botones, 	<ul style="list-style-type: none"> El juego consiste en una lotería tradicional. El docente dividirá al grupo en equipos de 4 a 5 integrantes aproximadamente y se les entregará un tablero y dos tarjetas para que las iluminen. El docente recoge únicamente las tarjetas, dejando a cada equipo su tablero. Como se mencionó anteriormente, es como una lotería tradicional, pues es el docente quien dirá el número conforme vaya sacando las tarjetas y cada equipo revisará su tablero para saber si lo tiene y si es así colocar una ficha o 	<ul style="list-style-type: none"> Lógica-matemática: se fomenta el conocimiento y la noción para relacionarlos con objetos. Cinético-corporal: se desarrolla la motricidad fina al iluminar tarjetas y tableros. Musical: la canción que será interpretada por los alumnos ganadores y el acompañamiento de los demás. Interpersonal: con el trabajo en equipo para iluminar y observar dónde se encuentra el número o los objetos.

² Adaptado de: (Iglesias, et al., 2005).

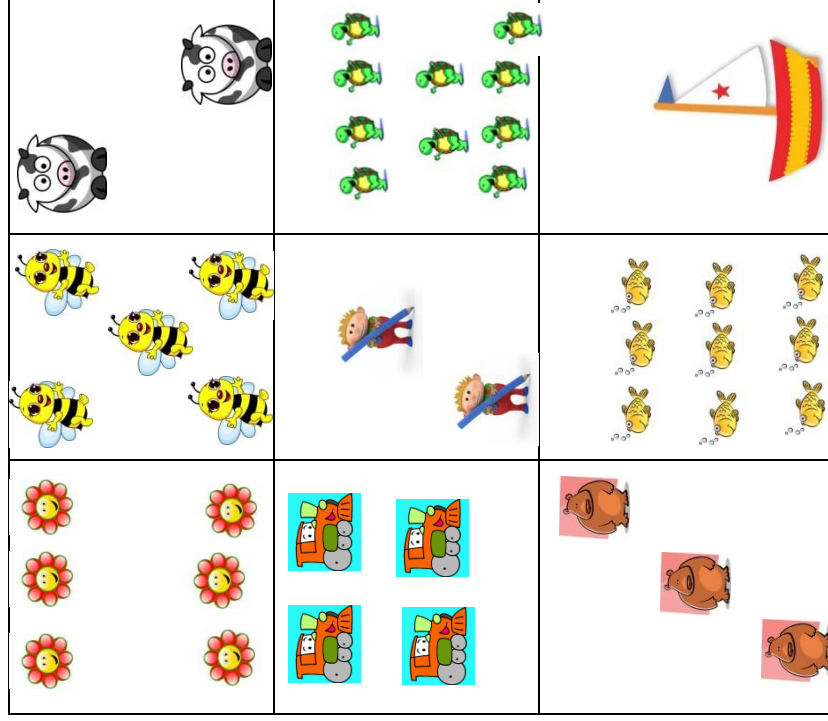
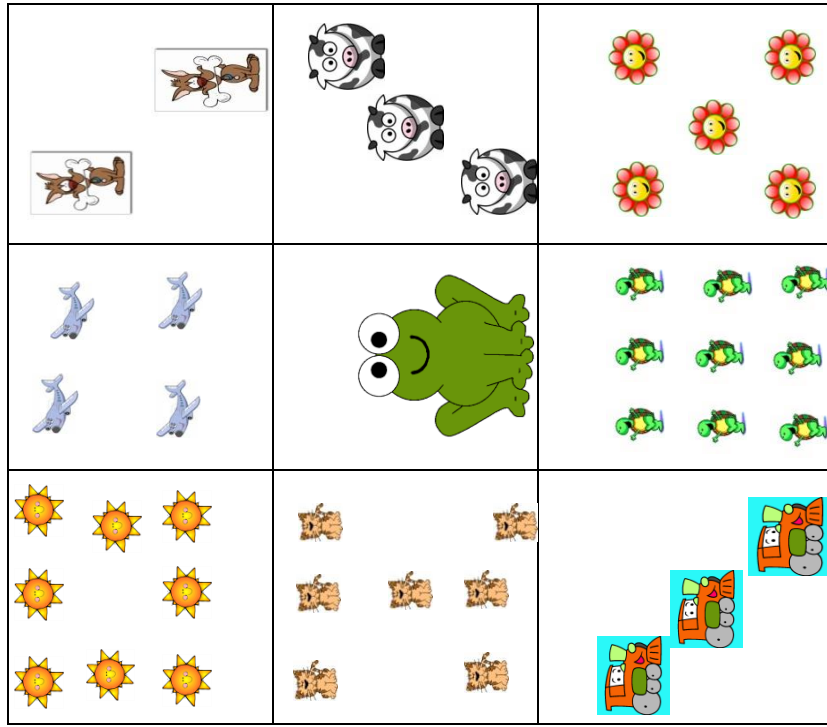
	<p>pedras o semillas.</p>	<p>semilla.</p> <ul style="list-style-type: none"> • El equipo que termine correctamente en cubrir su tablero es quien ganará y ellos cantarán una canción que el docente le haya enseñado con relación al tema y el resto del grupo los acompañará. • Para seguimiento de este tema, se puede modificar tableros y tarjetas con operaciones matemáticas. 	<ul style="list-style-type: none"> • Espacial: al ubicar los números en el tablero.
--	---------------------------	---	--

Tableros con números.

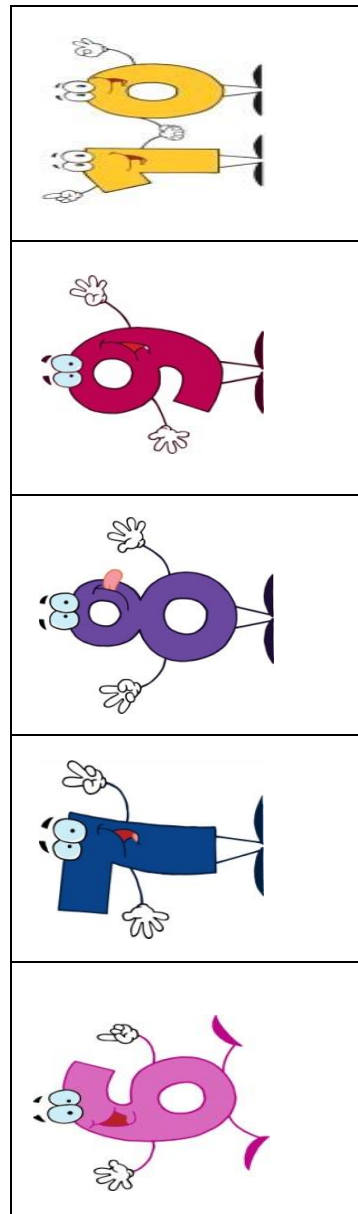
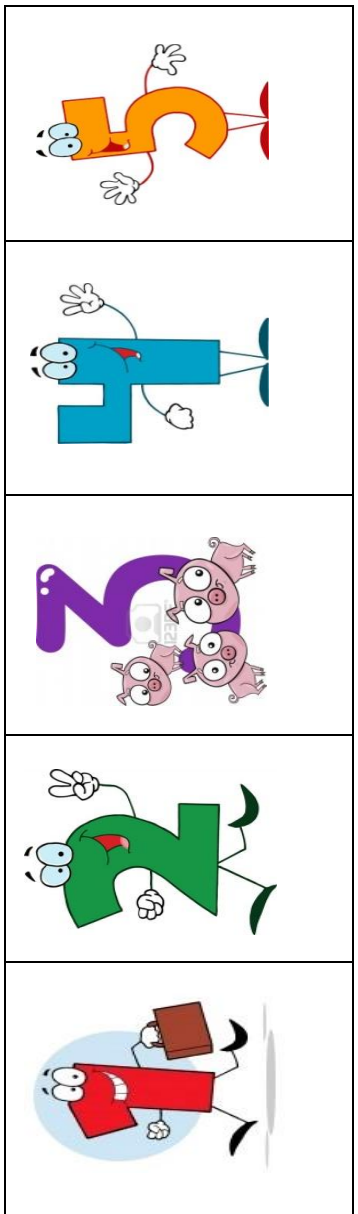
Anexo:



Tableros con objetos o animales.



Tarjetas



ACTIVIDAD #3

Grado: Primero.	Asignatura: Matemáticas.	Tema: Orientación espacial.
<p data-bbox="528 1415 568 2011">Actividad: “La ronda del calentamiento”.</p> <p data-bbox="587 185 679 2011">Esta actividad ayudará al niño a desarrollar su ubicación espacial, a través de su cuerpo con ayuda de una canción, en la cual se dará la indicación qué parte del cuerpo deberá mover.</p> <p data-bbox="699 1738 738 2011">Objetivo general:</p> <p data-bbox="758 1368 794 2011">Conocer y/o identificar la ubicación espacial.</p> <ul data-bbox="810 456 963 1957" style="list-style-type: none"><li data-bbox="810 1285 847 1957">• El alumno identifique su ubicación espacial.<li data-bbox="866 687 903 1957">• El alumno sea capaz de hacer uso correcto de los conceptos de la ubicación espacial.<li data-bbox="922 456 963 1957">• Desarrollar la inteligencia: la Lingüística, la Espacial, la Cinético-corporal, la Musical y la Interpersonal.		

Actividad	Recursos	Procedimiento	Inteligencias que se desarrollan:
<p>“La ronda del calentamiento”³</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Se necesita un espacio amplio como el salón de clase o el patio de la escuela. 	<ul style="list-style-type: none"> • El docente decidirá si el ejercicio se realizará en equipos o todo el grupo. • Se le pide a los niños que hagan un círculo y se tomen de las manos; después empezarán a girar, cantando la siguiente melodía: “Este es el juego del calentamiento, vamos a ver la orden del jinete: jinete, a la carga!” (en este momento se detienen y el docente es quien dará la indicación), ¡mano izquierda! Y todos los alumnos mostrarán dicha mano. • El juego sigue con el mismo estribillo, pero en cada indicación 	<ul style="list-style-type: none"> • Espacial: en la orientación espacial, cuando se ubica su derecha, atrás, enfrente, arriba, etc. • Cinético-corporal: los movimientos que se realizan al cumplir las órdenes. • Musical: aprenderse la canción de la ronda del calentamiento. • Interpersonal: trabajo en equipo o todo el grupo, ya que existe la convivencia.

³ Adaptado de: (Zapata, 1995).

		<p>el docente cambiará la orden.</p> <ul style="list-style-type: none">• El alumno que se equivoque bailará alguna canción que le guste.• Conforme el profesor vea los avances del grupo puede ir cambiando las órdenes, es decir que vayan siendo un poco más complicada, por ejemplo: "brincar a la derecha en un pie".	
--	--	--	--

ACTIVIDAD #4

Grado: Primero.	Asignatura: Exploración de la Naturaleza y la Sociedad	Tema: Las estaciones del año.
<p>Actividad: “El catalejo,”</p> <p>Se pretende con esta actividad que el alumno aprenda las estaciones del año, reconociendo sus características, a través de la creación de un catalejo.</p> <p>Objetivo general:</p> <p>Dar a conocer el tema de las estaciones del año, así como las características de cada una.</p> <p>Objetivos particulares:</p> <ul style="list-style-type: none">• Enriquecer el conocimiento sobre las estaciones del año.• Diferenciar cada una de ellas, así como sus características.• Desarrollar la inteligencia: la Lingüística, la Espacial, la Cinético-corporal, la Musical y la Interpersonal.		

Actividad	Recursos	Procedimiento	Inteligencias que se desarrollan:
<p>“El catalejo”⁴</p>	<ul style="list-style-type: none"> El docente será quien realice el mural con diferentes imágenes en las cuales se representen las estaciones del año, el tamaño del mural dependerá del criterio del docente. Se le pide a los alumnos un tubo de cartón (como el del papel aluminio), pinturas, lentejuelas, botones, semillas, plumones, pegamento, celofán, entre otros objetos para hacer el 	<ul style="list-style-type: none"> El docente pide a su grupo que saquen el material que llevaron para hacer el catalejo, dando la indicación que pueden decorarlo como ellos quieran y en un orificio colocar un pedazo de celofán para que simule el lente del catalejo. El docente coloca su mural en el centro del pizarrón. El docente junto con el grupo canta lo siguiente: “Con el catalejo que yo construí, veo, veo, cosas desde aquí”; y él elige al azar a un niño, para que de modo de adivinanza les diga a sus compañeros la figura que ve, a través de indicaciones 	<ul style="list-style-type: none"> Lingüística: al describir la ubicación de las imágenes. Naturalista: conocer la flora y fauna de cada una de las estaciones del año. Espacial: la orientación espacial al describir la ubicación, cuando el alumno da las indicaciones: “arriba, abajo, a la izquierda de...” Cinético-corporal: se desarrolla la motricidad fina al decorar el catalejo. Musical: aprenderse la

⁴ Adaptado de: (Iglesias, et al., 2005).

	<p>catalejo.</p>	<p>como: está a la derecha de, lejos de, arriba de, es de color, tiene, etc.</p> <ul style="list-style-type: none"> • A continuación se le pide al resto del grupo que aquél que tenga la respuesta de la imagen que se hace referencia levante la mano la mano y si llega a ser errónea la respuesta deberá seguir dando pistas hasta que sea localizada. • Cuando se llegue a la respuesta correcta, se vuelve a repetir la melodía y el docente selecciona a otro compañero, se vuelve a repetir el ejercicio. • Para enriquecer la actividad se le puede organizar al grupo en equipos de 4 a 5 integrantes que realicen una línea del tiempo, donde se localice la fecha que abarca cada una de las 	<p>melodía del catalejo.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Interpersonal: la actividad necesita de la participación de todo el grupo. • Intrapersonal: cuando cada uno de los alumnos crea su propio catalejo.
--	------------------	---	---

		estaciones del año, la temperatura, el clima, su influencia en la fauna y flora, así como en los seres humanos, algunas festividades propias de las distintas estaciones.	
--	--	---	--

ACTIVIDAD #5

Grado: Primero.	Asignatura: Exploración de la Naturaleza y la Sociedad	Tema: Los animales.
Actividad: “El Arca de Noé” Esta actividad permitirá al docente ampliar el conocimiento los animales que habitan nuestro planeta, así como el cuidado de ellos y aquellos animales que se encuentran en peligro de extinción o los que ya están extintos Objetivo general: Expandir su conocimiento sobre los distintos animales que existen en el planeta así como algunas características y el cuidado que el ser humano debe tener hacia ellos. Objetivos particulares: <ul style="list-style-type: none">• El alumno conozca los animales, sus características y la responsabilidad del ser humano hacia ellos.• Desarrollar la inteligencia: la naturalista, la Cinético-corporal, la Musical y la Interpersonal.		

Actividad	Recursos	Procedimiento	Inteligencias que se desarrollan:
<p>“El Arca de Noé”⁵</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Se necesita un espacio amplio, por ejemplo el salón de clase o el patio de la escuela. • Pañuelos, los necesarios para vendar los ojos de los niños (sólo debe ser la mitad del grupo.) 	<ul style="list-style-type: none"> • El juego se trata de utilizar la idea del Arca de Noé. • El docente le pide a los alumnos que se organicen en parejas, después se les entregará un pañuelo y les pide que imaginen que se encuentran en un arca. • En una primera instancia se le puede pedir a las parejas de niños que elijan un animal, el que más les guste. • Después uno de ellos debe vendarse los ojos y su compañero debe alejarse de él, colocándose en alguna parte del salón o del patio de la escuela. • El niño que no está vendado de los ojos deberá imitar el sonido 	<ul style="list-style-type: none"> • Naturalista: se fomenta el conocimiento sobre los animales, como sus características, cuidados y los que están peligro de extinción. • Cinético-corporal: al imitar al animal elegido y moverse en el espacio que se eligió para ser el Arca de Noé. • Musical: al hacer los diferentes sonidos de los animales. • Interpersonal: trabajo en parejas y aprender a respetar el turno de los compañeros para

⁵ Adaptado de: (Iglesias, et al., 2005).

		<p>del animal elegido entre él y su compañero, por ejemplo, el perro, tendrá que ladrar.</p> <ul style="list-style-type: none"> • El niño que está vendado deberá moverse por el espacio hasta localizar a su pareja, pero en cada encuentro con otro compañero deberán decir el siguiente diálogo (dependiendo el animal que identifique a través del sonido): “¡Hola señora gallina!” Y el otro responderá “¡Hola señor perro!”, así hasta llegar con la pareja correcta. • Al finalizar la actividad el docente da la indicación que regresen a su lugar, después preguntará cómo se sintieron con la actividad, cuáles son las características del animal que eligieron, cuáles son los cuidados que deben tener y la 	participar.
--	--	---	-------------

		<p>responsabilidad del ser humano debe tener; ellos podrán participar levantando la mano y el docente enriquecerá el tema con una explicación.</p> <ul style="list-style-type: none">• En un segundo momento de esta actividad, el docente puede adaptarla si desea categorizar los tipos de animales, por ejemplo a los que son de granja, acuáticos, terrestres, etc., siguiendo la misma dinámica.	
--	--	---	--

ACTIVIDAD #6

Grado: Primero.	Asignatura: Exploración de la Naturaleza y la Sociedad	Tema: El cuidado de la naturaleza.
<p>Actividad: “Necesita cuidado la naturaleza”.</p> <p>Con esta actividad el alumno conocerá cómo puede cuidar al medio ambiente, evitando tirar basura en las calles, no desperdiciando el agua, decirle a las personas que fuman no tirar la colilla, organizando la basura entre otros.</p> <p>Objetivo general:</p> <p>Que el alumno aprenda a cuidar el medio ambiente.</p> <p>Objetivos particulares:</p> <ul style="list-style-type: none">• Fomentar el cuidado de la naturaleza.• Desarrollar las inteligencias: la Lingüística, la naturalista, la Espacial, la Cinético-corporal y la Interpersonal.		

Actividad	Recursos	Procedimiento	Inteligencias que se desarrollan:
<p>“Necesita cuidado la naturaleza”⁶</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Un día anterior se les pide a los niños que traigan objetos que representen lo que será utilizado en la dramatización. • Disfraces si llegan a ser necesarios. 	<ul style="list-style-type: none"> • El docente organiza un día antes al grupo en equipos, de 4 a 5 alumnos. • Después de ello, el docente se acerca a cada grupo y les dice la escena que deberán dramatizar, por ejemplo: alguna persona que se tarda en bañar, lavar el auto con una manguera, una persona que se encuentre en el bosque, y otros ejemplos que el docente considere adecuados. • El docente les brinda un tiempo para que se pongan de acuerdo cómo lo representarán y si existe alguna duda él les podrá orientar dando alguna idea. • Al día siguiente, el docente 	<ul style="list-style-type: none"> • Lingüística: se manifiesta cuando los alumnos expresan sus opiniones. • Naturalista: al enseñarle a los niños el cuidado del medio ambiente. • Cinético-corporal: con la dramatización que harán los alumnos de cada una de las causas que afectan al medio ambiente. • Interpersonal: se fomenta en el trabajo en equipo para poder llevar a un acuerdo de lo que se va a hacer.

⁶ Adaptado de: (Urdiales, M. et al., 1998).

		<p>preguntará quién desea iniciar las representaciones, y por cada equipo se les brindará de 5 a 10 minutos.</p> <ul style="list-style-type: none">• Al finalizar cada una de las representaciones, el docente preguntará al resto del grupo qué opinión tienen respecto a lo expuesto, de qué manera perjudica al medio y las posibles soluciones que darían para evitar esas acciones.• El docente enriquecerá cada una de las opiniones de los niños con su propia explicación.	
--	--	---	--

ACTIVIDAD #7

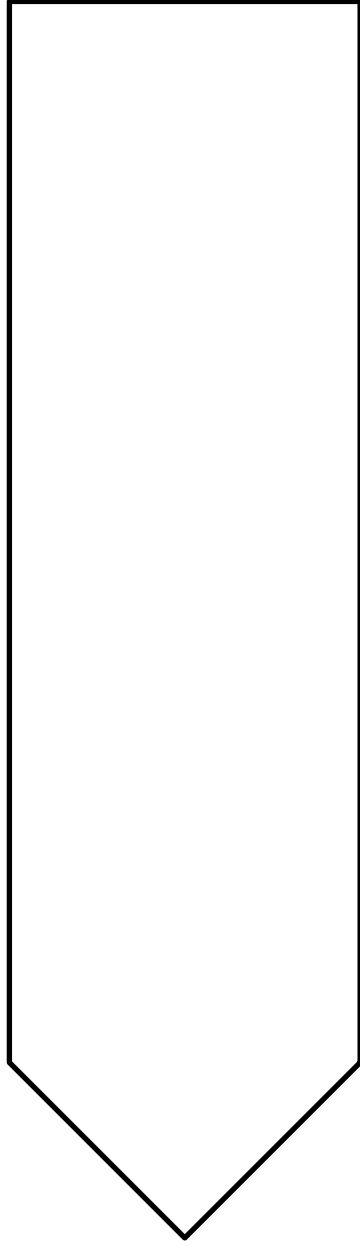
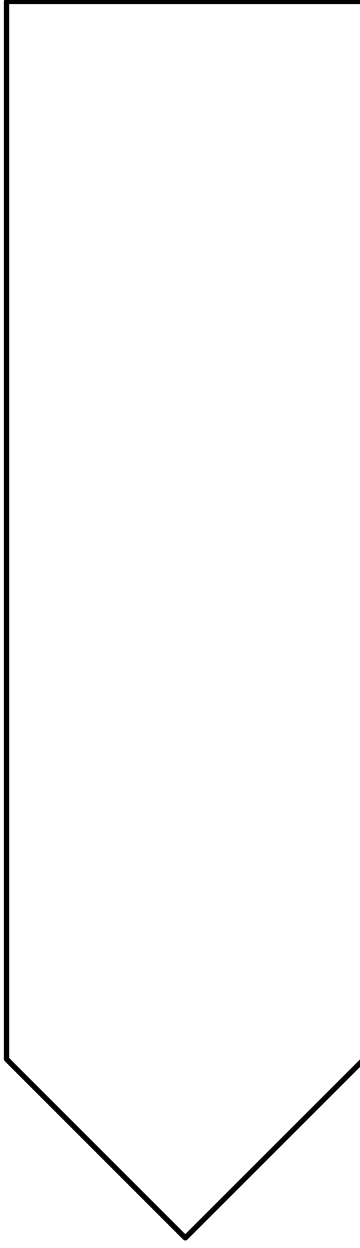
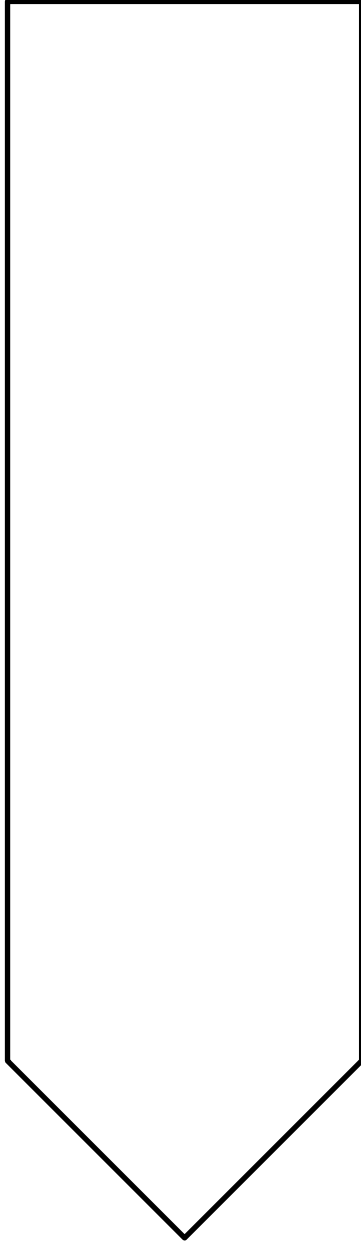
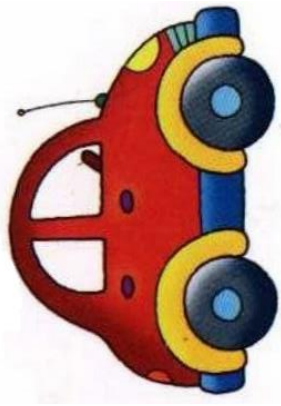
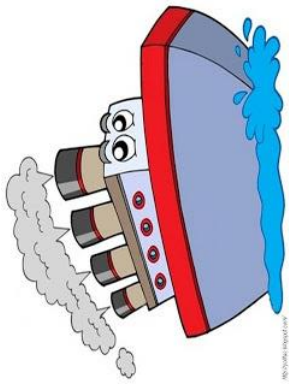
Grado: Primero.	Asignatura: Exploración de la Naturaleza y la Sociedad	Tema: Medios de transporte.
<p>Actividad: “Clasificando los medios de transporte”</p> <p>Esta actividad, permitirá al alumno conocer los medios de transporte y clasificarlos de acuerdo a su tipo, es decir, los marítimos, terrestres y aéreos, y conocer en cuáles ha viajado.</p> <p>Objetivo general:</p> <p>Identificar y clasificar los medios de transporte.</p> <p>Objetivos particulares:</p> <ul style="list-style-type: none">• Conocer los medios de transporte.• Conocer la clasificación de los medios de transporte.• Desarrollar la inteligencia: la Lingüística, la Cinético-corporal y la Interpersonal. <p>Anexo:</p> <p>Se presenta la hoja que el docente deberá entregar a cada niño dl grupo.</p>		

Actividad	Recursos	Procedimiento	Inteligencias que se desarrollan:
<p>“Clasificando al medio de transporte”⁷</p>	<ul style="list-style-type: none"> Una hoja donde se encuentren diversos medios de transportes, (como se muestra en el anexo). Un día antes se les pide que lleven revistas viejas o periódico. Colores. Tijeras. Pegamento. 	<ul style="list-style-type: none"> El docente organiza al grupo en parejas o equipos de tres niños. Se le entrega a cada alumno una hoja (como la del anexo). Se les pide que saquen el material que se les pidió el día anterior (revistas, periódicos, colores, tijeras y pegamento). El docente les pide que entre parejas o equipos, platicuen sobre los medios de transportes que han utilizado o conocen. Después del diálogo, se les pide que busquen imágenes en las revistas o periódicos con relación a los tipos de transporte, recortarlos y pegarlos en el 	<ul style="list-style-type: none"> Lingüística: el saber expresar sus ideas en el trabajo en equipo y después con todo el grupo. Cinético-corporal: la motricidad fina, en el momento que recortan, pegan o iluminan. Interpersonal: con el trabajo en parejas o equipos.

⁷ Adaptado de: *Jugando con números. Conceptos básicos para la introducción a las matemáticas en pre-primaria*.

		<p>espacio correctamente. Y en caso de no encontrar algún transporte los niños los podrán dibujar.</p> <ul style="list-style-type: none">• Al finalizar la actividad, el docente podrá enriquecer el tema y les preguntará a todo el grupo qué transportes conocen, en cuáles han viajado, cuál le gusta más, etc.	
--	--	--	--

Anexo:



ACTIVIDAD #8

Grado: Primero.	Asignatura: Exploración de la Naturaleza y la Sociedad	Tema: Explorando la naturaleza.
<p>Actividad: “Comparando cuadros”</p> <p>Esta actividad ayudará al niño a crear conciencia respecto a sus acciones que tiene sobre su medio ambiente, es decir, que ponga en práctica todas aquellas que beneficien para mantenerlo limpio y conocer las consecuencias si esas acciones no se llevan a cabo, por ejemplo, qué sucede si se tira la basura.</p> <p>Objetivo general:</p> <p>Concientizar a los niños para mantener en buen estado al medio ambiente y que logren corregir aquellas acciones que perjudiquen al ambiente.</p> <p>Objetivos particulares:</p> <ul style="list-style-type: none">• Lograr que los niños reflexionen sobre sus actos para mantener el medio ambiente limpio.• Evitar contaminar el medio ambiente, ofreciéndoles opciones para evitarlo. <p>Desarrollar la inteligencia: la Lingüística, la naturalista y la Cinético-corporal.</p> <p>Anexo:</p> <p>Se presenta la hoja donde se encuentran dos escenas con relación al medio ambiente.</p>		

Actividad	Recursos	Procedimiento	Inteligencias que se desarrollan:
<p>“Comparando cuadros”⁸</p>	<ul style="list-style-type: none"> Una hoja (como la del anexo), en la cual contiene dos imágenes, una donde se muestre al medio ambiente en buen estado y la otra lo contrario. Colores. 	<ul style="list-style-type: none"> El docente entregará a cada alumno una hoja (como la del anexo). Se le pide que las coloreen. Al terminar de iluminar, el docente divide al grupo en dos equipos, uno representará a las buenas acciones para mantener limpio al medio ambiente y el otro a las malas acciones. El ejercicio consiste en; el equipo que representa las malas acciones enunciarán algunos ejemplos, como las fábricas, tirar basura, talar árboles, etc., y el equipo de las buenas acciones darán posibles soluciones y dará 	<ul style="list-style-type: none"> Lingüística: al crear el debate entre cada una de las imágenes. Naturalista: propiciar la conciencia para el cuidado del medio ambiente. Cinético-corporal: se desarrolla la motricidad fina al iluminar.

⁸ Adaptado de: (Única guía súper jerarquizada1. Actualizada de acuerdo a la nueva Reforma Educativa).

		<p>a conocer de qué manera es perjudicado el medio ambiente. El docente podrá hacer las intervenciones necesarias para aclarar o enriquecer el tema.</p>	
--	--	--	--

Anexo:



VS



ACTIVIDAD #9

Grado: Primero.	Asignatura: Formación Cívica y Ética	Tema: El buen comer
<p>Actividad: “El juego del buen comer”</p> <p>Esta actividad le permitiría niño identificar los alimentos que le ayudan a mejorar su salud, como lo son frutas y verduras, carnes, lácteos y diferenciar a aquellos que debe consumir en menor cantidad, por ejemplo las grasa, los dulces entre otros.</p> <p>Objetivo general:</p> <p>Conocer los alimentos saludables.</p> <p>Objetivos particulares:</p> <ul style="list-style-type: none">• Identificar los alimentos saludables.• Conocer los alimentos que se deben consumir en menor cantidad.• Desarrollar la inteligencia: la Lingüística, la Cinético-corporal, la Musical y la Interpersonal.		

Actividad	Recursos	Procedimiento	Inteligencias que se desarrollan:
<p>“El juego del buen comer”⁹</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Un espacio amplio, puede ser dentro del salón de clase o el patio de la escuela. • Un día antes el docente deberá dividir al grupo en siete equipos a los cuales asignará un grupo alimenticio, (leche y derivados, carnes, pescados y huevo, legumbres, verduras, frutas, cereales y derivados, azúcar y dulces, y por último las grasas), y llevar imágenes, objetos o el alimento que les corresponde a cada uno de los niños. • Un mantel. • Videos que fomenten el buen comer, por ejemplo los siguientes links: *http://www.youtube.com/watch?v=sWVNRVfdEAg&feature=youtu.be *http://www.youtube.com/watch?v=lg6n3t0 	<ul style="list-style-type: none"> • El juego consiste en un día de campo, así que en centro del salón o en el patio se colocará el mantel y se le pide a los alumnos que coloquen de manera discriminada los alimentos. • Se dibujarán siete círculos, cerca del mantel, a los cuales el docente debe escribir el nombre de cada uno de los grupos alimenticios. • El docente elegirá a un alumno, dándole la indicación que se acerque al mantel y tome un alimento, distinto al grupo que se le fue asignado el día anterior y lo lleve al círculo correspondiente y deberá quedarse allí; esta dinámica se hará hasta que pasen todos los alumnos. 	<ul style="list-style-type: none"> • Lingüística: al exponer las tres características de cada una de los grupos alimenticios. • Cinético-corporal: se desarrolla la motricidad gruesa, al acercarse al mantel y tomar el alimento. • Musical: escuchar los videos musicales que el docente le pondrá a su grupo al finalizar la clase. • Interpersonal: se fomenta el trabajo en equipo para llegar a

⁹ Adaptado de: (Zapata, 1995).

	<p>PjDA</p> <p>*http://www.youtube.com/watch?v=U9W5W1CZiUs</p> <p>http://www.youtube.com/watch?v=W6rCcUpbz5o</p> <p>*http://www.youtube.com/watch?v=X_Ta2Vlc4Ok</p> <p>*http://www.youtube.com/watch?v=UX2tS9rqW18g</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Después de ello, instantáneamente se han formado los equipos y el docente les pedirá que entre ellos platiquen y lleguen a un común acuerdo para mencionar tres características del grupo alimenticio que les haya tocado. • Al finalizar el docente podrá elegir uno o más videos para fomentar la buena alimentación y para cerrar el tema él dará una breve explicación sobre el tema. 	<p>un acuerdo con relación a las tres características.</p>
--	--	--	--

ACTIVIDAD #10

Grado: Primero.	Asignatura: Formación Cívica y Ética	Tema: Conociendo a los demás.
<p data-bbox="451 1473 483 2000">Actividad: “Escuchando y sintiendo”</p> <p data-bbox="507 185 707 2000">Con esta actividad el alumno con ayuda del profesor aprenderá a desarrollar diferentes valores, enfatizando en la empatía, que le servirá para el resto de su vida con las personas que le rodean fuera y dentro de la escuela. Paralelamente se verán involucrados diversos valores los cuales se encuentran vinculados con la empatía, tales como la empatía, el respeto, la comprensión, la tolerancia entre otros.</p> <p data-bbox="730 1738 762 2000">Objetivo general:</p> <p data-bbox="786 185 930 2000">Que el alumno sea capaz de identificar, reconocer y aprender algunos valores como la empatía, el respeto, la comprensión, la tolerancia, entre otros al presenciar de manera directa diversas situaciones o historias que los compañeros o historias o el profesor le narre a través de actividades vivenciales que le generen diversas emociones.</p> <p data-bbox="954 1653 986 2000">Objetivos particulares:</p> <ul data-bbox="1010 784 1153 1955" style="list-style-type: none">• Identificar, reconocer, aprender y vivenciar valores.• Fomentar la vivencia.• Desarrollar la inteligencia: la Lingüística, la Cinético-corporal y la Interpersonal.		

Actividad	Recursos	Procedimiento	Inteligencias que se desarrollan:
<p>“Escuchando y sintiendo”¹⁰</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Historias verdaderas o creadas por los alumnos. 	<ul style="list-style-type: none"> • Un día anterior, el docente le pide a los alumnos que piensen en alguna historia verdadera o creada por ellos mismo o si es necesario con ayuda de sus papás. Dichas historias deben tratar temas como la desigualdad, la injusticia, la discriminación, etc., algunos ejemplos de ellos serían como: unos papás que no lleven a la escuela a su hijo y en su lugar lo pongan a trabajar, la mamá le pega a su hijo simplemente porque le fue mal en su trabajo, niños que hacen bullying a sus compañeros por ser diferente, entre otros. 	<ul style="list-style-type: none"> • Lingüística: se fomenta cuando se motiva a los niños que narren sus historias. • Cinético-corporal: al hacer uso de la mímica, los gestos y sus actuaciones. • Interpersonal: cuando se eligen los equipos para vivenciar las historias narradas.

¹⁰ Adaptado de: (Urdiales, M. et al., 1998).

		<ul style="list-style-type: none">• El día que se lleve a cabo la actividad, el docente pide a uno de sus alumnos que pase al frente del salón y elija a algunos de sus compañeros para que vivencien las historias que serán narradas.• La actividad vivencial será apoyada, con anticipación por parte del profesor, con el fin de que sean expresadas y reflexionadas todo tipo de vivencias y que los niños comprendan el alcance de sus propias acciones a través de esta actividad.	
--	--	--	--

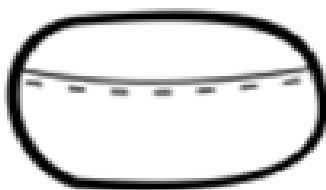
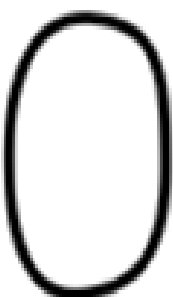
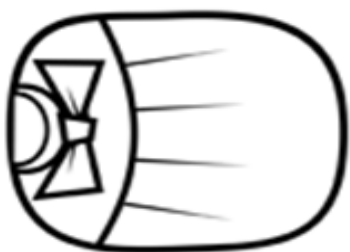
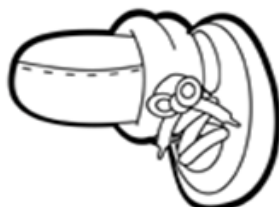
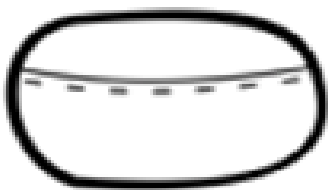
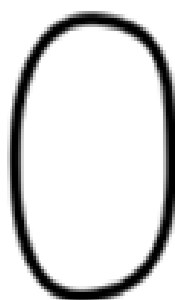
Actividad #11

Grado: Primero.	Asignatura: Formación Cívica y Ética	Tema: El cuerpo humano.
<p data-bbox="456 1585 485 2000">Actividad: “Nuestro cuerpo”.</p> <p data-bbox="507 199 596 2000">Esta actividad permitirá al niño a partir de sus conocimientos previos sobre el cuerpo humano, como son: los brazos, el cuello, las orejas, los ojos, las piernas, etc., y profundicen en la importancia del cuidado de todos los órganos de su cuerpo.</p> <p data-bbox="619 1738 647 2000">Objetivo general:</p> <p data-bbox="676 199 762 2000">Que el alumno sea capaz de autoreconocerse y conocer de qué manera se encuentra constituido el cuerpo humano, para responsabilizarse en su cuidado.</p> <p data-bbox="785 1653 813 2000">Objetivos particulares:</p> <ul data-bbox="842 1211 932 1955" style="list-style-type: none">• Identificar las características del cuerpo humano.• Aprender sobre el cuidado del cuerpo. <p data-bbox="960 725 989 2000">Desarrollar la inteligencia: la Lingüística, la Cinético-corporal, la Musical y la Interpersonal.</p> <p data-bbox="1050 1890 1078 2000">Anexo:</p> <p data-bbox="1107 779 1136 2000">El rompecabezas del cuerpo humano, agregando el dibujo original como debe quedar.</p>		

Actividad	Recursos	Procedimiento	Inteligencias que se desarrollan:
<p>“Nuestro cuerpo”¹¹</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 5 rompecabezas del cuerpo humano. • Pegamento. • Cartulina. • Colores. • Algunas direcciones electrónicas: <p>*http://www.youtube.com/watch?v=dTrFeTDdXqU</p> <p>*http://www.youtube.com/watch?v=x6SDOmed3U4</p> <p>*http://www.youtube.com/watch?v=juCY2Qh3oVc</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Un día anterior se organiza al grupo en equipos de 5 a 6 integrantes, y se le pide que traigan una cartulina, colores y pegamento. • Al día siguiente, el docente le pide a su grupo que se organice en sus equipos conformados el día anterior y se les entrega un rompecabezas. • El docente les pide a los niños que coloreen las piezas del rompecabezas y 	<ul style="list-style-type: none"> • Lingüística: se fomenta con las opiniones y comentarios en equipo y con todo el grupo. • Cinético-corporal: se desarrolla la motricidad fina, al colorear, recortar y pegar las piezas del rompecabezas. • Musical: se fomentan a través de las canciones que hablan sobre el tema del cuerpo humano. • Interpersonal: se

¹¹ Adaptado de: (Urdiales, M. et al., 1998).

		<p>después de ello lo armen y lo peguen en la cartulina.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mientras realizan esta actividad el docente podrá poner algunas canciones (se muestran algunas opciones con las direcciones electrónicas). • Para enriquecer la actividad el docente junto con los alumnos comentaran sobre qué cuidados deben tener para mantener un cuerpo sano. 	<p>desarrolla con el trabajo en equipo, para llegar a un acuerdo para saber qué parte del cuerpo deben iluminar y para saber cómo deben ser colocadas</p>
--	--	--	---



ACTIVIDAD #12

Grado: Primero.	Asignatura: Formación Cívica y Ética	Tema: La prevención.
<p data-bbox="536 1704 568 2000">Actividad: “El brujo”</p> <p data-bbox="592 409 624 2000">Esta actividad permitirá al alumno conocer diversas maneras para prevenir accidentes, heridas o enfermedades.</p> <p data-bbox="647 1738 679 2000">Objetivo general:</p> <p data-bbox="703 797 735 2000">Que los alumnos conozca y aprenda a prevenir accidentes, heridas o enfermedades.</p> <p data-bbox="759 1653 791 2000">Objetivos particulares:</p> <ul data-bbox="815 824 911 1955" style="list-style-type: none"><li data-bbox="815 1440 847 1955">• Fomentar el cuidado de la salud.<li data-bbox="871 824 903 1955">• Desarrollar la inteligencia: la Cinético-corporal, la Musical y la Interpersonal.		

Actividad	Recursos	Procedimiento	Inteligencias que se desarrollan:
<p>“El brujo”¹²</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Un espacio amplio, como puede ser el salón de clase o el patio de la escuela. • Música. • Un día antes se le pide a los alumnos que traigan el material que más le guste como puede ser: lentejuelas, pegamento, cartulinas, ligas., tijeras, listones, serpentina, papel china, colores, crayones o acuarelas. 	<ul style="list-style-type: none"> • Se divide al grupo en cuatro equipos, a uno le tocará confeccionar la máscara del médico y el otro del brujo; y los otros dos equipos harán la ropa de cada uno de los personajes. • Al terminar los atuendos, se iniciará la actividad, en primera instancia se hará para poder explicar en qué consiste; se elige a dos niños para que cada uno personifique al médico y el otro al brujo, colocándose cada uno el disfraz correspondiente. • El docente pondrá música y el resto del grupo bailará al ritmo de ésta por todo el espacio, y el 	<ul style="list-style-type: none"> • Cinético-corporal: se desarrolla tanto la motricidad fina como la gruesa, la primera cuando se realiza la máscara y la ropa de los personajes y la segunda, cuando se baila y hacer movimientos para esquivar al brujo. • Musical: el niño debe identificar el ritmo para poder bailar. • Interpersonal: el trabajo en equipo para crear las máscaras y la ropa de los personajes.

¹² Adaptado de: (Urdiales, M. et al., 1998).

		<p>brujo tratará de atraparlos y los niños lo evitaran pero si el brujo logra tocarlo deberá permanecer quieto hasta ser sanado por el médico al agarrar la cabeza.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Después de que se haya entendido el sentido del juego, el docente podrá modificarlo al tema sobre la “prevención” . • El docente pondrá música para que bailen los alumnos, se elige dos niños para que uno sea el médico y otro el brujo, pero, al ser tocado por éste último, les asignará un accidente, herida o enfermedad, por ejemplo: “tú tienes tos”, “tiene una raspada por andar en bicicleta”, y el niño que ha sido enfermado deberá dramatizar la acción y para ser sanado el médico se acercará a él y dirá la solución, por ejemplo:
--	--	--

		<p>“para que no te vuelvas a enfermar ya no tomarás cosas frías”, “para evitar raspadas en tus rodillas no andarás en bicicleta sin protección”.</p> <ul style="list-style-type: none">• Se cambian los papeles, es decir, el médico será el brujo y el niño sanado el médico.• El docente podrá intervenir las veces que sean necesarias para corregir, enriquecer o aclarar dudas de los alumnos.	
--	--	--	--

ACTIVIDAD #13

Grado: Primero.	Asignatura: Formación Cívica y Ética	Tema: La convivencia.
<p data-bbox="454 1413 486 2011">Actividad: “Código para la convivencia.”</p> <p data-bbox="507 185 598 2011">Con esta actividad los niños aprenderán a conocer las inquietudes, necesidades, estados de ánimos de sus compañeros, para lograr una mejor convivencia dentro y fuera del salón de clase, así como evitar acciones de violencia.</p> <p data-bbox="619 1736 651 2011">Objetivo general:</p> <p data-bbox="671 427 703 2011">Propiciar un ambiente armónico entre los compañeros, evitando que incrementen actitudes violentas entre ellos.</p> <p data-bbox="724 1653 756 2011">Objetivos particulares:</p> <ul data-bbox="786 786 997 1960" style="list-style-type: none"><li data-bbox="786 1429 818 1960">• Fomentar valores de convivencia.<li data-bbox="839 1055 871 1960">• Reconocer las necesidades de los demás como las propias.<li data-bbox="892 1263 924 1960">• Ser capaz de dar respuestas ante los demás.<li data-bbox="944 786 997 1960">• Desarrollar la inteligencia: la Lingüística, la Cinético-corporal y la Interpersonal		

Actividad	Recursos	Procedimiento	Inteligencias que se desarrollan:
<p>“Código para la convivencia”¹³</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Hojas de colores. • El docente, en una cartulina, en la parte superior de ésta, escribirá lo siguiente: “Yo me siento... cuando o porqué...”. 	<ul style="list-style-type: none"> • El docente entrega a cada alumno una hoja de color, y se les pide que escriban o dibujen alguna situación desagradable que pasen ellos o algún compañero dentro o fuera del salón de clase y que les gustaría dar solución, por ejemplo: si es molestado porque está “gordito”, niños que le peguen a otro, entre otras situaciones. • El docente colocará la cartulina en algún lugar del salón donde sea visible para todo el grupo. • Al terminar, se les entregará al docente y elegirá dos hojas al azar, los cuales serán pegarán en el cartel. 	<ul style="list-style-type: none"> • Lingüística: se propicia a través del debate. • Cinético-corporal: se fomenta el desarrollo de la motricidad fina al escribir o dibujar. • Interpersonal: al compartir las ideas entre todos y poder dar solución a las diversas situaciones desagradables.

¹³ Adaptado de: (Brites y Almoño, 2006).

		<ul style="list-style-type: none">• El docente dará inicio a un debate en el grupo, sobre las dos situaciones que se expresaron en la hoja, para dar respuesta a las preguntas del cartel, con el propósito de dar solución y ponerlo en práctica.• Esto propiciará que se elabore conjuntamente un reglamento, el cual originará el “Código de convivencia” entre los niños del salón.	
--	--	--	--

ACTIVIDAD #14

Grado: Primero.	Asignatura: Formación Cívica y Ética	Tema: Nuestros sentidos.
<p>Actividad: “Collages de los sentidos ”</p> <p>Esta actividad ayudará a los niños a identificar los cinco sentidos del ser humano y con los cuales se puede conocer el medio que le rodea, por ejemplo: con el tacto se palpa las cosas, diferenciando lo blando de lo duro, frío o caliente, con el gusto los sabores, agrío de lo dulce, etc.</p> <p>Objetivo general:</p> <p>Identificar los cinco sentidos del ser humano y cómo se conoce al medio a través de ellos.</p> <p>Objetivos particulares:</p> <ul style="list-style-type: none">• Conocer de cada uno de los sentidos.• Saber qué parte del cuerpo se utiliza para conocer al medio.• Desarrollar la inteligencia: la Lingüística, la Cinético-corporal y la Interpersonal.		

Actividad	Recursos	Procedimiento	Inteligencias que se desarrollan:
<p>“Collage de los sentidos”¹⁴</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Revistas. • Tijeras. • Pegamento. • Colores. • Cartulina. 	<ul style="list-style-type: none"> • Se divide al grupo en 5 equipos, a los cuales el docente asignar un sentido del ser humano a cada uno, entregándoles una cartulina. • Se les da la indicación, que deben buscar imágenes relacionadas con el sentido que les haya tocado en las revistas y de cómo se puede conocer a través de ese sentido su alrededor. • Cuando hayan localizado las imágenes correspondientes al sentido asignado, deberán escribir el nombre de éste en el centro de la cartulina y pegarán 	<ul style="list-style-type: none"> • Lingüística: se fomenta con la exposición que se dará al grupo. • Cinético-corporal: se desarrolla la motricidad fina al recortar, pegar y decorar el cartel • Interpersonal: se fomenta el trabajo en equipo.

¹⁴ Adaptado de: (Brites y Almoño, 2006).

		<p>todas las imágenes que recortaron y podrán decorar o agregar cosas al cartel.</p> <ul style="list-style-type: none">• Al finalizar, cada uno de los equipos presentará su cartel a todo el grupo, dando una breve exposición del sentido que les haya tocado, el docente podrá intervenir las veces necesarias para aclarar o enriquecer el tema.	
--	--	--	--

ACTIVIDAD #15

Grado: Primero.	Asignatura: Formación Cívica y Ética	Tema: Las emociones.
<p data-bbox="454 1272 486 2000">Actividad: “Lo que expreso... son mis emociones”.</p> <p data-bbox="507 197 598 2000">Esta actividad ayudará al alumno en reconocer sus emociones como las de sus compañeros, esto se logrará a través de dibujarlas y después expresarlas mediante gestos.</p> <p data-bbox="619 1738 651 2000">Objetivo general:</p> <p data-bbox="671 577 703 2000">Lograr que los alumnos puedan conocer e identificar sus propias emociones como las de los demás.</p> <p data-bbox="724 1653 756 2000">Objetivos particulares:</p> <ul data-bbox="786 548 938 1955" style="list-style-type: none"><li data-bbox="786 1541 818 1955">• Identificar las emociones.<li data-bbox="839 1232 871 1955">• Poder expresarlas a través de dibujos y gestos.<li data-bbox="892 548 938 1955">• Desarrollar la inteligencia: la Lingüística, la Intrapersonal, la Cinético-corporal y la Interpersonal. <p data-bbox="959 1890 991 2000">Anexo:</p> <p data-bbox="995 1232 1027 2000">Se presenta la hoja que será entregará a los alumnos.</p>		

Actividad	Recursos	Procedimiento	Inteligencias que se desarrollan:
<p>“Lo que expreso son... mis emociones”¹⁵</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Hoja anexada. • Revistas. • Pegamento. • Tijeras. • Colores. 	<ul style="list-style-type: none"> • El docente entregará a cada alumno una hoja como la que se muestra en el anexo. • se le pide a los alumnos que en las revistas localicen diversas emociones que ellos sean capaces de reconocer, como enojo, alegría, molestia, tristeza, preocupación, etc., de las cuales deben elegir sólo cuatro. • Al tener sus cuatro emociones, deben encontrar cinco imágenes de cada una de ellas y pegarlas en un círculo o si no encontró los recortes que se les pidió podrán dibujarlos, que deberán asignarle a las emociones. • Después se le pide al grupo que 	<ul style="list-style-type: none"> • Lingüística: se fomenta en el discurso en parejas. • Intrapersonal: localizar las diversas emociones que ha vivido y poderlas identificar en las imágenes. • Cinético-corporal: desarrolla la motricidad fina al recortar o dibujar. • Interpersonal: al trabajar en parejas y exponer sus ideas.

¹⁵ Adaptado de: (Única guía súper jerarquizada 1. Actualizada de acuerdo a la Nueva Reforma Educativa).

		<p>elijan a una pareja, ya al estar con ella, lo que harán será lo siguiente: entre ellos hablarán sobre las emociones que eligieron, si alguna vez lo sintieron y por qué y deberán imitar cada una de las emociones.</p>	
--	--	--	--

Anexo:

