



SECRETARÍA DE EDUCACIÓN PÚBLICA  
UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL  
UNIDAD AJUSCO  
LICENCIATURA EN PEDAGOGÍA

LUDOTECA EDUCATIVA A PARTIR DE LAS INTELIGENCIAS MÚLTIPLES DIRIGIDA A  
NIÑOS CON DIFICULTADES DE APRENDIZAJE

PROYECTO DE INNOVACIÓN DOCENTE  
(PROYECTO DE INTERVENCIÓN PEDAGÓGICA)

QUE PARA OBTENER EL TÍTULO DE  
LICENCIADA EN PEDAGOGÍA

PRESENTA:  
ALEJANDRA ANGELES HERNÁNDEZ

ASESOR:  
MTRO. HÉCTOR REYES LARA

CIUDAD DE MÉXICO, OCTUBRE, 2016

## AGRADECIMIENTOS

A mi casa de estudios, la Universidad Pedagógica Nacional por ofrecerme una formación sólida al permitirme ampliar mis conocimientos y brindarme el deber de una profesión.

Al campo de Pedagogía Social, por enseñarme que un pedagogo se define por el trato, el amor y el respeto por los demás.

En especial, a mi director de tesis, Héctor Reyes Lara, por ser un guía para la elaboración de ésta; gracias por el asesoramiento, la comprensión y por el material sugerido que me permitió contemplar la realidad educativa de nuestro país.

A mi madre, Elsa Hernández Martínez, gracias por inspirarme a ser mejor; atribuyo todos mis éxitos en esta vida a la enseñanza moral, intelectual y física que recibí de ella; por su amor, apoyo y comprensión. Mi madre, mujer extraordinaria.

Y gracias a mi compromiso y ambición profesional; por cuestionar, investigar y confrontar la realidad, concluyo de manera exitosa el presente trabajo; pero, sobre todo, finalizo satisfactoriamente parte de mi trayecto académico, el cual planeo continuar. Aprender es una actividad que instruye, enriquece, satisface; sin embargo, más que cualquier cosa, es una actividad que nunca se termina, seguir aprendiendo es parte del desarrollo del ser humano.

Alejandra

## ÍNDICE

AGRADECIMIENTOS.....	2
PRESENTACIÓN .....	6
INTRODUCCIÓN.....	8
CAPÍTULO I. ASPECTOS HISTÓRICO-TEÓRICOS .....	10
1.1. ANTECEDENTES: DE LA EDUCACIÓN ESPECIAL A LA EDUCACIÓN INCLUSIVA.....	10
1.2. BARRERAS DE APRENDIZAJE.....	19
1.3. EL JUEGO EDUCATIVO .....	24
1.3.1. CONCEPCIÓN PEDAGÓGICA DEL JUEGO .....	26
1.3.2. CARACTERÍSTICAS GENERALES DEL JUEGO INFANTIL:.....	28
1.3.3. CARACTERÍSTICAS DEL JUEGO QUE INTERESAN A LA ENSEÑANZA. ....	29
1.3.4. FACTORES REHABILITANTES DEL JUEGO.....	32
1.3.5. LA SOCIALIZACIÓN DEL JUEGO .....	35
1.3.6. ESTRUCTURA DE PRESENTACIÓN DE LOS JUEGOS .....	36
1.4. LUDOTECA.....	36
1.4.1. PEDAGOGÍA LÚDICA.....	36
1.4.2. EL CONTEXTO LÚDICO.....	38
1.4.3. LUDOTECAS INTELIGENTES .....	41
1.4.4. LOS PRINCIPIOS DE LA LÚDICA .....	42
1.5. INTELIGENCIAS MÚLTIPLES .....	44
1.5.1. INTELIGENCIA .....	44
1.5.2. CONCEPTUALIZACIONES DE INTELIGENCIA .....	45
1.5.3. ORIGEN DE LAS INTELIGENCIAS MÚLTIPLES .....	47
1.5.4. CARACTERÍSTICAS FUNDAMENTALES.....	48
1.5.5. LAS PRIMERAS OCHO INTELIGENCIAS MÚLTIPLES.....	50

CAPÍTULO II. LUDOTECA COMO MEDIO PARA EL DESARROLLO DE LAS INTELIGENCIAS MÚLTIPLES PARA NIÑOS CON BARRERAS DE APRENDIZAJE.....	53
2.1. ESPACIO LÚDICO EN RELACIÓN CON EL DESARROLLO DE INTELIGENCIAS MÚLTIPLES .....	53
2.2. ELEMENTOS QUE CONFORMAN LA LUDOTECA PARA LA CONSTRUCCIÓN DE UN AMBIENTE DE APRENDIZAJE.....	59
2.3. ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE Y ENSEÑANZA PARA INTRODUCIR LAS INTELIGENCIAS MÚLTIPLES A UNA LUDOTECA. ....	68
2.4. JUEGOS PEDAGÓGICOS PARA EL DESARROLLO DE INTELIGENCIAS MÚLTIPLES QUE ESTIMULEN EL PROCESO DE APRENDIZAJE .....	74
2.4.1. JUEGOS QUE ESTIMULAN LA INTELIGENCIA LINGÜÍSTICA.....	74
2.4.2. JUEGOS QUE ESTIMULAN LA INTELIGENCIA LÓGICO-MATEMÁTICA.....	75
2.4.3. JUEGOS QUE ESTIMULAN LA INTELIGENCIA VISUAL-ESPACIAL.....	76
2.4.4. JUEGOS QUE ESTIMULAN LA INTELIGENCIA MUSICAL .....	77
2.4.5. JUEGOS QUE ESTIMULAN LA INTELIGENCIA MANUAL-KINÉSICA.....	78
2.4.6. JUEGOS QUE ESTIMULAN LAS INTELIGENCIAS INTERPERSONAL E INTRAPERSONAL .....	80
2.4.6.1. JUEGOS QUE ESTIMULAN LA INTELIGENCIA INTERPERSONAL .....	80
2.4.6.2. JUEGOS QUE ESTIMULAN LA INTELIGENCIA INTRAPERSONAL	
2.4.7. JUEGOS QUE ESTIMULAN LA INTELIGENCIA NATURALISTA.....	81
2.4.8. JUEGOS DE SOCIALIZACIÓN Y ACTIVACIÓN AFECTIVA. ....	82
2.4.9. JUEGOS PARA FOMENTAR EL TRABAJO EN EQUIPO .....	82
2.5. JUEGOS PARA NIÑOS CON NECESIDADES EDUCATIVAS ESPECIALES ...	83
2.5.1. JUEGOS PARA DESARROLLAR LA INTELIGENCIA CORPORAL-KINÉSICA	83
2.5.2. JUEGOS PARA DESARROLLAR LA INTELIGENCIA ESPACIAL.....	84
2.5.3. JUEGOS PARA DESARROLLAR LA INTELIGENCIA LINGÜÍSTICA.....	84
2.5.4. JUEGOS PARA DESARROLLAR LA INTELIGENCIA LÓGICO-MATEMÁTICA.	84
2.5.5. INTELIGENCIA PARA DESARROLLAR LA INTELIGENCIA MUSICAL .....	84
2.5.6. JUEGOS PARA DESARROLLAR LA INTELIGENCIA INTRAPERSONAL .....	85
2.5.7. JUEGOS PARA DESARROLLAR LA INTELIGENCIA INTERPERSONAL.....	85
2.5.8. JUEGOS PARA DESARROLLAR LA INTELIGENCIA ESPACIAL. ....	85
2.6. CRITERIOS DE EVALUACIÓN .....	85
2.7. EL PROYECTO DE SPECTRUM Y LAS INTELIGENCIAS MÚLTIPLES.....	88

CAPÍTULO III. LUDOTECA CON INTELIGENCIAS MÚLTIPLES DIRIGIDA A ESTUDIANTES CON DIFICULTADES DE APRENDIZAJE. ....	90
3.1. PRESENTACIÓN DE LA PROPUESTA .....	90
3.1.1. OBJETIVO GENERAL.....	91
3.2. EVALUACIÓN DE INTELIGENCIAS MÚLTIPLES .....	91
3.3. FUNCIONES DE LA LUDOTECA INTELIGENTE .....	97
3.4. OBJETIVOS POR CADA INTELIGENCIA .....	98
3.4.1. ÁREA DE LA INTELIGENCIA LINGÜÍSTICA .....	98
3.4.2. ÁREA DE LA INTELIGENCIA LÓGICO-MATEMÁTICA .....	99
3.4.3. ÁREA DE LA INTELIGENCIA VISUAL-ESPACIAL .....	99
3.4.4. ÁREA DE LA INTELIGENCIA MUSICAL.....	100
3.4.5. ÁREA DE LA INTELIGENCIA CORPORAL-KINÉSICA .....	100
3.4.6. ÁREA DE LA INTELIGENCIA INTRAPERSONAL.....	101
3.4.7. ÁREA DE LA INTELIGENCIA INTERPERSONAL.....	101
3.4.8. ÁREA DE LA INTELIGENCIA NATURALISTA .....	102
3.4.9. ÁREA DE LA INTELIGENCIA DE LA SEXUALIDAD .....	102
 CONCLUSIONES .....	 103
ANEXOS.....	105
REFERENCIAS .....	106

## PRESENTACIÓN

La elección y delimitación del tema para realizar un trabajo recepcional, tiene que ver con los intereses y preferencias del estudiante, así como con una búsqueda extensa de referencias bibliográficas que le permitan esclarecer sus ideas. En un principio, el tema que elegí fue Pedagogía Hospitalaria. Tuve la oportunidad de conocer de éste a través del Hospital General Dr. Manuel Gea González, aunque al revisar algunos textos comprendí que no era el más conveniente para un proyecto de intervención pedagógica.

Hablar de Pedagogía Hospitalaria en México es referirse a los aprendizajes que pueden vincularse tanto al currículo escolar como al hospital de forma tradicional, y uno de mis objetivos era indagar en espacios diferentes con métodos y estrategias distintos, aunque de igual forma que el tema estuviera relacionado con una población vulnerable.

En mi búsqueda bibliográfica determino las categorías de análisis con la que planeo construir el proyecto de intervención pedagógica: juego educativo, ludoteca, acción-transformación, Educación Inclusiva, barreras de aprendizaje e inteligencias múltiples de Howard Gardner –teoría que sospechaba que podría llevarse a la práctica en contextos educativos diferentes dirigidos a sujetos con deficiencias de aprendizaje–. De manera que la propuesta intenta construir un espacio lúdico educativo, organizado por cada inteligencia y, a través del juego educativo, se transforme el proceso de enseñanza-aprendizaje y así poder contribuir a la mejora educativa, al abordar las diferentes formas de aprender y ser inteligente de cada persona.

Para el desarrollo y comprensión del trabajo recepcional, se consultaron textos de la biblioteca Gregorio Torres Quintero de la UPN Unidad Ajusco y del Departamento de Investigaciones Educativas (DIE-Cinvestav); así mismo, el profesor Héctor Reyes Lara y su asesorado Héctor Saavedra, me facilitaron

material bibliográfico, entre el cual se encuentran revistas científicas, publicaciones periódicas, libros, artículos de divulgación, filmes, entre otras.

De forma habitual, el proyecto fue elaborado con una periodicidad de dos a tres sesiones por semana, con una duración de ocho horas por sesión, lo que permitía la deducción e interpretación de cada una de las categorías de análisis y la construcción de los capítulos. Para los comentarios, observaciones por parte del asesor y la entrega del capitulado, nos reuníamos en algunos cafés ubicados en el centro de Tlalpan, así el profesor y sus asesorados comenzábamos la lluvia de ideas acerca del avance del trabajo, expresábamos puntos de vista y hacíamos recomendaciones bibliográficas para la ampliación de una cultura general.

Como mencioné anteriormente, en aquellas reuniones tuve la oportunidad de conocer a uno de los asesorados del profesor Héctor, así como a la directora de una escuela primaria –que realiza sus estudios de posgrado en la Universidad Pedagógica Nacional Unidad Ajusco–, y quien nos platicó su experiencia como docente y después como directora de la institución.

Durante mi estancia en la Universidad, fui voluntaria en el Primer Congreso Internacional de Juego, Educación, Cultura y Ludotecas, dirigido por la Fundación México Juega, cuyo objetivo era conocer la importancia de los espacios lúdicos en el ser humano. Este congreso contó con la participación de pedagogos, psicólogos y ludotecarios que trabajaban en diversos proyectos educativos a través de la lúdica, esto permitió profundizar en el tema de la formación por medio de la lúdica y los juegos educativos.

La investigación que se realiza para elaborar un trabajo recepcional, es un proceso continuo e inagotable que intenta comprender y dar respuesta a los conflictos que enfrenta la sociedad. Para la construcción de dicha investigación, es necesario apropiarse de herramientas que permiten el trabajo intelectual, entre ellas, organización, observación, análisis, una adecuada formulación teórica, percepción, una apropiada estrategia metodológica, concentración y objetividad, esto convierte al investigador en una persona crítica y reflexiva ante la realidad.

## INTRODUCCIÓN

Todas las personas son seres inteligentes capaces de sobrevivir en un mundo tan complejo, definidas por su forma de pensar, actuar, comunicarse; distintas por la manera en que visten, por sus características físicas, gustos, entre otras cosas. De igual forma, los sujetos son únicos a la hora de aprender, es decir, cada uno aprende a su tiempo, de distinta manera, con sus propios métodos y dificultades, así la diversidad del aprendizaje consiste en respetar y conocer las diferentes formas de ser inteligente en distintas áreas.

La teoría de las inteligencias múltiples demuestra la multiplicidad de habilidades con las que cuenta el ser humano para enfrentar circunstancias educativas o sociales. Pensamos y actuamos de forma única y diferente, lo que indica el grado y forma de razonamiento de cada sujeto. Esta propuesta acepta las habilidades previas de cada estudiante, identifica las necesidades educativas y estimula otras capacidades, lo que permite el desarrollo de sujetos libres y autónomos.

El presente texto está compuesto por tres capítulos, en los cuales se determina cada una de las categorías de análisis, las cuales son investigadas y reflexionadas para la construcción de la propuesta pedagógica. A continuación, una breve reseña de los fundamentos de cada capítulo.

En el primero, se presenta un trayecto histórico del género biográfico, la transformación en la historia de la humanidad de cada categoría de análisis, y se reflexiona sobre la trascendencia que han tenido en el ámbito educativo. Los conceptos como el juego educativo, la ludoteca y la teoría de las inteligencias múltiples, se contextualizan en un ambiente de inclusión.

En el segundo capítulo, se describen las principales características, funciones, herramientas, dinámicas, que debe tener un espacio lúdico explícito en un ambiente educativo, acción que lleva a cabo la teoría de las inteligencias múltiples. Que los alumnos y alumnas adquieran aprendizajes con apoyo de sus habilidades, requiere mejor atención a sus necesidades e intereses educativos que la que se

brinda en el aula tradicional. Una ludoteca educativa con las herramientas adecuadas y suficientes, intenta contribuir a la mejora de la enseñanza y a las relaciones sociales de los niños y niñas con barreras de aprendizaje.

En el tercer capítulo, se describe la presentación de la propuesta de intervención educativa *ludoteca inteligente*, de manera puntual se muestra el objetivo y las funciones recreativas para la construcción de dicho contexto, explorando la idea de un espacio formativo, pero también divertido, y que es diferente a los espacios educativos habituales. Además se agregan pruebas que evalúan las inteligencias que predominan en el niño a partir de conocimientos y habilidades previas. Es importante mencionar que la teoría de las inteligencias múltiples está construida por más de 10 inteligencias, sin embargo, para esta propuesta se retoman sólo ocho, y se añade la *inteligencia de la sexualidad*, innovación que hago respecto a la necesidad de que los niños con dificultades para aprender, e incluso para socializar, conozcan las funciones del cuerpo humano y la higiene que debe tener, pero, sobre todo, alentar la desobediencia crítica, aprender a cuestionar lo que los demás quieren hacer con su cuerpo.

Una ludoteca sin dinámicas, juegos y juguetes no es una ludoteca, porque es el juego en sí mismo el que concibe la lúdica, a través del juego y sus múltiples facetas se pueden imaginar nuevas realidades, creatividad que permite la innovación. Mediante el juego se puede identificar y resolver el conflicto educativo no sólo de unos cuantos, sino del ámbito de la educación en general. Como afirma Kay Redfield Jamison: “Los niños necesitan tiempo y espacio para jugar. Jugar no es un lujo, es una necesidad”. Un ambiente lúdico forma parte de la creación de espacios propicios para tomar conciencia sobre la mejora educativa.

*“La educación es para mejorar la vida de los demás. Para dejar el mundo mejor de como lo encontraste”.*

Marian Wright Edulman

## CAPÍTULO I. ASPECTOS HISTÓRICO-TEÓRICOS

### 1.1. ANTECEDENTES: DE LA EDUCACIÓN ESPECIAL A LA EDUCACIÓN INCLUSIVA

Hablar de Educación Especial es referirse a una larga historia de discriminación, injusticia y exclusión. Desde la época en que Benito Juárez ocupaba la presidencia de la República, no existían propuestas claras acerca de lo que se debería hacer con los niños, niñas y adolescentes que presentaban alteraciones motoras, auditivas, visuales o intelectuales, “así encontramos las raíces de la educación especial en el trato dado a la población que se concebía como diferente, a los considerados ‘más débiles’ o ‘menos dotados’ que el resto de la población”.<sup>1</sup>

El llamado Modelo Asistencial representa el inicio de la Educación Especial en México. Dicho modelo brindaba atención a los sujetos que presentaban discapacidades que les impedían realizar actividades físicas, intelectuales y productivas, así surge la necesidad de crear instituciones especializadas que se encarguen de satisfacer los requerimientos particulares de este tipo de población.

En 1866, se inaugura la Escuela Municipal de Sordomudos; y para 1867, el entonces presidente Benito Juárez decreta la Ley Orgánica de Educación, que en su capítulo II refiere que en dicha escuela los alumnos recibirán una atención especial de acuerdo con sus aptitudes. En 1870, abre sus puertas la Escuela Nacional de Ciegos en la Ciudad de México. En 1908, el secretario de Instrucción Pública y Bellas Artes, Justo Sierra, propone, a través del artículo 16 de la Ley de Educación Primaria del Distrito Federal y Territorios Federales, instaurar escuelas o enseñanzas especiales: “esta educación se proporcionará el tiempo necesario para ‘normalizar’ el desarrollo de los menores, debiendo incorporarlos a los cursos correspondientes en las escuelas primarias en cuanto sea posible”.<sup>2</sup>

---

<sup>1</sup> Dirección General de Educación Especial, *Memorias y actualidad en la Educación Especial de México: Una visión histórica de sus modelos de atención* (México: SEP, 2010), 22.

<sup>2</sup> Dirección General de Educación Especial, *Memorias...*, 31.

Para enero de 1921, se realiza el Primer Congreso Mexicano del Niño, que establece la división entre educación y Educación Especial, “se consolida la orientación médico-pedagógica de la atención, la enseñanza para los escolares anormales debía organizarse en colaboración entre el médico y el educador”.<sup>3</sup> En ese año se crea la Secretaría de Educación Pública (SEP), así como el servicio de Higiene Escolar en el sector educativo.

En 1923, se lleva a cabo el Segundo Congreso Mexicano del Niño, en el que se aborda la importancia de formar escuelas especiales; sin embargo, este proyecto no se desarrolla por falta de presupuesto. “La idea de estos congresos era la conformación de grupos homogéneos y los formados por anormales que deberían recibir tratamientos médicos y pedagógicos, aislados de los normales”.<sup>4</sup> En ambos congresos se acordó crear, en el año de 1925, el Departamento de Psicopedagogía e Higiene Escolar, antes Servicio de Higiene Escolar, el cual, en la práctica, realmente sólo se encargó de realizar la medición del desarrollo de la inteligencia de los niños.

En 1935, se crea el Instituto Médico Pedagógico (IMP), cuya función consistía en atender a los niños con retardo físico y mental; su inauguración constituye un momento histórico que marca el inicio de la Educación Especial en México. Con la creación del IMP, el Departamento de Psicopedagogía e Higiene Escolar cambió su nombre por el de Instituto Nacional de Pedagogía (1936). Con el apoyo de estas instituciones se pretendía crear una “escuela a la medida”, que brindara “a los maestros la posibilidad de que pudieran especializarse en la atención de un determinado tipo de niño, al utilizar metodologías pedagógicas específicas basadas en el conocimiento de las necesidades reales de sus alumnos”.<sup>5</sup>

Para 1937, se pone en marcha la Clínica de la Conducta cuya responsabilidad consistía en estudiar, diagnosticar y tratar a los infantes que mostraban irregularidades en su conducta dentro de la escuela. En ese mismo año inicia

---

<sup>3</sup> Dirección General de Educación Especial, *Memorias...*, 33.

<sup>4</sup> Dirección General de Educación Especial, *Memorias...*, 34.

<sup>5</sup> Dirección General de Educación Especial, *Memorias...*, 36.

actividades el Instituto Nacional de Psicopedagogía, encargado de realizar investigaciones sobre trastornos del lenguaje y brindar tratamiento terapéutico en las escuelas primarias del Distrito Federal.

Los especialistas que trabajaban en estas instituciones, observaron que la mayoría de los profesores no contaba con las herramientas y los métodos adecuados para identificar a los alumnos con problemas de aprendizaje dentro del aula; por ello, en 1943, se hacen modificaciones a la Ley Orgánica de Educación Pública que incluyen la creación de la Escuela Normal de Especialización (ENE), así como de escuelas de Educación Especial para atender a los infantes con discapacidades.

En el año de 1945, se llevaron a cabo cambios en los planes de estudios de la Escuela Nacional de Sordomudos, pues “se consideró que la educación de los sordos debería aproximarse lo más posible a la de los niños normales”.<sup>6</sup> Dado que cobra importancia la atención a los problemas de lenguaje en niños y niñas, se funda en 1951 el Instituto Mexicano de Audio y Lenguaje (IMAL), con el propósito de brindar atención a infantes sordos y con problemas de lenguaje y aprendizaje. Ese mismo año, se crea el Instituto Nacional de Audiología y Foniatría en el Hospital Infantil de México, al igual que la Clínica de Ortolalia, cuyo objetivo era proporcionar apoyo pedagógico a niños y niñas con trastornos de lenguaje y audición, así como atención a personas adultas con tartamudez o afasia.

En el año de 1953, se inaugura la Dirección General de Rehabilitación para personas con trastornos neuromotores, ciegos, sordos y débiles mentales; en esa misma fecha se funda el Instituto Nacional para la Rehabilitación de los Niños Ciegos (INNCI), con la finalidad de atender a la población infantil con problemas de visión.

En 1959, la SEP crea la Oficina de Coordinación de Educación Especial, que se encarga de dirigir y organizar a las instituciones que atienden a la población infantil

---

<sup>6</sup> Dirección General de Educación Especial, *Memorias...*, 70.

con discapacidades. A través de esta oficina, se logra abrir 10 escuelas de Educación Especial en el Distrito Federal, y 12 en el interior de la República.

Entre 1960 y 1961, se fundan las escuelas primarias de perfeccionamiento bajo la premisa de que “la pedagogía especial era una educación terapéutica somato-psíquica que daba habilidad mental, mayor coordinación en los movimientos, mejora el lenguaje y las posibilidades de intercambio con el ambiente para una efectiva rehabilitación”.<sup>7</sup>

En 1962, la Escuela Mixta para Adolescentes inicia actividades con el propósito de atender a jóvenes con problemas de aprendizaje. En tanto que, en 1963, el Centro de Perfeccionamiento por Cooperación núm. 1 proporciona apoyo a hombres y mujeres adolescentes con discapacidad intelectual; asimismo se reforman los planes y programas de la ENE, que “de 1943 a 1969 la Escuela Normal de Especialización fue la única institución normalista que formó maestros en Educación Especial en México”.<sup>8</sup>

Durante la presidencia de Gustavo Díaz Ordaz (1964-1970), la Educación Especial se fortalece con el Modelo de Atención Médico-Rehabilitatorio, que brinda una mejor y más amplia atención a las personas con signos de discapacidad, lo cual aumenta la participación de profesionistas especializados en este ámbito.

En 1964 y 1965, inician operaciones los centros de perfeccionamiento por cooperación núm. 2 y núm. 5, que atienden a jóvenes con discapacidad intelectual para que puedan cursar la primaria. Un año después, en 1966, se establece otra escuela de perfeccionamiento para brindar apoyo a adolescentes de entre 12 y 15 años de edad que presentan lento aprendizaje; así mismo, también se crean escuelas de perfeccionamiento en varios estados de la República con el mismo objetivo, pero esta vez para atender a niños y niñas de entre 5 y 12 años.

El 18 de diciembre de 1970, se crea la Dirección General de Educación Especial (DGEE), cuya finalidad es organizar, dirigir, desarrollar, administrar y vigilar tanto a

---

<sup>7</sup> Dirección General de Educación Especial, *Memorias...*, 39.

<sup>8</sup> Dirección General de Educación Especial, *Memorias...*, 71.

las instituciones de Educación Especial como los procesos de formación de maestros especialistas en esta área.

Para los años ochenta, la Educación Especial contaba con otra perspectiva acerca de la población que padecía discapacidades y de los especialistas que participaban en este campo:

La educación especial tiene como sujeto a las personas con necesidades especiales, cualquiera que sea su problemática. No difiere esencialmente de la educación regular, sino que comparte sus fines generales y sus principios y, en algunos casos, requiere el concurso de profesionistas de otras disciplinas. Según la naturaleza y grado de sus alumnos comprende objetivos específicos, programas adicionales o complementarios individualizados, que puedan ser aplicados con carácter transitorio o más o menos permanente en el aula regular, en la escuela o en otros servicios.<sup>9</sup>

En el campo de la enseñanza, entonces, debían desarrollarse trabajos que correspondieran con este tipo de educación, así surge la Pedagogía Especial,

[...] una rama de la pedagogía general que en vista de los mismos fines de la educación regular, sistematiza la teoría y la práctica de la educación de acuerdo con las particularidades de los sujetos con requerimientos de educación especial, a los que estudian con la ayuda de las ciencias biológicas y sociales.<sup>10</sup>

Debido a que la demanda para atender a niños y niñas con trastornos o capacidades diferentes iba en aumento, la DGEE, constituida por tres direcciones (Dirección Técnica, Dirección de Operación y Dirección Administrativa), planeó, organizó, controló y evaluó los planes de estudio y el desarrollo de servicios de atención dirigidos a la Educación Especial.

---

<sup>9</sup> Dirección General de Educación Especial, *Memorias ...*, 145.

<sup>10</sup> Secretaría de Educación Pública. Dirección de Educación Especial (México: SEP, 1980), 16-17.

Para el año de 1980, ya existe una gran diversidad de servicios vinculados con la atención a la Educación Especial. Se crean los Centros de Intervención Temprana, que trataban todas las discapacidades que pudieran padecer niños y niñas; las Escuelas de Educación Especial para tratar impedimentos neuromotores, déficit mental, trastornos visuales y auditivos; en los estados del país, solamente, se establecen los Centros de Rehabilitación y Educación Especial (CREE) para atender discapacidades y problemas de lenguaje; también los Centros de Capacitación de Educación Especial para déficit mental y problemas de audición (CECADEE); así mismo existían los Grupos Integrados, que se ocupaban de problemas de aprendizaje leves y problemas de aprendizaje ocasionados por dificultades en el desarrollo intelectual; Grupos Integrados de Hipoacúsicos, dirigidos a alumnos con discapacidad auditiva media; el Centro Psicopedagógico para Problemas de Aprendizaje y Lenguaje; los Centros de Orientación, Evaluación y Canalización (COEC), cuya función era la de realizar una evaluación diagnóstica a los alumnos de primaria con el fin de canalizarlos a diferentes servicios de Educación Especial, al igual que brindar apoyo y orientación a los padres de estos alumnos; y finalmente los Centros de Orientación para la Integración Educativa (COIE) que ayudaban a los alumnos con discapacidad para integrarse a la escuela regular.

En la década de los ochenta, aumenta todavía más la preocupación y el interés por brindar educación a personas con discapacidades; en estos años la Educación Especial se basa en un proceso de atención “para la formación de todos los alumnos en diferentes aspectos de la realidad sociocultural”.<sup>11</sup> Para la década de los noventa, en cambio, la Educación Especial se dirigía a realizar procesos de intervención para lograr la integración educativa de las personas con estas problemáticas.

Dicha integración educativa consistía en que la escuela “debía centrarse en el aprendizaje, preocuparse por la formación de un sujeto democrático y como un espacio, donde los lenguajes son herramientas de expresión y comunicación que

---

<sup>11</sup> Secretaría de Educación Pública..., 168.

intervienen predominantemente en las relaciones de los sujetos”.<sup>12</sup> Tenía como fundamento situar los contenidos educativos en un contexto diferente para el desarrollo y mejoramiento de alternativas de aprendizaje.

En esta década de los años noventa, el pensamiento pedagógico consideró que la educación en general (incluida la Educación Especial) tenía que situarse como hecho social, “debía fundamentar la democracia, estimular el desarrollo de la personalidad y difusión e incremento del conocimiento y de la cultura en general”.<sup>13</sup> Se trataba de asociar procesos educativos (escuela) y sociales (familia, amigos, cultura, trabajo, entre otros) para conformar un aprendizaje más significativo.

La Educación Especial deja de entenderse como una educación diferente y se define como “el conjunto de medios personales y materiales puestos a disposición del sistema educativo, para que pueda responder satisfactoriamente a las necesidades particulares de los alumnos”;<sup>14</sup> lo que alude a profesionales, instrumentos que facilitan el proceso educativo y medios técnicos, que contribuyen a la integración educativa de los estudiantes con necesidades educativas especiales (NEE).

Debido a la reorientación operativa que se llevó a cabo en estos años, se transforman algunos servicios, por ejemplo, el COEC se convierte en la Unidad de Orientación al Público; el COIE y el Centro Psicopedagógico se establecen como Unidad de Servicios de Apoyo a la Educación Regular (USAER); y, finalmente, el CECADDEE como Centro de Atención Múltiple (básico y laboral).

Para el nuevo milenio, el auge de la política educativa internacional denominada como Educación para Todos, generó recursos humanos y financieros orientados a la innovación, sin dejar de lado los temas de equidad y justicia hacia las poblaciones vulnerables, “educación para aliviar la pobreza fue la consigna de la

---

<sup>12</sup> Alain Touraine, *¿Podremos vivir juntos? Iguales y diferentes* (Sao Paulo: Fondo de Cultura Económica, 1999), 75.

<sup>13</sup> José Gimeno Sacristán, *La escuela obligatoria: su sentido educativo y social* (Madrid: Morata, 2001), 21-31.

<sup>14</sup> Secretaría de Educación Pública..., 200.

época que dio cimiento a la Educación para Todos”.<sup>15</sup> El desafío del año 2000 consistía en mantener el equilibrio entre crecimiento económico e igualdad.

En el ámbito educativo también se percibe un panorama global incluyente y equitativo, que requiere establecer procesos educativos que contengan los principios de la Educación Inclusiva para la escolarización en zonas marginales. La Educación Inclusiva comenzaba a ser una responsabilidad de todos los niveles educativos: “En 2001 se consideró la filosofía de la Inclusión como guía teórica pedagógica para garantizar una Escuela para Todos y una educación con calidad y equidad”.<sup>16</sup>

La Dirección de Educación Especial también plantea el proyecto de la inclusión educativa de los estudiantes con NEE, con capacidades diferentes y aptitudes sobresalientes, por lo que implementa las siguientes estrategias:

- Ofrecer una atención de calidad para dar respuesta a las distintas discapacidades y lograr una mayor calidad de los servicios educativos.
- Impulsar la atención de las NEE por medio de la vinculación entre niveles y modalidades educativos de educación básica.
- Consolidar el reordenamiento de los servicios educativos a partir de establecer una plataforma operativa para la atención de la población con discapacidades.

Tanto la educación regular como la Educación Especial transitaron de la integración educativa a la Educación Inclusiva, “con la premisa de dar respuesta a la diversidad y coadyuvar en el proceso de lograr una mayor calidad de los servicios educativos”.<sup>17</sup> La inclusión tiene que ver con que el sistema educativo nacional asuma su compromiso sobre la diversidad sin infringir el derecho que tienen los niños y niñas de aprender juntos, independientemente de sus

---

<sup>15</sup> Rosa María Torres, *Una década de Educación para Todos: La tarea pendiente* (Argentina: UNESCO-Instituto Internacional de Planteamiento de la Educación, 2000), 84.

<sup>16</sup> Secretaría de Educación Pública..., 237.

<sup>17</sup> Secretaría de Educación Pública..., 339.

condiciones, “Educación Inclusiva con una mirada de educar en y para la diversidad”.<sup>18</sup>

La Educación Inclusiva juega un papel importante en el proceso educativo; reconocer, atender y comprender las necesidades de los alumnos con capacidades diferentes, conlleva una perspectiva distinta de Educación Inclusiva en las prácticas pedagógicas que sean implementadas para atender a este tipo de población.

Así, la Ley General de las Personas con Discapacidad define a la Educación Especial como el

[...] conjunto de servicios, programas, orientación y recursos educativos especializados, puestos a disposición de las personas que padecen algún tipo de discapacidad, con la intención de favorecer su desarrollo integral y facilitarles la adquisición de habilidades y destrezas que los capaciten para lograr los fines de la educación.<sup>19</sup>

La Educación Inclusiva tiene como propósito formar parte de los diferentes niveles educativos, y que se desarrolle en ambientes que promuevan la inclusión (escolares y extraescolares) para dar paso a una sociedad idónea que permita el reconocimiento y el respeto de la diversidad.}

---

<sup>18</sup> Secretaría de Educación Pública..., 247.

<sup>19</sup> Ley General de las Personas con Discapacidad. Nueva ley publicada en el *Diario Oficial de la Federación* el 10 de junio de 2005, recuperado de <http://www.diputados.gob.mx/LeyesBiblio/ref/lgipd.htm> (consultado el 1 de febrero de 2016).

## 1. 2. BARRERAS DE APRENDIZAJE

Las instituciones educativas constituyen contextos formativos en los que el respeto y la atención por la diversidad deben prevalecer, así deben contribuir a la creación de vínculos entre estudiantes, profesores, personal especializado y recursos, “hay niños que pueden necesitar aún más ayuda, niños con necesidades educativas especiales que necesitan el apoyo de profesionales para superar sus dificultades, trastornos o discapacidades”.<sup>20</sup>

Existe una gran variedad de términos que se utilizan para denominar los problemas que dificultan el aprendizaje de ciertos niños: “niño con lesión cerebral, niño hiperactivo, impedimento neurológico mínimo, niños con problemas específicos de aprendizaje, niño con defectos cognoscitivos, retraso maduracional, síndrome cerebral crónico, niño con dislexia, niño orgánico, niño con disfunción, niño con trastornos de aprendizaje, etcétera”.<sup>21</sup> Esta enorme cantidad de conceptos es consecuencia de lo confuso que es comprender el déficit de aprendizaje; sin embargo, este déficit no es reversible y deben ser atendido en diferentes contextos.

En este capítulo, utilizaremos el término *barreras de aprendizaje* para referirnos a las dificultades que presentan los menores para adaptarse e integrarse al proceso educativo. Se han encontrado pocos datos acerca de la causa de estos déficit, los daños pudieron haberse sufrido mientras el niño estaba en la matriz (periodo prenatal), durante el parto (periodo perinatal) o como consecuencia de accidentes o enfermedades que ocurrieron en los primeros años de vida del sujeto (periodo posnatal); sin embargo, sí sabemos que las posibilidades de que estos daños sean hereditarios son remotas. Aunque el origen es desconocido, es importante atender este tipo de problemáticas lo antes posible, con el apoyo de profesionales

---

<sup>20</sup> Redacción AZ, “La educación especial: los cinco principales trastorno de aprendizaje”, *AZ Revista de Educación y Cultura*, junio 18, 2015, recuperado de <http://www.educacionyculturaaz.com/educacion/la-educacion-especial-los-cinco-principales-trastornos-del-aprendizaje> (consultado el 3 de febrero de 2016).

<sup>21</sup> William Cruickshank, *El niño con daño cerebral en la escuela en el hogar y en la comunidad* (México: Trillas, 1971), 16-17.

y la aceptación de dichas problemáticas por parte de los padres, con el objetivo de apoyar al menor.

La población infantil que padece barreras de aprendizaje, no cuenta con la suficiente capacidad para aprender y adaptarse; en algunos casos, estos individuos presentan problemas de locomoción o de comunicación, así los menores son etiquetados como “anormales” y son excluidos de los grupos sociales.

Lo que define a los niños con trastornos de aprendizaje es el hecho de coexistir una ausencia de problemas motores, una inteligencia promedio o alta, una audición y visión adecuada, un buen ajuste emocional junto con una capacidad de aprendizaje deficiente, lo que constituye la base para la homogeneidad de este grupo de niños.<sup>22</sup>

Un niño con barreras de aprendizaje no funcionará de manera adecuada en las áreas de estudio (lectura, matemáticas, vocabulario, entre otras), lo que evidencia de manera constante ciertas características de su conducta que son inaceptables, o bien, aisladas, como son: *hiperactividad*, que tiene que ver con algún daño en el sistema nervioso; *hipoactividad*, la disminución del funcionamiento de una capacidad; *falta de motivación* para aprender; *falta de atención*, la incapacidad de mantenerla por un periodo razonable; *hiperatención*, atención a algo sin importancia; *perseverancia*, el niño realiza la misma actividad una y otra vez sin conseguir aprendizaje; *trastornos perceptivos*, las dificultades específicas relacionadas con los sentidos para percibir la realidad; *incoordinación motora*, falta de coordinación en habilidades motoras; todas estas características obstaculizan el aprendizaje del niño.

Generalmente, este tipo de población infantil tiene dificultades para aprender y presenta alguna o varias de las características mencionadas anteriormente,

---

<sup>22</sup> Helge Myklebust y Doris Johnson, *Trastornos de aprendizaje: principios y prácticas educativas* (Nueva York: Grune & Stratton, 1967), 298.

aunque no pueden considerarse como retrasados mentales, por ejemplo, “si un niño tiene importantes dificultades de aprendizaje en el área de lectura, pero es normal en cálculo, muy probablemente no es un retrasado mental”.<sup>23</sup>

Después de ser detectado, lo conducente es que el niño o niña sea enviado a un equipo multidisciplinario que pueda identificar los problemas que padece, pero también las capacidades para aprender que manifieste, y así elaborar programas educativos que tengan un fundamento de integración escolar para ser aplicados en una escuela ordinaria, de manera que nos sean canalizados a una institución específica,

[...] lo menos conveniente es una educación segregada, que envíe a los niños a los llamados centros de educación especial, aun cuando en estos centros existieran programas específicos, el perjuicio del etiquetaje, el ambiente tan poco enriquecedor, el sacar al niño de su ambiente habitual será más perjudicial que beneficioso.<sup>24</sup>

Así, lo ideal es integrar este tipo de atención a las escuelas regulares, por ejemplo, contar con un aula de apoyo dentro de la escuela ordinaria, muy bien equipada con material suficiente y adecuado a las necesidades de estos niños, donde se dedique un tiempo de atención de una o dos horas por día de educación especializada; de igual manera, es importante la comunicación entre el profesor de esta aula especializada y el del aula ordinaria, para planificar la educación del niño de manera regular, de este modo, los niños y niñas con barreras de aprendizaje no serán apartados de su ambiente habitual.

La estructuración del aula suele partir de una valoración de las áreas afectadas en cada niño por medio de test específicos, para evaluar habilidades lingüísticas, habilidades

---

<sup>23</sup> Miguel Toledo, *La escuela ordinaria ante el niño con necesidades especiales* (Madrid: Santillana, 1981), 226.

<sup>24</sup> Toledo, *La escuela...*, 221.

psicolingüísticas, habilidades visomotoras, habilidades visoperceptivas, discriminación auditiva, etcétera.<sup>25</sup>

Lise Gellner clasifica a los niños con problemas de aprendizaje de la siguiente manera:

- *Ceguera de los movimientos*, son los niños que no pueden aprender los movimientos a través de la visión (incompetentes en el área motriz).
- *Ceguera del significado*, dificultad para aprender los significados de las gráficas en dos dimensiones: dibujos y letras (explican el mundo a través de los movimientos).
- *Sordera de los fonemas*, déficit en la percepción de los sonidos en la palabra hablada (lenguaje escaso).
- *Sordera del significado de las palabras*, las personas pueden reproducir patrones verbales con facilidad, aunque aunque escuchan el sonido no comprenden el significado

Por otra parte, *AZ Revista de Educación y Cultura* clasifica los principales trastornos de aprendizaje de la siguiente manera:

- Trastornos Específicos del Aprendizaje (TEA), que se definen como: “[...] conjunto de problemas cognitivos que interfieren con el rendimiento en la escuela, dificultando el adecuado progreso del niño pero que no afectan otros aspectos de la vida o el desarrollo biológico del niño”.<sup>26</sup> Dichos trastornos obstaculizan las habilidades de lectura, escritura o de habla. Estos son:
  - *Dislexia*: deterioro de la capacidad para reconocer palabras, lectura lenta e insegura y escasa comprensión.

---

<sup>25</sup> Toledo, La escuela..., 222.

<sup>26</sup> Redacción AZ, “La educación especial...”.

- *Disgrafía*: puede presentarse en dos tipos, la motriz, en la que aparece dificultad para escribir debido a un desarrollo deficiente en la motricidad del niño; la específica, que se refiere a la dificultad de reproducir letras, hay una desorientación espacial y temporal.
  - Trastorno de lenguaje: dificultad para expresar sus pensamientos y sentimientos a través del habla. Existen dos tipos: el expresivo, problema para comunicar un mensaje; y el receptivo, dificultad para comprender el mensaje que viene de otros.
- *Discapacidad auditiva*, “déficit total (cofosis o sordera) o parcial (hipoacusia) de la percepción auditiva que puede generar problemas de aprendizaje y de comunicación”.<sup>27</sup>
  - *Discapacidad visual*, “deficiencia del sistema de la visión que afecta la agudeza visual, campo visual, motilidad ocular, visión de los colores o profundidad, afectando la capacidad de una persona para ver”.<sup>28</sup>
  - *Trastorno por Déficit de Atención con o sin Hiperactividad (TDA y TDAH)*, “trastorno en el que intervienen tanto factores genéticos como ambientales, cuyas consecuencias se pueden apreciar en distintos ambientes de la vida del niño, no solo el escolar, las cuales afectan en gran medida sus relaciones interpersonales”.<sup>29</sup>
  - *Autismo*, “el trastorno de espectro autista (TEA) es una afectación neurológica que daña el desarrollo cerebral normal, principalmente, las habilidades sociales y de comunicación, implica dificultad en las capacidades de comprensión e imaginación, así como patrones repetitivos de actividad y tendencia a la rutina”.<sup>30</sup>

No importa cuál sea la dificultad para adquirir conocimiento, es primordial tener en cuenta los elementos comunes para la construcción del “aula” que permiten beneficiar el proceso de enseñanza-aprendizaje, por ejemplo:

---

<sup>27</sup> Redacción AZ, “La educación especial...”.

<sup>28</sup> Redacción AZ, “La educación especial...”.

<sup>29</sup> Redacción AZ, “La educación especial...”.

<sup>30</sup> Redacción AZ, “La educación especial...”.

[...] individualizar la enseñanza, trabajar con grupos reducidos de niños, usar materiales previamente programados o bien desarrollados por la creatividad, usar varios canales de información simultáneos, intentar un máximo de motivaciones del niño mediante un modo atractivo de presentar las materias, recondicionar al niño que pueda haber perdido interés por la dificultad de comprender y aprender.<sup>31</sup>

Cualquier niño o niña que presente barreras de aprendizaje, manifiesta una serie de comportamientos y características notorias que no permiten un progreso óptimo dentro y fuera de la escuela. La educación (propuestas educativas) al igual que la intervención de especialistas, fungen un papel muy importante para el desarrollo “normal” del niño con déficit, de manera que se puedan establecer determinadas formas de comunicación, así como para aprender, socializar y crecer en diferentes contextos (familiar, escolar, amigos, empleo, entre otros), lo que configura un sujeto capaz de mantenerse por sí mismo.

### 1.3. EL JUEGO EDUCATIVO

El juego es una actividad básica que ha estado presente a lo largo de la historia del hombre. No existe una sociedad en la que el juego no forme parte de la vida de las personas.

[...] ha sido un factor de competición lúdica más antigua que la propia cultura que impregna toda la vida a la manera de un fermento cultural, por lo que podemos decir que el juego fue parte integrante de la civilización de las primeras fases. La civilización surge con el juego y como juego para no volverse a separar de él.<sup>32</sup>

---

<sup>31</sup> Toledo, *La escuela...*, 224.

<sup>32</sup> Johan Huizinga, *Homo ludens* (Madrid: Alba, 1990), 23.

Las primeras actividades lúdicas de la historia de la humanidad son muy simples: juegos de pelota (sin reglas), juegos de luchas con lanzas, carreras a pie o con renos –en Siberia–, saltos, levantamiento de rocas, entre otras. Estas actividades se relacionaban más con motivos de subsistencia, se practicaban con el fin de mantenerse en buena forma física para cazar, “el hombre primitivo jugaba por placer y por un sentimiento, pero más que eso realizaba actividad física por necesidad y sobrevivencia.”<sup>33</sup>

Aproximadamente en el año 4000 a. C. surgen los primeros juegos de estrategia, los juegos de pelota más evolucionados, el lanzamiento de jabalina, la equitación, incluso un juego similar al box moderno, y hacia 2000 a. C., los juegos de canicas. En la Grecia antigua, el juego (juegos olímpicos) tenía funciones trascendentes: “contribuir al desarrollo físico considerando la gran importancia para conseguir una educación completa, contribuir a la educación estética y moral de los ciudadanos, desarrollar el espíritu creador y fomentar el espíritu competitivo.”<sup>34</sup>

Platón y Aristóteles hablaban de la gran importancia de aprender jugando. Platón reconoce el valor práctico del juego y afirma que “el juego tiene una función paidética, es el instrumento más eficaz de educación, la vía más efectiva y placentera para formar al futuro ciudadano”.<sup>35</sup> Plantea que la educación del sujeto comienza en la infancia y en esta etapa es cuando los juegos tienen un papel importante. En la Edad Media, los juegos no estaban reglamentados, eran sencillos, se utilizaban pocos objetos para practicarlos y se llevaban a cabo al aire libre. Durante el Renacimiento, los juegos individuales son sustituidos por juegos colectivos (trabajo en equipo).

Cada época de la historia del ser humano se caracteriza por el surgimiento de nuevos juegos, “la palabra juego no es un concepto científico en sentido estricto y por ello, no hay una delimitación satisfactoria de las actividades denominadas

---

<sup>33</sup> Antón Monroy y Gema Sáez, *Historia del deporte. De la prehistoria al renacimiento* (Sevilla: Wanceule, 2007), 15.

<sup>34</sup> Monroy y Sáez, *Historia...*, 66.

<sup>35</sup> Ruth Harf, *El juego en la educación infantil* (Buenos Aires: Centro de Publicaciones Educativas y Material Didactico, 2008), 12.

como tales, ni una explicación de las diferentes formas de juego”;<sup>36</sup> sin embargo, se trata de actividades que ponen en práctica habilidades que favorecen la maduración y el aprendizaje.

### 1.3.1. CONCEPCIÓN PEDAGÓGICA DEL JUEGO

¿Qué es el juego?, ¿es un medio para interactuar?, ¿se trata de una manera de hacer divertidas las actividades?, ¿es un instrumento de entretenimiento?, ¿un pasatiempo? Más que una distracción el juego es parte del aprendizaje,

[...] al jugar, el niño aprende y desarrolla su pensamiento, su imaginación, su creatividad, el juego es un importante factor de equilibrio y dominio sobre él, el juego le permite comunicarse y cooperar con otros y ampliar el conocimiento que tiene del mundo social.<sup>37</sup>

El juego es parte fundamental del crecimiento de los infantes, quienes actúan por la necesidad de moverse, conocer e interactuar con el exterior,

[...] el juego, es un rasgo básico del desarrollo de toda persona, que propone un aprendizaje implícito (aprendizaje significativo) a través del cual se adquieren conocimientos, capacidades y hábitos partiendo de su experiencia e intereses.<sup>38</sup>

De este modo, el menor socializa con el entorno e indaga sobre el mundo a través del juego. Para Vigotski,

---

<sup>36</sup> María Isabel Jiménez, *Jugar: la forma más divertida de educar* (Madrid: Ediciones Palabras, 2004), 12.

<sup>37</sup> Patricia Sarlé y Rosario Garrido, *Enseñar en clave de juego* (Argentina: Noveduc, 2008), 20.

<sup>38</sup> Jiménez, *Jugar:...*, 13.

[...] el juego es una actividad guiada internamente, a partir de la cual el niño crea por sí mismo un escenario imaginativo en el que puede ensayar respuestas diversas y situaciones complejas sin temor a fracasar, actuando por encima de sus posibilidades de ese momento. Esta situación imaginada le permite al niño desprenderse del significado real de los objetos, suspender la representación del mundo real y establecer una realidad alternativa posible en la construcción del *como si*.<sup>39</sup>

Este autor define el juego como una actividad social, la cual requiere de hacer contacto con los demás; asimismo, el juego contribuye a desarrollar la capacidad simbólica del niño al estimular su imaginación y transformar objetos y ambientes.

Por su parte, Carlos Bühler define al juego como “toda actividad que está dotada de placer funcional, y que se mantiene en pie en virtud de ese mismo placer y gracias a él, cualesquiera que sean su ulterior rendimiento y sus relaciones de utilidad”.<sup>40</sup> Bühler afirma que la satisfacción de jugar se encuentra en la construcción del juego, lo que permite al niño planificar mentalmente, decidir y ejecutar su obra, con actitud tranquila, equilibrada y placentera.

El juego es el medio más importante para educar, “el juego y la educación deben ser correlativos porque educación proviene del latín *educere*; implica moverse, fluir, salir de, desenvolver las potencialidades físicas, psicológicas, sociales y espirituales desde el interior de la persona que se educa”.<sup>41</sup> El juego ya no es sólo un elemento común de la vida de los niños, sino que puede ser analizado y reflexionado por la Pedagogía para usarlo en beneficio de su formación.

Froebel es uno de los primeros autores que observó el juego desde el punto de vista educativo, al respecto afirma:

[...] es importante para el éxito de la educación del niño, que esta vida que él siente en sí tan íntimamente unida con la vida de la naturaleza, sea cuidada, cultivada y desarrollada

---

<sup>39</sup> Ángel Riviere, *La psicología de Vigotsky* (Madrid: Aprendizaje, 1985), 104.

<sup>40</sup> Mavilo Calero, *Educación jugando* (México: Alfaomega, 2003), 23.

<sup>41</sup> Calero, *Educación...*, 24.

por su familia. El juego le suministrará para ello medios precisos porque el niño no manifiesta entonces más que la vida de naturaleza [...] el juego es el mayor grado de desarrollo del niño, por ser la manifestación libre y espontánea del interior, la manifestación del interior exigida por el interior mismo, según la significación propia de la voz del juego.<sup>42</sup>

Froebel también considera el juego una actividad libre y espontánea que produce satisfacción mediante la cual el niño se va sumergiendo en un mundo social y creativo. “El juego es uno de los medios que tiene para aprender y demostrar que está aprendiendo, es probable que sea la forma de aprendizaje más creadora que tiene el niño”.<sup>43</sup>

El juego es un mecanismo social y cultural que tienen los seres humanos (niños, jóvenes y adultos) para que la vida mental y corporal esté siempre en movimiento. El juego permite entrar al mundo de la libertad que conlleva satisfacción, bienestar y creatividad; de igual modo, el juego permite desarrollar y potenciar la lógica y la racionalidad. Contribuye a formar sujetos de manera creativa y liberadora para enfrentar el mundo.

### 1.3.2. CARACTERÍSTICAS GENERALES DEL JUEGO INFANTIL

- Elemento de expresión y descubrimiento de sí mismo y del mundo.
- Se establece un diálogo entre el niño y el juego para comprender su entorno.
- Implica acción y participación; jugar es hacer (praxis, un arte).
- Es fuente de placer, el juego permite conocer, experimentar, ante todo, es divertido.
- Proporciona libertad y arbitrariedad, libre elección.
- Afirma su personalidad, proclama su autonomía y poder.

---

<sup>42</sup> José Forgione, *Antología pedagógica universal* (México: El Ateneo, 1986), 14.

<sup>43</sup> Calero, *Educar...*, 22.

- Es un espacio de experiencia peculiar, en el que el niño reproduce la realidad que lo rodea, y la observa e imita.
- El juego representa un carácter de instantaneidad, se vive en el momento.
- La ficción es su elemento constituido, es el “como sí” de la realidad, cualquier cosa puede ser convertida en un juego.
- Puede implicar un gran esfuerzo, la actividad se ejecuta con entusiasmo y requiere al mismo tiempo de energía.

Los niños no saben distinguir entre jugar y aprender, así que cualquier actividad lúdica que presenta nuevas dificultades debe pensarse como una nueva forma de aprendizaje. Jugar es crear, es descubrir nuevas habilidades y conocimientos, además de que sirve

[...] como factor terapéutico al favorecer el equilibrio emocional ([el niño] expresa libremente su afectividad, encauza sus energías de manera positiva y placentera, descarga tensiones y libera ansiedades) y el equilibrio psicológico (ayuda a resolver situaciones traumáticas, actúa como agente preventivo de la depresión, y ahuyenta miedos e inseguridades).<sup>44</sup>

El juego prepara al niño para afrontar desafíos y expresar sin temor sus sentimientos.

### 1.3.3. CARACTERÍSTICAS DEL JUEGO QUE INTERESAN A LA ENSEÑANZA

Desde una perspectiva psicológica para el desarrollo infantil:

- El juego es una actividad guiada a partir de la cual el niño crea un escenario imaginativo en el que puede ensayar sin temor a fracasar (automotivación).

---

<sup>44</sup> Jiménez, *Jugar:...*, 20.

- El juego requiere que los jugadores comprendan que aquello que se manifiesta no es lo que aparenta ser, es decir, imaginar y entender ficciones (carácter simbólico).
- La resolución de problemas de una manera más creativa sin tener que concentrarse en la obtención de un producto final (relación entre medios y fines).

En la tabla 1, se hace una descripción detallada de los ámbitos en los que el juego interviene para un óptimo desarrollo de los infantes.

**Tabla 1. Espacios de intervención del juego**

Psicomotricidad	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Coordinación motriz y visomotora.</li> <li>• Equilibrio, agilidad, rapidez de reflejos, flexibilidad, fuerza física.</li> <li>• Manipulación de objetos (precisión prensora).</li> <li>• Discriminación y dominio sensorial.</li> <li>• Capacidad de imitación.</li> <li>• Mejora del sistema inmunológico.</li> </ul>
Inteligencia	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Estimula la atención, la concentración, la memoria, la imaginación, la creatividad y el pensamiento científico y matemático.</li> <li>• Permite emitir juicios y operaciones de análisis, síntesis, deducción, razonamiento, inferencia.</li> <li>• Desarrolla el rendimiento, el pensamiento abstracto, la comunicación y el lenguaje.</li> </ul>
Voluntad	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Educa el espíritu crítico, la capacidad de decisión y el sentido de la responsabilidad personal.</li> </ul>

<p>Afectividad</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Desarrolla la subjetividad del niño: conciencia de la identidad singular.</li> <li>• Produce satisfacción emocional.</li> <li>• Reduce la ansiedad (aumenta la seguridad, confianza y autoestima).</li> <li>• Controla la expresión simbólica de la agresividad.</li> <li>• Facilita la resolución de conflictos: tolerancia y comprensión.</li> <li>• Proporciona patrones de identificación sexual.</li> <li>• Descarga tensiones, favorece el equilibrio psicológico y la madurez evolutiva integral.</li> </ul>
<p>Sociabilidad (conciencia de pertenencia a un grupo o familia)</p>	<p style="text-align: center;"><i>Juegos simbólicos</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Comunicación y cooperación con los demás.</li> <li>• Conocimiento del mundo del adulto.</li> <li>• Preparación para la vida laboral y social.</li> <li>• Estimulación del desarrollo moral.</li> <li>• Desarrollo de la propia iniciativa.</li> </ul> <p style="text-align: center;"><i>Juegos cooperativos</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Favorece la generosidad, la solidaridad, el espíritu de servicio, la comunicación, la unión y la confianza en sí mismo.</li> <li>• Potencia el desarrollo de las conductas prosociales (lealtad, amistad, respeto, objetividad y justicia).</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Eleva el nivel de conformidad social y el sometimiento a una autoridad.</li> <li>• Disminuye las conductas agresivas y pasivas.</li> <li>• Facilita la aceptación interracial.</li> </ul>
--	--

Tomado de *Ámbitos de la personalidad que mejora el juego*, p. 22.

### 1.3.4. FACTORES REHABILITANTES DEL JUEGO

En la siguiente tabla se observa una serie de elementos terapéuticos del juego propuestos por el autor Charles E. Schaefer en su libro *Fundamentos de terapia de juego*.

**Tabla 2. Poderes terapéuticos del juego**

Autoexpresión	En el juego el niño puede expresar sus pensamientos y sentimientos conscientes por medio de la palabra.
Acceso al inconsciente	El niño puede revelar conflictos inconscientes mediante los mecanismos de defensa: proyección, desplazamiento y simbolización.
Enseñanza directa e indirecta	El uso de juegos y diversión captura la atención de los niños y aumenta su motivación para aprender.
Abreacción	Por medio del juego el niño recrea y alivia experiencias estresantes y traumáticas, logra gradualmente la asimilación mental y el dominio de pensamientos y sentimientos desagradables.
	Al representar con juguetes, para

Inoculación del estrés	modelar habilidades de afrontamiento, lo desconocido puede hacerse familiar y menos atemorizante.
Contra condicionamiento del afecto negativo	Dos estados internos mutuamente excluyentes. Jugar a las escondidas en un cuarto oscuro puede ayudar al niño a vencer el miedo a la oscuridad.
Catarsis	La liberación emocional. Llevar a cabo y concluir una liberación afectiva previamente restringida por medio de la expresión emocional.
Afecto positivo	Las actividades disfrutables contribuyen a una mayor sensación de bienestar y menos angustia.
Sublimación	Permite la canalización de impulsos inaceptables en actividades que son socialmente aceptables.
Apego y mejora de la relación	Los beneficios se reflejan en mejoras de empatía, percepción de cambios positivos, autoestima, problemas conductuales.
Juicio moral	La creación espontánea de reglas y su cumplimiento por parte de los niños en las situaciones informales y no supervisadas, son una experiencia crucial para el desarrollo y crecimiento de moralidad, cooperación y consentimiento entre iguales.
Empatía	Desarrollar la capacidad de ver las cosas desde la perspectiva del otro.
	El niño tiene dominio sobre los

Poder y control	materiales de juego y determina qué y cómo jugar, esta respuesta ayuda a superar los sentimientos de inseguridad y vulnerabilidad del niño.
Competencia	El juego le ofrece oportunidades ilimitadas de crear, lo que le permite obtener sentido de competencia y autoeficacia que estimula su autoestima.
Autocontrol	En los juegos de construcción, el niño aprende por medio de la detención del pensamiento y conducta, lo que permite ayudarlo a detenerse, pensar y planear por adelantado.
Sentido de sí mismo	El juego le permite percatarse del poder de ser un individuo por derecho propio, de pensar por sí mismo, de tomar sus propias decisiones y de descubrirse.
Solución creativa de problemas	Los niños tienen la libertad de proponer, combinar descubrimientos novedosos.
Fantasía de compensación	En el juego, los niños pueden obtener la gratificación sustituta inmediata de sus deseos.
Prueba de realidad	Las experiencias de juego permiten a los niños interpretar las señales en las situaciones sociales y ayudarlos a distinguir la fantasía de las situaciones reales.

Ensayo conductual	Conductas socialmente inaceptables, como la agresividad, puede ensayarse y practicarse en el ambiente seguro del juego.
Construcción de Rapport	Responder de manera positiva y alegre.
Terapia de juego formativa	Poderes terapéuticos que satisfacen las necesidades individuales.

Consultado en: <http://elpsicoasesor.com/25-poderes-terapeuticos-del-juego/>

### 1.3.5. LA SOCIALIZACIÓN DEL JUEGO

Las actividades recreativas con el apoyo del juego educativo representan actividades de concientización en y para la sociedad, “el juego me permite ser en la sociedad, y hacer a la sociedad en mi ser, el juego rompe los límites, se entrega a la trama social”.<sup>45</sup> El propósito del juego desde un aspecto social consiste en formar a la sociedad para un bien común, al desplegar la comunicación para el acuerdo y la supervivencia de los sujetos que integran a la sociedad, lo que da pauta a la socialización; así como permitir al individuo recrearse en una realidad distinta como ser independiente vinculado a la educación. Socializar en el juego conlleva:

- La satisfacción y la emoción de jugar es la sensación de los placeres relacionados con el propio juego.
- La construcción de una sociedad justa y completa donde impera la tolerancia y el respeto por los demás.
- Establecer la comunicación desde el comienzo.

<sup>45</sup> Luciano Mercado, *Juego y recreación en educación: un manual de reflexión* (Córdoba: Brujas, 2009), 101.

### **1.3.6. ESTRUCTURA DE PRESENTACIÓN DE LOS JUEGOS**

Los juegos están conformados por las estrategias y dinámicas utilizadas por el maestro, coordinador o pedagogo en la práctica educativa. La estructura del juego consiste en la descripción de las características, instrucciones y modificaciones que se realizan de acuerdo con las circunstancias de los individuos que van a participar en esta actividad.

- **Título:** es el nombre que le corresponde al juego (original o modificado).
- **Propósitos:** son los aspectos que se pueden desarrollar de las habilidades.
- **Recursos materiales:** son las herramientas y el espacio que se necesita para llevar a cabo la actividad.
- **Metodología:** consiste en la descripción del proceso del juego y las reglas establecidas entre el coordinador y los alumnos para lograr los objetivos.
- **Variantes:** las adaptaciones relacionadas a las necesidades de los alumnos.
- **Evaluación:** es la recuperación y validación de los criterios que se consideran al comienzo del juego.

## **1.4. LUDOTECA**

### **1.4.1. PEDAGOGÍA LÚDICA**

La relación entre los conceptos de Pedagogía y lúdica inicia en la segunda mitad del siglo XIX. Y a partir del siglo XX, ya se tenía el propósito de vincular el juego con los procesos educativos,

[...] lo innovador de esta relación no depende, de aplicar nuevos juegos y prácticas lúdicas en el aula de clase con la intención de proporcionar solamente diversión, sino de encontrar

nuevos modos para establecer nexos entre los procesos cognitivos y emocionales que satisfagan los nuevos retos del aprendizaje en el contexto de la sociedad contemporánea.<sup>46</sup>

El juego se presenta con diferentes características y estructuras simbólicas, sin embargo es importante describir tres situaciones del juego de carácter pedagógico:

1. El juego nace del libre desarrollo de la función lúdica del sujeto, en relación con un contexto socio-cultural.
2. La relación inteligencia-juego está determinada por el desarrollo del pensamiento, mediante el juego se produce la apropiación del contexto cultural y la reproducción de éste en forma simbólica.
3. Desde la perspectiva de la función lúdica, la concepción de las prácticas lúdicas no se reducen al juego.

“La acción lúdica es la expresión de la necesidad del sujeto de construir espacios de ficción para re-encontrar su Yo-libre”.<sup>47</sup> En el ámbito de la Pedagogía, la práctica lúdica consiste en adquirir la capacidad de ponerse en la situación del estudiante, para entender sus intereses y necesidades emocionales y poder interactuar con el sujeto en los procesos de aprendizaje, así se desvanecen las relaciones autoritarias y emergen relaciones de igualdad. Una ludoteca no sólo es un espacio recreativo sino que la lúdica articula el desarrollo de procesos cognitivos, en realidad “es un sistema de interacciones relativas, entre elementos lúdicos y procesos de aprendizaje, motivados por la imaginación y la fantasía en donde los sujetos participantes encuentran condiciones para la identidad con las escuela y los saberes”.<sup>48</sup>

La Pedagogía lúdica, es decir, la racionalidad en las prácticas lúdicas, radica en convertir el placer y la alegría en el deseo y la curiosidad de adquirir y transformar

---

<sup>46</sup> Héctor Ángel Díaz, *La función lúdica del sujeto: una interpretación teórica de la lúdica para transformar las prácticas pedagógicas* (Bogotá: Magisterio, 2006), 80.

<sup>47</sup> Díaz, *La función...*, 94.

<sup>48</sup> Díaz, *La función...*, 95.

saberes, aptitudes y actitudes para ser desempeñadas en los diferentes contextos sociales.

### 1.4.2 EL CONTEXTO LÚDICO

Para comprender el concepto de lúdica es importante determinar sus principales características: “Ludo, toda aquella acción que produce diversión, placer, alegría, es toda acción que se identifique con la recreación. Y es una serie de expresiones culturales (teatro, danzas, música, juegos de azar, actividades de recreación, la pintura, la narrativa, entre otras)”.<sup>49</sup> Cada una de estas expresiones culturales son específicas, lo que las hace diferentes unas de otras, tienen su propia estructura, atienden determinadas variables y se desarrollan de forma diferente; “Piaget, por ejemplo, clasifica los juegos en juegos de experimentación, juegos intelectuales (imaginación y curiosidad), juegos sensoriales (silbidos, trompetas, etc.), juegos motrices (carreras, lanzar objetos, canicas), juegos afectivos y en general sociales y familiares”.<sup>50</sup>

Las diferentes expresiones culturales tienen en común las siguientes variables:

- En todas existen formas de movimiento.
- En ellas se expresan lenguajes simbólicos hablados y no hablados y, por lo tanto, comunican.
- Son actividades culturales.
- A través de ellas los individuos que las llevan a cabo experimentan placer.
- Son acciones con las cuales los sujetos buscan reconocimiento.
- Son representaciones simbólicas de la realidad en las que se expresan imaginarios culturales de los contextos sociales.
- Su contenido corresponde a un contexto espacio-temporal específico.
- Constituyen rituales.

---

<sup>49</sup> Díaz, *La función...*, 17.

<sup>50</sup> Díaz, *La función...*, 18.

- En ellas se observan reglas de juego para su realización.
- Expresan emocionalidad.
- Se realizan con la presencia de un público espectador.

De manera más profunda, el concepto lúdica es definido como:

[...] practicas lúdicas, que son representaciones simbólicas de la realidad, que expresan imaginarios ideológico-culturales, recreadas en diferentes formas de movimiento, o acciones, que producen diversión, placer y alegría, en las cuales los sujetos que las producen satisfacen necesidades emocionales y buscan el reconcomiendo del Yo.<sup>51</sup>

Se determina la relación entre una práctica social y una práctica lúdica, cuando el sujeto se manifiesta en múltiples prácticas sociales vinculadas a la función lúdica, desarrolladas de manera colectiva a través de expresiones simbólicas ya establecidas (ideologías, valores, creencias, entre otras), en contextos específicos con un fin determinado. “El juego, en general, las prácticas lúdicas, siempre han estado presentes en la vida social y cultural de grupos humanos y se desarrollan en un contexto de espacio-tiempo determinado”.<sup>52</sup>

“La experiencia lúdica se encuentra dentro de las experiencias fundamentales del hombre, experiencia lógica, experiencia estética y la experiencia moral y social”.<sup>53</sup>

- *La experiencia lógica.* Es la reproducción del conocimiento, “es el sistema de representaciones sobre la realidad constituido de dos elementos fundamentales: las imágenes que son el componente empírico, lo dado por la experiencia y las ideas son el componente racional”.<sup>54</sup> En consecuencia, es lo percibido como realidad en un tiempo y espacio determinado, consiste en ser objetivo.

---

<sup>51</sup> Díaz, *La función...*, 21.

<sup>52</sup> Díaz, *La función...*, 24.

<sup>53</sup> Díaz, *La función...*, 39.

<sup>54</sup> Díaz, *La función...*, 40.

- *La experiencia estética.* El término estética proviene del griego *aisthetos* que se refiere a la capacidad de sentir, y expresa una serie de representaciones diferentes al conocimiento; la experiencia estética es subjetiva porque surgen relaciones emocionales y afectivas experimentadas por el sujeto frente a la realidad.
- *La experiencia social y moral.* Es la relación entre sujetos y grupos sociales en función de intereses, intercambios, producción, entre otros; el comportamiento social de los individuos es regulado por ciertas normas y valores que se manifiestan como códigos morales para determinar lo bueno y lo malo.

Se comprende que la experiencia lúdica es de carácter lógico, estético, social y moral, así, existe una interpretación entre lo subjetivo y lo objetivo en las prácticas lúdicas,

[...] la lúdica comparte con la experiencia estética una relación emocional y afectiva con la realidad. Esta experiencia es el efecto producido en la sensibilidad y la emocionalidad del sujeto, por algún fenómeno objetivo (experiencia lógica) o subjetivo. Se relaciona también con la experiencia social y moral porque en ellas se contienen representaciones simbólicas sobre la realidad y el mundo de la vida y, como práctica social y cultural, y recrean los imaginarios de los individuos y grupos sociales.<sup>55</sup>

Es importante señalar que la lúdica no sólo se refiere al juego. La lúdica es una experiencia cultural, es la manera de relacionarse con la vida, de estar frente a la realidad, pero en espacios y ambientes en los que se produce diversión, entretenimiento, interacción, felicidad, convivencia y goce; producción que corresponde a las actividades simbólicas e imaginarias como el juego, el baile, el teatro, la escritura, el afecto e, incluso, consiste en los actos que realizamos día con día. “La lúdica no es un estado, sino que es toda la existencia humana, ya que

---

<sup>55</sup> Díaz, *La función...*,43.

a través de los comportamientos lúdicos el ser humano encuentra sentido a la vida, construyendo cultura y conocimiento”.<sup>56</sup>

### 1.4.3. LUDOTECAS INTELIGENTES

“Desde una concepción pedagógica, las ludotecas inteligentes deben ser espacios propicios para el desarrollo de inteligencias múltiples que podría fortalecer la integralidad humana y sus interacciones”.<sup>57</sup> Estas ludotecas constituyen ambientes inteligentes que fortalecen el uso de la creatividad y recreatividad, en las cuales la lúdica interviene como un proceso favorable para el crecimiento del individuo, la resolución de problemas y el desarrollo de nuevas competencias; “son competencias de carácter cognitivo, cognoscitivo, emocional, comunicativo y axiológico, que de forma integrada, hacen posible la construcción de un buen ser humano, que fortalezca la sociedad democrática”.<sup>58</sup> Estos ambientes representan una diferencia respecto de lo que ya existe a nivel escolar, y deben reducirse a lo más fundamental, con la finalidad de estimular las diferentes inteligencias múltiples (IM) que favorezcan el desarrollo del individuo: inteligencia lingüística, musical, lógica-matemática, espacial, corporal-kinésica, intrapersonal, interpersonal y naturalista.

Más allá de un contexto de juego, las ludotecas inteligentes deben fomentar competencias ciudadanas para la construcción de valores y conocimientos necesarios para adaptarse a la sociedad,

[...] estos ambientes inteligentes deben establecer valores de convivencia, paz, participación, responsabilidad democrática, valoración de las diferencias culturales, de igual manera fortalecer

---

<sup>56</sup> Carlos Alberto Jiménez, *La inteligencia lúdica: juego y neuropedagogía en tiempos de transformación* (Bogotá: Magisterio, 2005), 134.

<sup>57</sup> Jiménez, *La inteligencia...*, 187.

<sup>58</sup> Jiménez, *La inteligencia...*, 185.

todo lo relacionado con la solidaridad, justicia, respeto, tolerancia, afecto, amor, compasión para la reconstrucción de la confianza y el tejido social.<sup>59</sup>

Para la construcción y el buen funcionamiento de una ludoteca inteligente, se debe tener conocimiento de las ocho inteligencias múltiples descritas por Howard Gardner y las tres nuevas inteligencias (investigativa-holística, lúdica-humorística, instintiva-inconsciente), que dicho autor propone en su libro *La inteligencia reformulada*.

El concepto de inteligencia asumido por el autor como un potencial bio-psicológico para procesar información que sirva para resolver un problema o crear un producto nuevo para una cultura, es fundamental para el desarrollo operativo de las prácticas que se deben hacer a través de los diferentes juegos o juguetes para fortalecer las doce inteligencias múltiples del ser humano.<sup>60</sup>

Las ludotecas inteligentes son lugares de encuentro donde los sujetos se reúnen para socializar conocimientos, experiencias, actividades, pensamientos, ideas y reflexiones, mediante el juego, con lo cual se introducen a un mundo imaginario en el que se apropian de los roles sociales y culturales, y en el que se consideran los diferentes estilos de pensamiento (inteligencias) de acuerdo con la potencialidad genética y las condiciones culturales en que se desenvuelven dichos sujetos.

#### **1.4.4. LOS PRINCIPIOS DE LA LÚDICA**

Estos cuatro principios fundamentales pretenden orientar la función que tienen las prácticas lúdicas, explican el sentido de existencia y significado.

---

<sup>59</sup> Jiménez, *La inteligencia...*, 187.

<sup>60</sup> Jiménez, *La inteligencia...*, 189.

1. *El principio de ficción o fantasía.* “Todas las prácticas lúdicas subsumen estructuras de acción, reglas de juego, actuaciones de los sujetos y espacios-tiempos, con los cuales se construyen mundos lúdicos, momentos de alegría, generadores de mundos imaginarios.”<sup>61</sup> Se cancela por un tiempo el mundo cotidiano y se construye la ficción.
2. *El principio de alteridad.* “Al sujeto se le presentan dificultades para comprender racionalmente fenómenos de la vida y la manera de asimilarlos es mediante la representación simbólica y la expresión por medio del juego.”<sup>62</sup> Considerando que transforma su Yo prisionero, en el mundo real, en el Yo libre en el mundo imaginario.
3. *El principio de placer.* “La relación de la lúdica con el placer permite comprender la función que finalmente cumple la experiencia lúdica en el sujeto, el placer es un acto de sublimación con el cual el sujeto satisface deseos y emociones.”<sup>63</sup> De manera que el goce tiene un papel fundamental para las prácticas lúdicas y la relación recíproca con los principios de ficción y alteridad.
4. *El principio de identidad.* “La lúdica ofrece al sujeto un sentido de pertenencia y la afirmación de sí mismo en la seguridad de ser reconocido por el otro.”<sup>64</sup>

Estos principios permiten entender y demostrar lo que ofrecen las prácticas lúdicas, actividades que permiten explorar otros contextos de la vida del ser humano en busca de un pleno desarrollo social, personal, emocional y cognitivo.

---

<sup>61</sup> Díaz, *La función...*, 60.

<sup>62</sup> Díaz, *La función...*, 63-64.

<sup>63</sup> Díaz, *La función...*, 64.

<sup>64</sup> Díaz, *La función...*, 66.

## 1.5. INTELIGENCIAS MÚLTIPLES

### 1.5.1. INTELIGENCIA

Tiempo atrás y hasta el siglo XIX, se trató de investigar el origen de la inteligencia a partir de la reflexión filosófica acerca de la concepción del hombre, el método que se utilizó para tal propósito fue el de la introspección, que consistía en que el sujeto meditara sobre su propia conciencia y sus estados de ánimo. En la *Enciclopedia Filosófica*, publicada en Italia en 1957, se dan a conocer las diferentes respuestas filosóficas que se consideran más importantes: “la inteligencia como poder de abstracción, análisis y síntesis; como formadora de ideas generales; como facultad para dar respuestas justas desde el punto de vista de la realidad, o bien como facultad para comprender, inventar y criticar”.<sup>65</sup> En el *Vocabulaire Technique et Critique de la Philosophie*, de 1960, se define, desde la perspectiva filosófica, el concepto de inteligencia: “el conjunto de todas las funciones que tienen por objeto el conocimiento, en el sentido más amplio de la palabra: asociación, memoria, imaginación, entendimiento, razón, consciencia”.<sup>66</sup>

En el siglo XIX, la Psicología deja de ser una rama de la filosofía y cambia radicalmente su perspectiva, así surge la necesidad de utilizar métodos empíricos para el estudio de la mente. Entonces, aparecen los primeros temas de estudio para esta disciplina: las sensaciones, la atención, la afectividad y la asociación, y se vuelve a indagar sobre las experiencias subjetivas: memoria, atención, aprendizaje, percepción. “La psicología comienza a centrar su interés en el estudio de los fenómenos observables y se circunscribe al estudio de la conducta humana”.<sup>67</sup> Con el tiempo la Psicología va ocupando un lugar entre la Biología y la Sociología.

De este modo, surge la Psicología Fenomenológica de Husserl, que se centra en los estudios de la conciencia. Por su parte, Ivan Pavlov, interesado en la

---

<sup>65</sup> Ezequiel Anger-Egg, *Claves para introducirse en el estudio de las inteligencias múltiples* (México: Limusa, 2008), 72.

<sup>66</sup> Anger-Egg, *Claves...*, 72.

<sup>67</sup> Anger-Egg, *Claves...*, 72.

psicofisiología, busca el origen fisiológico y sensorial de los procesos psíquicos. En tanto que Dilthey desarrolla la Psicología Comprensiva que se enfoca en la importancia de comprender las motivaciones de los sujetos generadas por estímulos externos.

En los años sesenta y setenta aparece la Psicología Cognitiva, cuyos aportes están más relacionados con la teoría de las inteligencias múltiples (origen, procesamiento de información, conocimiento humano, componentes, desarrollo).

Jean Piaget, en su libro *Psicología de la inteligencia* (1971), se refiere a la neurociencia como disciplina principal (no única) para el estudio de la inteligencia. En la actualidad, la neurociencia y la psicobiología han profundizado sobre los estudios del cerebro, la mente humana y la inteligencia.

### 1.5.2. CONCEPTUALIZACIONES DE INTELIGENCIA

De acuerdo con Howard Gardner, las nociones de inteligencia varían a través del tiempo y el espacio, “todas las definiciones de inteligencia llevan marca de la época, del lugar y de la cultura en las que se han desarrollado.”<sup>68</sup> A continuación presentamos las siguientes:

- Etimológicamente, “la palabra inteligencia viene del latín *intelligentia*, del verbo *intelligere*: *inter* (“entre”), *legere* (“escoger”, “captar”, “leer”). Inteligencia es saber la mejor alternativa entre varias, y también saber leer entre líneas”.<sup>69</sup>
- El Diccionario de Sociología, define inteligencia como, “cualidad de un organismo vivo que permite afrontar y resolver problemas, en particular los nuevos y poco conocidos, por medios adaptados a sus propias necesidades y con un mínimo gasto de esfuerzo, tiempo y energía”.<sup>70</sup>

---

<sup>68</sup> Howard Gardner, *Inteligencias múltiples. La teoría en la práctica* (Barcelona: Paidós, 2005), 301.

<sup>69</sup> Joan Corominas, *Diccionario etimológico de la lengua española* (Madrid: Gredos, 1973), 218.

<sup>70</sup> Henry Fairchild, *Diccionario de Sociología* (México: Fondo de Cultura Económica, 1997), 154.

- El Diccionario de Psicología, menciona al respecto, “capacidad del sujeto para adaptarse a un ambiente o a varios para realizar abstracciones, pensar racionalmente, solucionar problemas, aprender nuevas estrategias por medio de la experiencia o llevar comportamientos dirigidos a metas”.<sup>71</sup>
- El psicólogo Howard Gardner define la inteligencia como “la capacidad de resolver problemas, o elaborar productos que son de gran valor para un determinado contexto comunitario o cultural”.<sup>72</sup>
- “La inteligencia como capacidad para resolver problemas y para establecer relaciones sociales.”<sup>73</sup>
- “La inteligencia es un grupo de complejos procesos mentales definidos tradicionalmente como sensación, percepción, asociación, memoria, imaginación, discernimiento, juicio y razonamiento (M. E. Haggerty)”.<sup>74</sup>
- “La habilidad para aprender ciertos actos o para ejecutar otros nuevos que sean funcionalmente útiles”.<sup>75</sup>

Para clasificar las funciones de la inteligencia se agrupan en las siguientes seis categorías:

1. Capacidad para resolver problemas: es la forma de aplicar los conocimientos a situaciones nuevas para la resolución de problemas o dificultades a las que se enfrenta el ser humano.
2. Capacidad para adaptarse al medio y a las nuevas circunstancias: permite a los sujetos sobrevivir a condiciones desfavorables de manera útil y flexible.
3. Capacidad ingeniosa o creativa: consiste en el proceso de recabar información por parte del individuo para generar propuestas innovadoras y útiles.
4. Capacidad para establecer relaciones sociales: es el respeto y la comprensión por los sentimientos de los demás, esta habilidad se vincula con los sentimientos, el carácter y los impulsos.

---

<sup>71</sup> Josep M. Farré, y Gracia Lasheras, *Diccionario Psicológico* (Barcelona: Océano, 1999), 203.

<sup>72</sup> Gardner, *Estructuras...*, 27.

<sup>73</sup> Ander-Egg, *Claves...*, 77.

<sup>74</sup> Ander-Egg, *Claves...*, 76.

<sup>75</sup> Ander-Egg, *Claves...*, 76.

5. Capacidad cognitiva: es el dominio de habilidades intelectuales (pensar, aprender, emplear conocimientos e información).
6. Capacidad general: son las habilidades innatas, no son aprendidas; son parte de la naturaleza del ser humano y se van adquiriendo a lo largo de la vida por medio del aprendizaje.

En la mayoría de los casos, las definiciones de inteligencia se relacionan con la capacidad intelectual, capacidad de adaptación, resolución de problemas y la creatividad, “al definir la inteligencia como capacidad es porque se puede desarrollar”.<sup>76</sup> Por otra parte, se sabe que existen diversos tipos de inteligencia en cada persona, por lo cual la forma de desarrollarlas varía, “la inteligencia es multidimensional: en cada ser humano existen múltiples inteligencias y sus capacidades son diferentes según los tipos de inteligencias dominantes”.<sup>77</sup> Gardner no niega el componente genético en cuanto a que “todos nacemos con unas potencialidades marcadas por la genética pero estas potencialidades se van a desarrollar de una manera o de otra, dependiendo del medio ambiente, nuestras experiencias, la educación recibida, etcétera”.<sup>78</sup>

### 1.5.3. ORIGEN DE LAS INTELIGENCIAS MÚLTIPLES

En las últimas décadas del siglo XX, gracias a las investigaciones realizadas por la neurociencia y la neurobiología, se crearon las herramientas necesarias para analizar las zonas del cerebro en las que podrían ser localizados espacios de cognición, cada una de estas áreas corresponde a una forma diferente de inteligencia. Estas investigaciones fueron fundamentales para el desarrollo de la teoría de las inteligencias múltiples, al respecto se llevaron a cabo diferentes estudios:

---

<sup>76</sup> María del Carmen Bilbao, *Aprendizaje con inteligencias múltiples: cómo identificar las inteligencias múltiples, cómo desarrollar y como evaluarlas* (México: Trillas, 2014), 44.

<sup>77</sup> Ander-Egg, *Claves...*, 80.

<sup>78</sup> Bilbao, *Aprendizaje...*, 45.

- Acerca del desarrollo de diferentes capacidades en niños normales, lo que se denominó el “estudio de inteligencias tempranas”.
- Investigaciones neuropsicológicas sobre el deterioro de las capacidades cognitivas en personas que han sufrido lesiones cerebrales.
- Estudio sobre personas especiales con perfiles cognitivos muy irregulares y difíciles de explicar en términos de una visión unitaria de la inteligencia.

En 1983, Howard Gardner, en su libro *Estructuras de la mente: teoría de las inteligencias múltiples*, “formula una nueva teoría de la inteligencia, a la luz de los orígenes biológicos de cada capacidad para resolver problemas, teoría de las IM”.<sup>79</sup> Posteriormente, el autor agregó cuatro tipos de inteligencia y ahora son 12.

#### 1.5.4. CARACTERÍSTICAS FUNDAMENTALES DE LA INTELIGENCIA

De acuerdo con Howard Gardner:

**Tabla 3. Características generales de la Teoría de Inteligencias Múltiples**

<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Se rechaza como falsa la concepción estándar, según la cual existe sólo un tipo de inteligencia. De esta concepción se deriva una “visión unidimensional” acerca de la forma de evaluarla, lo que, a su vez, se plasmó con una visión uniforme de la práctica docente: toda la enseñanza es igual a todos. No se plantea ni se visualiza la diversidad que de hecho existe entre los alumnos.</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ La teoría de las IM se expresa desde una visión polifacética de la inteligencia que desarrolla los mecanismos cerebrales que subyacen en las inteligencias que tiene cada individuo.</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Cada inteligencia constituye un sistema computacional basado en neuronas, que se activa a partir de ciertos tipos de información presentada</li> </ul>

<sup>79</sup> Ander-Egg, *Claves...*, 9.

de forma interna o externa.
<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Cada una de las inteligencias es neurológicamente autónoma y relativamente independiente de las otras en su funcionamiento, pero cuando se aplican a un campo o a una disciplina, trabajan siempre de manera concertada.</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Todos nacemos con potencialidades marcadas por la genética, pero éstas se van a desarrollar dependiendo del entorno.</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Cada uno de los diferentes tipos de inteligencia necesita desarrollar un mínimo de competencias básicas (capacidades o destrezas) para funcionar adecuadamente.</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Todos tenemos una combinación de los ocho tipos de inteligencia con diferentes grados de desarrollo.</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Cada una de estas inteligencias se desarrolla de distinto modo y a diferentes niveles.</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Hay distintas maneras de ser inteligente dentro de cada tipo de inteligencia.</li> </ul>

Tomado de Gardner, Howard, *Inteligencias múltiples. La teoría en la práctica*. Barcelona: Paidós, 2005, p. 82.

Al aplicar la teoría de las IM en la práctica pedagógica se incluyen principios operativos a las características mencionadas anteriormente:

**Tabla 4. Principios Operativos**

<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Las capacidades y habilidades y la combinación de las diferentes inteligencias son distintas en cada individuo.</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ No todos los alumnos tienen los mismos centros de interés ni aprenden de la misma manera.</li> </ul>

Tomado de Gardner, Howard, *Inteligencias múltiples. La teoría en la práctica*. Barcelona: Paidós, 2005, p. 84.

Las características y los principios operativos señalan la adaptación que deben tener los métodos de enseñanza-aprendizaje dirigidos al desarrollo social y significativo de los niños y niñas, de igual manera contribuyen a reflexionar acerca de que todos poseen el total de las inteligencias en diferente grado, unas más perfeccionadas que otras.

### **1.5.5. LAS PRIMERAS OCHO INTELIGENCIAS MÚLTIPLES**

Gardner identifica ocho tipos de inteligencias, “ocho formas cualitativamente independientes, que se corresponden con ocho áreas o espacios de cognición, cada uno de ellos neurológicamente independiente”.<sup>80</sup> En este apartado, se describen las primeras ocho IM considerando que estas inteligencias aportan una nueva interpretación de conocimiento. Gardner afirma: “todos los seres humanos tienen inteligencias múltiples; éstas pueden ser desarrolladas y fortalecidas, o ignoradas y debilitadas”.<sup>81</sup>

#### **1. Inteligencia lingüística**

La capacidad de adquisición, formación y procesamiento del lenguaje. El pensamiento simbólico y el razonamiento abstracto pertenecen a esta categoría, así como la capacidad de creación verbal, la lectura, la escritura, la escritura simbólica y las destrezas del lenguaje.

#### **2. Inteligencia lógico-matemática**

Capacidad de pensar de manera lógica, inductiva-deductiva y categórica, relacionada con la habilidad de reconocer patrones geométricos y numéricos, así como con la capacidad de ver y trabajar con conceptos abstractos.

---

<sup>80</sup> Ander-Egg, *Claves...*, 101.

<sup>81</sup> Gardner, *Estructuras...*, 199.

### **3. Inteligencia visual-espacial**

Capacidad de percibir imágenes, de crear en el espacio figuras y formas geométricas. La habilidad de percibir al mundo en imágenes tridimensionales y producir mentalmente la percepción que se ha tenido de un objeto o espacio, así mismo en reconocer el objeto en diferentes circunstancias.

### **4. Inteligencia musical**

Capacidad para reconocer, apreciar, interpretar y producir ritmos, tonos, timbres y acordes de voces o instrumentos, estas habilidades permiten comunicar, comprender los significados de los sonidos.

### **5. Inteligencia corporal-kinésica**

Es la inteligencia del movimiento, la expresión y el lenguaje corporal. Se manifiesta en la capacidad para utilizar todo el cuerpo en forma armónica y organizada para expresar ideas y sentimientos.

### **6. Inteligencia interpersonal**

Capacidad para relacionarse (comunicarse) con otras personas y comprender sus sentimientos, sus formas de pensar, sentir, actuar, detectando sus motivaciones, preferencias e intenciones. Es también la capacidad de manejar conflictos, permite asumir las cosas desde la perspectiva de los demás.

### **7. Inteligencia intrapersonal**

Se refiere a poseer conocimientos sobre uno mismo, que permite el análisis y el manejo de las propias emociones, intereses, capacidades y motivos.

### **8. Inteligencia naturalista**

Un tipo de inteligencia relacionado con el mundo natural, que desarrolla la habilidad para identificar miembros de una misma especie y detectar las diferencias que existen entre ellos. Con frecuencia esto es debido a sus altos niveles de desarrollo sensorial.

Así, de acuerdo con Howard Gardner:

- Todos los seres humanos poseen todas las inteligencias en cantidades variables.
- Cada persona tiene una composición intelectual diferente.
- Podemos mejorar la educación al tratar las inteligencias múltiples de los educandos.
- Estas inteligencias están localizadas en diferentes áreas del cerebro y en cualquier caso pueden trabajar de manera independiente o juntas.
- El desarrollo de estas inteligencias define al individuo.

## CAPÍTULO II. LUDOTECA COMO MEDIO PARA EL DESARROLLO DE LAS INTELIGENCIAS MÚLTIPLES PARA NIÑOS CON BARRERAS DE APRENDIZAJE

### 2.1. ESPACIO LÚDICO EN RELACIÓN CON EL DESARROLLO DE INTELIGENCIAS MÚLTIPLES

Todas las inteligencias propuestas Howard Gardner existen en la mayoría de los individuos; sin embargo, es posible distinguir que en algunas personas las habilidades están más limitadas o acentuadas que en otras. Las inteligencias múltiples están presentes en los sujetos para ser estimuladas o desarrolladas mediante el uso de métodos y estrategias de enseñanza que se ajusten a las aptitudes, habilidades e intereses cada uno de los estudiantes.

El mayor error en la enseñanza durante los pasados siglos ha sido tratar a todos los niños como si fueran variantes del mismo individuo, y de este modo encontrar la justificación para enseñarles las mismas cosas de la misma manera.<sup>82</sup>

La teoría de las inteligencias múltiples propone un ambiente educativo diferente a la de un aula escolarizada, en el que las necesidades de los estudiantes forman parte importante de ese ambiente, “cada inteligencia brinda un contexto que promueve el aprendizaje o interfiere con él, y sobre aquellos elementos que están ausentes en el aula pero podrían incorporarse para facilitar el progreso de los alumnos”.<sup>83</sup> La construcción de un contexto educativo diferente, equipado con centros de interés relacionados a cada inteligencia, conlleva explorar los dominios de cada estudiante.

Al hablar de barreras en el aprendizaje en la teoría de las inteligencias múltiples, percibe a los estudiantes que las padecen como personas íntegras, capaces de poseer fortalezas y habilidades en muchas otras áreas; sin embargo, el obstáculo

---

<sup>82</sup> Carol Ann Tomlinson, *El aula diversificada* (México: Secretaría de Educación Pública, 2003), 29.

<sup>83</sup> Thomas Armstrong, *Las inteligencias múltiples en el aula* (Buenos Aires: Manantial, 2007), 120.

puede presentarse en algunos de los centros de aprendizaje, “la teoría de las IM sugiere que las ‘dificultades de aprendizaje’ pueden producirse en cualquiera de las siete inteligencias; déficit lingüístico, déficit lógico-matemático, déficit corporal kinésico, déficit intrapersonal, déficit interpersonal, déficit espacial, déficit musical, déficit naturalista.”<sup>84</sup> En consecuencia, la teoría presenta un paradigma de crecimiento (tabla 5) que intenta comprender al estudiante con dislexia que posee aptitudes para el dibujo, o al alumno con déficit lógico-matemático, pero que en el escenario puede desenvolverse de forma extraordinaria, por ejemplo.

**Tabla 5. Modelo**

<b><i>Paradigma de crecimiento</i></b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Evita las etiquetas, considera al individuo como una persona intacta que tiene una necesidad especial.</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Evalúa las necesidades de un individuo por medio de enfoques de evaluación auténtica en un contexto natural; se concentra en los puntos fuertes.</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ayuda a la persona a aprender y crecer a través de un conjunto rico y variado de interacciones con actividades y eventos de la vida real.</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mantiene las relaciones del individuo con sus pares, procurando seguir un esquema de vida lo más normal que sea posible.</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Usa materiales, estrategias y actividades que sirvan para todos los niños.</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mantiene la integridad del individuo como ser humano total cuando evalúa su progreso hacia las metas.</li> </ul>

<sup>84</sup> Armstrong, Las inteligencias..., 178.

- Establece modelos de colaboración que permite a los especialistas y a los maestros de aula regular trabajar de manera mancomunada.

Tomado de Armstrong, Thomas, *Las inteligencias múltiples en el aula*. Buenos Aires: Manantial, 2007, p. 179.

Para la construcción de una ludoteca, es importante conocer factores como gustos, aficiones, pasatiempos, temas de interés o dominio y, en especial, el déficit de aprendizaje que padecen los alumnos, y propiciar ambientes específicos por cada inteligencia que contribuyan al desarrollo social y académico de cada estudiante. La siguiente tabla describe las inteligencias o estilos de aprendizaje que los niños presentan y como estas inteligencias pueden ser desarrolladas.

**Tabla 6. Estilos y herramientas de aprendizaje**

<i>Niños con marcada tendencia</i>	<i>Piensan</i>	<i>Les encanta</i>	<i>Necesitan</i>
Lingüística	En palabras	Leer, escribir, contar historias, jugar, jugar juegos con palabras.	Libros, elementos para escribir, diarios, diálogo, discusión, debates, cuentos.
Lógico-matemática	Por medio del razonamiento	Experimentar, preguntar, resolver rompecabezas, calcular.	Cosas para explorar y pensar, materiales de ciencias, cosas para manipular, visitas a museos.
Espacial	En imágenes y fotografías	Diseñar, dibujar, visualizar, garabatear.	Arte, LEGO, videos, películas, juegos de imaginación, laberintos, rompecabezas, libros ilustrados,

			visitas a museos.
Corporal-kinésica	Por medio de sensaciones somáticas	Bailar, correr, construir, tocar, gesticular.	Juegos de actuación, teatro, movimientos, cosas para construir, deportes y juegos físicos, experiencias táctiles, experiencias de aprendizaje directas.
Musical	Por medio de ritmos y melodías	Cantar, silbar, entonar melodías con la boca cerrada, llevar al ritmo con los pies o las manos, oír.	Tiempos dedicados al canto, asistencia a conciertos, tocar música en casa o escuela, elaboración de instrumentos musicales con material reciclado.
Interpersonal	Intercambio de ideas con otras personas	Dirigir, organizar, relacionarse, manipular, mediar, asistir a fiestas.	Amigos, juegos grupales, reuniones sociales, clubes de aprendizaje tipo maestro/aprendiz.
Intrapersonal	Muy íntimamente	Fijarse metas, meditar, soñar, estar callados, planificar.	Lugares secretos, tiempo para estar solos, proyectos manejados a su propio ritmo.
Naturalista	La naturaleza	El cuidado de la flora y fauna.	Estar en contacto con todo lo natural.

Tomado de Armstrong, Thomas. *Las inteligencias múltiples en el aula*. Buenos Aires: Manantial, 2007, p. 46.

Un ambiente lúdico debe estar conformado por sujetos (ludotecario y participantes), y debe existir la relación con el juego en todas sus manifestaciones. El juego educativo y sus características integradoras establecen un vínculo en diversos momentos del proceso de enseñanza-aprendizaje con diferentes objetivos. La propuesta de un ambiente educativo diferente pretende estimular las ocho inteligencias múltiples a través de actividades lúdicas, “la cultura humana ha surgido de la capacidad del hombre para jugar, para adoptar una actitud lúdica”.<sup>85</sup>

Una ludoteca de aprendizaje se constituye por las siguientes características:

*1. Las relaciones de confianza y afectividad mediador-alumno y alumno-alumno.*

La creación de un entorno apropiado que permita el acercamiento entre las personas a través de la comunicación y convivencia a través de métodos y herramientas, de esa manera intentar romper con las barreras que separan a los sujetos que comparten un ambiente lúdico de aprendizaje. Es necesaria una unión positiva entre los participantes y el mediador para el desenvolvimiento satisfactorio del contexto y de la personalidad de cada persona.

*2. La flexibilidad y adaptabilidad al espacio físico y a los recursos con que se cuenta.*

Los integrantes (maestro-alumno) son la parte esencial para el desarrollo de este contexto educativo, son quienes experimentan una forma de aprendizaje diferente. Cualquier lugar puede ser transformado en una ludoteca, mediante la participación y creatividad de los participantes es posible la construcción de un nuevo escenario adaptado a condiciones físicas, materiales y temporales que transmitan emociones, diversión y goce por medio del juego. “El ambiente lúdico de aprendizaje no lo hacen el espacio físico ni los materiales que se usan, son necesarios, pero no indispensables, quienes son imprescindibles son las personas”.<sup>86</sup>

---

<sup>85</sup> Huizinga, *Homo...*, 67.

<sup>86</sup> José de Jesús Velásquez, *Ambientes lúdicos de aprendizaje: diseño y operación* (México: Trillas, 2008), 27.

### *3. La tensión emotiva en distintos grados.*

Todo juego lleva consigo una tensión emotiva, lo que proporciona que los ambientes lúdicos se vuelvan atractivos y en los individuos se manifieste el deseo espontáneo que querer participar en ellos.

### *4. Las metas compartidas con el equipo en un esquema de aprendizaje cooperativo.*

El aprendizaje en equipo requiere de una visión compartida, en la que se consideran los esfuerzos de cada sujeto; un equipo es el grupo de personas que interactúa entre sí para organizarse, construir acuerdos, tomar responsabilidades y aprovechar las habilidades de cada una de las personas para el logro de objetivos que benefician al colectivo. “Una cantidad considerable de actividades lúdicas deben llevarse a cabo en equipo, lo que entraña la necesidad de avanzar en el plano del trabajo cooperativo”.<sup>87</sup>

### *5. La participación de un mediador (maestro, ludotecario, pedagogo, coordinador, entre otros) como figura reguladora de las acciones.*

El papel del mediador consiste en el diseño y la ejecución de las acciones educativas para el aprendizaje, sin olvidar que dentro de los ambientes lúdicos de aprendizaje los propósitos educativos dependen del juego, y la finalidad del juego es divertirse, distraerse y convivir con otros participantes. El mediador debe tener la capacidad de intervenir y saber cuándo abstenerse de participar para contribuir al pleno desarrollo del individuo. Es conveniente que el mediador posea las siguientes habilidades:

- Saber conjugar de forma pertinente y equilibrada el conjunto de dos personas durante el desarrollo de las actividades lúdicas.
- Generar relaciones empáticas para una buena comunicación entre los sujetos que forman parte del ambiente; la sana convivencia permitirá el desarrollo auténtico del juego.

---

<sup>87</sup> Velásquez, *Ambientes...*, 28.

- Proponer actividades lúdicas tomando en cuenta el punto de vista y las preferencias de las personas.
- Observar el juego o actividades que se realizan para la obtención de conclusiones que ayuden a entender lo que sucede en el desarrollo de tal actividad, como son las estrategias, las habilidades y las actitudes implementadas, así como la manera en la que se van fortaleciendo.

“Gardner sugiere al método fresco y estimulantes de los museos infantiles y crear una atmósfera en la que los estudiantes libres para explorar los estímulos nuevos y las situaciones desconocidas”.<sup>88</sup> Es evidente la necesidad de una educación diferente, centrada en necesidades del alumno a partir de las habilidades y aprendizajes adquiridos para impulsar al máximo su potencial intelectual. Para la distribución de las tareas escolares, Gardner sugiere dividir las actividades en dos partes: por la mañana los alumnos se dedican a la escuela tradicional; por la tarde, los estudiantes se involucren en un ambiente educativo diferente que les permita emprender nuevas aventuras de aprendizaje.

## **2.2. ELEMENTOS QUE CONFORMAN LA LUDOTECA PARA LA CONSTRUCCIÓN DE UN AMBIENTE DE APRENDIZAJE**

En la utilización del juego como recurso didáctico para la transferencia de aprendizajes, se establece una serie de elementos que permiten comprender un contexto lúdico, “en un nivel más profundo, sin embargo, la teoría de las IM sugiere un conjunto de parámetros dentro de los cuales los educadores pueden crear nuevos planes de estudio”.<sup>89</sup> Los materiales, los métodos de enseñanza y las actividades lúdicas adecuados, serán de gran utilidad para el desarrollo de cada una de las inteligencias; una ludoteca educativa intentará romper con la educación tradicional que perciben los alumnos con barreras de aprendizaje, quienes necesitan aprender de acuerdo con sus necesidades.

---

<sup>88</sup> Ander-Egg, *Claves...*, 124.

<sup>89</sup> Ander-Egg, *Claves...*, 117.

Los elementos de una ludoteca son los siguientes:

**Espacio**, se puede adaptar realizando las modificaciones necesarias dependiendo del tipo de juego, si se trata de juegos activos, juegos de mesa o juegos individuales, porque lo verdaderamente importante de las actividades lúdicas es el disfrute y la felicidad de los estudiantes.

**Tiempo**, en los juegos educativos hay una regla fundamental establecida por los autores Francisco Aquino y Óscar Zapata: “Mata el juego antes de que se muera”. Finalizar las actividades justo en el momento que surge la tensión emotiva para evitar el aburrimiento.

**Metodología**, consiste en el diseño de ambientes lúdicos de aprendizaje, “una situación didáctica de esta naturaleza conserva los elementos de cualquier proceso mediante el cual se pretende propiciar en los educandos aprendizajes significativos, la diferencia estriba específicamente en el uso de la lúdica”.<sup>90</sup> Estos ambientes son relevantes y, a pesar de la diversidad de actividades en relación con el juego, no se deja de lado la reflexión y el trabajo que buscan conseguir aprendizajes efectivos apegados a un diseño metodológico. La construcción metodológica del ambiente lúdico se funda en los siguientes puntos:

1. *Activación afectiva*. Es importante la creación de un ambiente favorable en donde los alumnos puedan percibir cierta flexibilidad, así como sentirse relajados y libres de amenazas, que es prácticamente lo que logran las actividades lúdicas.
2. *Indagar conocimientos previos*. “David Ausubel, a quien se debe la expresión *aprendizaje significativo*, al hablar de la importancia de que la enseñanza parta de lo que el alumno conoce y enséñese en consecuencia”.<sup>91</sup> Es por esto que el mediador tiene la tarea de diseñar actividades lúdicas con aprendizajes significativos tomando en cuenta puntos de partida distintos, y como resultado las estrategias de enseñanza deben ser diferenciadas.

---

<sup>90</sup> Velásquez, *Ambientes...*, 31.

<sup>91</sup> Velásquez, *Ambientes...*, 32.

3. *Organizar las actividades de aprendizaje.* Existen varias opciones para llevar a cabo las dinámicas dentro de una ludoteca, las cuales son:

- a) Momentos de interactividad: el educando trabaja de manera individual utilizando recursos y material didáctico, “Por aportaciones de Jean Piaget se sabe que a través de la interactividad como el sujeto que aprende formula hipótesis, las comprueba y obtiene conclusiones del funcionamiento de las cosas que hay a su alrededor.”<sup>92</sup>
- b) Momentos de interacción social: hay una interacción entre el sujeto con sus iguales y con el mediador, esto permite una confrontar su punto de vista con el de los otros y enriquecer la percepción de la realidad, “Según Vigotsky el conocimiento esta en dos planos: individual y social. Y a través de las interacciones como el educando puede realizar el proceso de interiorización, es decir; hacer suyo el conocimiento que estaba antes en el plano social”.<sup>93</sup> La interacción se puede observar en diferentes modalidades:
  - Trabajo en binas, interacción entre dos personas.
  - Trabajo en equipo, grupo de personas más amplio (no más de cuatro integrantes), cada persona tiene características diferentes que favorecen el trabajo en equipo.
  - Trabajo en sesiones grupales, consiste en dinámicas de grupos para llevar a cabo el trabajo lúdico de forma más amplia y colectiva.
- c) Actividades de desarrollo de la clase, consiste en hacer los momentos agradables dentro de la ludoteca, que el aprendizaje sea placentero, lo cual será posible por la selección de métodos, estrategias y herramientas seleccionadas cuyo fin es constituir la base de las actividades lúdicas sin perder de vista el objetivo de obtener un mayor significado del aprendizaje.

---

<sup>92</sup> Velásquez, *Ambientes...*, 33.

<sup>93</sup> Velásquez, *Ambientes...*, 33.

- d) Actividades de retroalimentación o repaso, los juegos de reafirmación de conocimientos o repaso, contribuyen a pasar del aprender al aprehender, que es la comprensión del conocimiento.
- e) Evaluación de lo aprendido, en los ambientes lúdicos la valoración produce goce y satisfacción porque se verifican los objetivos alcanzados y se reestructuran los que no se llegaron a cumplir para poder seguir adelante.
- f) Transferencia de lo aprendido, a través de las actividades lúdicas es posible lograr productos que surgen de las relaciones sociales, que se construyeron con el apoyo, habilidades y conocimientos de los otros; es por eso que los resultados presentan una riqueza de contenido por las aportaciones individuales.

**Medios.** “En los ambiente lúdicos de aprendizaje, más que el ¿con qué?, importa el ¿cómo?, porque uno de los componentes que los caracteriza es la flexibilidad propia del pensamiento creativo”.<sup>94</sup> Sin embargo es importante contar con los medios adecuados que pueden estar clasificados como auditivos, visuales, audiovisuales, tecnología multimedia, entre otros. Aunque los mecanismos más próximos a utilizar en la ludoteca educativa son colores, pelotas, hojas de papel, cartulinas, tapetes, arcilla, masa, cartón... sin olvidar los propósitos educativos.

**Función de los sujetos.** Las personas que participan en las actividades lo hacen de manera voluntaria, nadie obliga a nadie a jugar, las estrategias y reglas se tratan de establecer entre las características del juego y lo acordado por los participantes. Dentro del contexto lúdico, en primer momento, se percibe una relación de binomio entre el coordinador y el alumno, en la que el primero diseña situaciones que considera que favorecen al educando. El coordinador desempeña distintos papeles que le permiten intervenir en las actividades lúdicas como regulador, observador, árbitro de discusiones e, incluso, participante de la ludoteca; todo depende de las condiciones y el propósito que persigue por medio del juego y la articulación de los aprendizajes. Los educandos intervienen en el

---

<sup>94</sup> Velásquez, *Ambientes...*, 35.

diseño y en la selección de las estrategias y recursos didácticos, son los principales protagonistas del ambiente en el que se divierten, disfrutan, son felices, pero sobre todo aprenden.

**Programas.** El ambiente que se planea construir es educativo y es vital la planeación de un programa que defina los objetivos por perseguir, generales y específicos, recursos y materiales didácticos disponibles, métodos y estrategias en tiempos y espacios determinados, personal involucrado (estudiantes, coordinador e incluso la familia), y aunque el ambiente lúdico educativo tiene como un elemento principal el juego para que los sujetos se diviertan, deben existir ciertas normas para el buen funcionamiento de una ludoteca.

**Centros de aprendizaje.** También llamados rincones de aprendizaje, son lugares alrededor del ambiente educativo para que los estudiantes trabajen de manera individual o en equipo. Estos centros cuentan con materiales y herramientas para complementar las actividades lúdicas y educativas. En la siguiente tabla se presentan diversos centros de aprendizaje:

**Tabla 7. Centros de aprendizaje**

<i>Centros de aprendizaje</i>	<i>Materiales y recursos</i>
Centro de lectura/escritura Inteligencia que promueve: <ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Lingüística</i></li> <li>• <i>Visual-espacial</i></li> <li>• <i>Intrapersonal</i></li> <li>• <i>Interpersonal</i></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• -Libro de ficción y no ficción sobre una variedad de temas</li> <li>• -Libros ilustrados y didácticos</li> <li>• -Audiolibros</li> <li>• -Hemeroteca, videoteca o audioteca</li> <li>• -Juegos de mesa de palabras</li> <li>• -Herramientas para la escritura creativa (lapiceros, papel, revistas para recortar, grabadora, tarjetas)</li> <li>• -Cuaderno viajero</li> </ul>

<p>Centro de expresión/ilustración</p> <p>Inteligencia que promueve:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Visual-espacial</i></li> <li>• <i>Intrapersonal</i></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• -Diferentes tipos de tela</li> <li>• -Pinturas y materiales para dibujar</li> <li>• -Tablero, pizarrón, tablas</li> <li>• -Accesorios como naturaleza muerta, botones, listones, lentejuela, entre otros</li> <li>• -Linternas, gel de colores</li> </ul>
<p>Centro de ciencia/experimento</p> <p>Inteligencia que promueve:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Lógico-matemática</i></li> <li>• <i>Naturalista</i></li> <li>• <i>Visual-espacial</i></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• -Guías de campo, revistas científicas</li> <li>• -Bibliografía y fotografías de científicos e inventores</li> <li>• -Herramientas de exploración y experimentación</li> <li>• -Botes y cajas, contenedores de plástico para recolección de especímenes</li> <li>• Fichas escritas por el educando que cuestionan: ¿Qué pasaría si tú...? (Los estudiantes hacen predicciones, entonces. conducen a experimentos)</li> <li>• -Computadora</li> </ul>
<p>Centro de música</p> <p>Inteligencia que promueve:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Musical</i></li> <li>• <i>Manual-kinésica</i></li> <li>• <i>Interpersonal</i></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• -Tapete en el piso</li> <li>• -Reproductor de casetes y discos</li> <li>• -Instrumentos musicales con variedad de procedencia multicultural</li> <li>• -Libros acerca de compositores y músicos destacados</li> <li>• -Libros de poesía e historias musicales</li> <li>• -Libros con colecciones de letras de música</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• -Micrófono, bocinas</li> </ul>
<p>Centro de matemáticas</p> <p>Inteligencia que promueve:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Lógico-matemática</li> <li>• Manual-kinésica</li> <li>• Interpersonal</li> <li>• Intrapersonal</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• -Rompecabezas y juegos que involucran el pensamiento lógico</li> <li>• -Calculadoras aritméticas y gráficas con instrucciones de cómo resolver algunos tipos de problemas comunes</li> <li>• -Matemáticas manipulables (cubos de ensamble, bloques de construcción, regletas, entre otros)</li> <li>• -Figuras geométricas en dimensión</li> </ul>
<p>Centro construcción/pintura</p> <p>Inteligencia que promueve:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Visual-espacial</i></li> <li>• <i>Manual-kinésica</i></li> <li>• <i>Interpersonal</i></li> <li>• <i>Lógico-matemática</i></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• -Materiales para sujetar unos objetos con otros (pegamento, grapas, material, tornillos, clips, entre otros)</li> <li>• -Madera, botellas, cartón...</li> <li>• -Varios tipos de papel y cartulina</li> <li>• -Variedades de materiales para escritura (plumones, crayones...)</li> <li>• -Variedad de telas</li> <li>• -Plastilina, barro, masa, papel decorado</li> </ul>
<p>Centro de interpretación</p> <p>Inteligencia que promueve:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Visual-espacial</i></li> <li>• <i>Manual-kinésica</i></li> <li>• <i>Interpersonal</i></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• -Pelucas, disfraces, zapatos, sombreros, entre otros</li> <li>• -Maquillaje lavable, máscaras, accesorios...</li> <li>• -Reproductor de música, discos...</li> </ul>

Tomado de Bilbao, María del Carmen. *Aprendizaje con inteligencias múltiples: cómo identificar las inteligencias múltiples, cómo desarrollarlas y cómo evaluarlas*. México: Trillas, 2014, p. 103.

**Simulaciones.** Son actividades que permiten experimentar con el mundo real y desarrollar las inteligencias múltiples. Estas actividades de simulación dan una

mayor confianza a los estudiantes mientras están aprendiendo. En la tabla se presentan dos actividades de simulación:

**Tabla 8.**

<b>Actividades de simulación</b>
<i>Desempeño de papeles:</i> permitir al estudiante desempeñar papeles relacionados con el tema, algún personaje histórico o situación imaginaria, presentando una breve lectura.
<i>Debates:</i> estimulan a los estudiantes a pensar en las temáticas de manera compleja, es importante elaborar creaciones visuales (gráficos, ilustraciones, entre otros) para sustentar los argumentos de cada persona.

Tomado de Bilbao, María del Carmen. *Aprendizaje con inteligencias múltiples: cómo identificar las inteligencias múltiples, cómo desarrollarlas y cómo evaluarlas*. México: Trillas, 2014, p. 104.

**Presentaciones.** Son actividades pensadas para hablar en público, frente a la clase o simplemente el diseño de algo escrito considerando el desarrollo mental del educando. Para una presentación exitosa, el alumno debe tomar en cuenta el contenido, las diferentes estrategias de presentación, la organización y la audiencia. La diversidad de presentaciones que pueden evaluar el aprendizaje adquirido:

**Tabla 9. Estrategias de presentación**

<i>Escribir</i>	<i>Hacer/inventar/diseñar/dibujar</i>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Poemas</li> <li>• Pequeñas obras de teatro</li> <li>• Guiones</li> <li>• Resúmenes</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Carteles</li> <li>• Caricaturas</li> <li>• Cuadros, mapas, tablas</li> <li>• Pinturas (tipo museo)</li> </ul>

<ul style="list-style-type: none"> <li>• Canciones líricas</li> <li>• Revistas</li> <li>• Diarios</li> <li>• Entrevistas</li> <li>• Periódicos o boletines</li> <li>• Cartas</li> <li>• Anuncios (propagandas)</li> <li>• Experimento de reflexión ¿Qué pasaría si...?</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Juegos de mesa</li> <li>• Mapas conceptuales</li> <li>• Presentaciones multimedia</li> </ul>
<p><i>Comprender/analizar</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Soluciones a problemas de la escuela o de la comunidad</li> <li>• Fórmulas matemáticas para explicar problemas o plantear una solución</li> <li>• Método de clasificación de plantas, animales basado en una cuidadosa observación</li> <li>• Un plan para un juego de búsqueda o búsqueda del tesoro</li> <li>• Colección de objetos de naturaleza</li> <li>• Preocupación ambiental</li> <li>• Creación de simulaciones</li> </ul>	<p><i>Ejecutar/presentar</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Una obra</li> <li>• Un concierto</li> <li>• Una lectura dramatizada (con personajes históricos)</li> <li>• Una danza basada en un evento literario o histórico</li> <li>• Colección de canciones acerca de un tema sobre una época</li> </ul>

Tomado de Bilbao, María del Carmen. *Aprendizaje con inteligencias múltiples: cómo identificar las inteligencias múltiples, cómo desarrollarlas y cómo evaluarlas*. México: Trillas, 2014, p. 105.

### 2.3. ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE Y ENSEÑANZA PARA INTRODUCIR LAS INTELIGENCIAS MÚLTIPLES A UNA LUDOTECA

Las estrategias “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 que nuestros alumnos comprendan por qué y para qué”.<sup>95</sup> En el ámbito lúdico las estrategias se plantearán de acuerdo con las necesidades de cada estudiante, en la planificación del proceso de enseñanza-aprendizaje se eligen las técnicas y las actividades para la construcción de los espacios que conforman una ludoteca, “las estrategias didácticas, se ha de aplicar el principio de atención a la diversidad, es decir, a las diferencias individuales y los centros de interés de los alumnos”.<sup>96</sup> Las estrategias tienen como objetivo principal la enseñanza. Thomas Armstrong desarrolla cinco estrategias para cada una de las inteligencias:

#### 1. Inteligencia lingüística:

- Narración oral de cuentos o historias. Son los “cuentacuentos”, historias que deben ser contadas con mucha vivacidad.
- Torre de ideas. Utilizado en diferentes técnicas de intervención social, estimula la capacidad creadora y sirve para propiciar un clima favorable para la comunicación.
- Grabaciones de las propias palabras y para realizar entrevistas. Útil para el desarrollo de las habilidades verbales.
- Escritura de un diario personal. Registro de experiencias y vivencias.
- Publicaciones. Un periódico de algún tema educativo o de interés para ser difundido en el contexto.

---

<sup>95</sup> Rebeca Anijovich y Silvia Mora, *Estrategias de enseñanza: otra mirada al quehacer del aula* (Buenos Aires: Aique, 2010), 23.

<sup>96</sup> Anger-Egg, *Claves.*, 117.

## 2. Inteligencia lógico-matemática:

- Cálculos y cuantificaciones, “aprender que las matemáticas no pertenecen sólo a las clases de matemáticas, sino a la vida”.<sup>97</sup>
- Clasificaciones y categorizaciones. Es la manera de poner orden en el material acumulado, agrupación de objetos.
- Interrogación socrática. Consiste en dialogar con los alumnos.
- Heurística. Arte de inventar o descubrir hechos y de encontrar analogías para un problema que se quiera resolver.
- Pensamiento científico. Estrategia que tiene como propósito principal el enseñar a pensar y razonar científicamente.

## 3. Inteligencia musical:

- Ritmos, canciones, raps o cantos. Cuando al tema que se enseña se le da un formato rítmico que puede ser cantado, y con la ayuda de instrumentos musicales es posible desarrollar la forma más elemental de memorización repetitiva.
- Discografías. Se trata de utilizar selecciones musicales que sirvan para ejemplificar hechos relacionados con un determinado momento histórico.
- Música para desarrollar la supermemoria. “Estudiar con música”, el fondo musical que se pone para la realización de las actividades lúdicas.
- Conceptos musicales. Expresar conceptos y esquemas de diferentes áreas del aprendizaje mediante tonos musicales.
- Música. Para diferentes estados de ánimo, se trata de recurrir a la música en nuestra vida cotidiana y aun en la práctica educativa.

## 4. Inteligencia corporal-kinésica:

- Respuestas corporales. Enseñar a usar el cuerpo como medio de expresión.
- El teatro del aula. Consiste en enseñar y aprender, actuando un contenido o realizando una representación con el apoyo de elementos escénicos.

---

<sup>97</sup> Anger-Egg, *Claves...*, 118.

- Conceptos kinésicos, “el dialogo con mímica” que suele ser un entretenimiento en las actividades lúdicas.
- Pensamiento manual. Es la forma de aprender por medio de la manipulación de objetos o haciendo cosas con las manos.
- Mapas corporales. La forma más elemental es utilizar los dedos para calcular.

#### 5. Inteligencia espacial:

- Visualización. Consiste en hacer que los alumnos creen un “pizarrón interior” en su mente.
- Señales de colores. Se trata de poner colores en las actividades llevadas a cabo en papel, esto ayuda a destacar lo que es más importante o para clasificar temas, épocas u otras circunstancias.
- Metáforas visuales. Útiles para establecer conexiones entre lo que los alumnos ya saben y lo que se les está presentando.
- Bosquejo de ideas. Estrategia en la que se desarrollan ideas a partir de dibujos o ideas sencillas con el fin de expresar ideas principales, un tema o conceptos.
- Símbolos gráficos. Se trata de escribir palabras o hacer dibujos en el pizarrón, que sirvan de apoyo visual para seguir mejor el tema que se está desarrollando.

#### 6. Inteligencia interpersonal:

- Compartir con los compañeros. Se trata de producir un proceso de amistad en relación con una temática, consiste en aprender juntos.
- Esculturas vivientes. Consiste en representar de manera física una idea, un concepto o algún tema específico del aprendizaje.
- Grupos cooperativos. Estos grupos son la estrategia educativa que mejor se presta para que los alumnos con diferentes tipos de inteligencia puedan trabajar juntos en torno a una meta.
- Juegos de mesa. Aprender la habilidad que es el centro del juego.
- Simulaciones. Se construye un entorno “como si”, ya sea disfrazándose con ropa de la época o transformando el ambiente lúdico en diferentes temáticas.

## 7. Inteligencia intrapersonal:

- Periodos de reflexión. Es un momento de reflexión sobre la propia conciencia o los estados de ánimo.
- Conexiones personales. Estrategia que va acompañada de una pregunta en relación con la escuela: ¿qué tiene que ver todo esto con tu vida?
- Tiempo para elegir. Ofrecer a los alumnos la oportunidad para tomar decisiones sobre su forma de aprender, esto otorga a los sujetos mayor responsabilidad.
- Momentos acordes con los sentimientos. Se trata de introducir la emoción en la práctica educativa.
- Sesiones para definir metas. Desarrollar en los alumnos plantear en sus vidas objetivos y metas realizables es una forma de preparar para la vida.

Thomas Armstrong no desarrolla estrategias para la inteligencia naturalista; sin embargo es importante que este tipo de inteligencia cuente con estrategias didácticas para una planeación completa del proceso de enseñanza-aprendizaje lúdico. Durante el proceso de investigación, la bibliografía consultada permite proponer algunas estrategias didácticas en relación con este tipo de inteligencia.

## 8. Inteligencia naturalista:

- Diseño de experimentos. Consiste en la elaboración completa de un proyecto relacionado con algún tema de la naturaleza y la implicación de herramientas y recursos.
- Jerarquizar y clasificar. Estrategia que permite un mejor entendimiento de las funciones, características y cuidado de la flora y fauna.
- Representaciones. A través de una maqueta, dibujo, actuación, comprender cada uno de los ecosistemas y, al mismo tiempo, caracterizar el entorno de acuerdo con la temática.
- Observaciones. Consiste en “paseos de aprendizaje” donde los educandos descubren el mundo natural (flora, fauna, cambios climáticos, entre otros).

- Asociación. Estrategia que permite relacionar plantas y frutos con cada estación del año, y la fauna con cada ecosistema, como aprendizaje significativo.

Para la elección de estrategias, el coordinador debe tomar en cuenta ciertos aspectos para la transmisión de aprendizaje:

- Selección de contenidos.
- El trabajo intelectual que se va llevar a cabo por parte de los alumnos.
- Valores y hábitos en práctica.
- Modo de comprensión de los contenidos sociales, históricos, científicos, culturales, entre otros.

Las estrategias están dividida en dos dimensiones, la reflexiva y la acción. La primera se basa en la planificación que elabora el coordinador

[...] esta dimensión involucra desde el proceso de pensamiento del docente, el análisis que hace del contenido disciplinar, la consideración de las variables situacionales en las que tiene que enseñarlo y el diseño de alternativas de acción, hasta la toma de decisiones acerca de la propuesta de actividades que considera mejor en cada caso.<sup>98</sup>

La segunda dimensión está dirigida a la puesta en práctica de cada una de las decisiones seleccionadas por el coordinador, y, a su vez, cuenta con tres momentos particulares para la producción de la estrategia.

- Planificación: consiste en la determinación de los objetivos, se define el qué hacer, el cómo y con qué herramientas y estrategias se pretende alcanzar los fines. Se establecen tiempos y horarios con inicio, desarrollo y final.
- Acción: es la operación que se lleva a cabo por parte de los participantes en relación con la actividad lúdica mediante el apoyo de juegos educativos y

---

<sup>98</sup> Anijovich y Mora, *Estrategias...*, 24.

materiales didácticos en tiempo y forma establecidos, y la coordinación del facilitador, quien interviene cuando es necesario.

- **Evaluar:** consiste en valorar los resultados obtenidos y reflexionar sobre los objetivos no alcanzados para proponer nuevas alternativas de mejora, y optar por estrategias de aprendizaje innovadoras.

Las estrategias de enseñanza y aprendizaje deben ser pensadas considerando los diferentes contextos en los que se puede trabajar, para saber cómo interaccionar con el mundo y qué conocimientos serán adquiridos a través de él, “las estrategias de enseñanza son un proceso reflexivo y dinámico que implica adoptar una concepción espiralada”.<sup>99</sup> Un proceso en espiral consiste en el “ir y venir de lo aprendido”, donde los sujetos transforman su conocimiento, mejoran la comprensión y encuentran mayor sentido al aprendizaje.

Las estrategias lúdicas permiten a los sujetos jugar y, al mismo tiempo, fomentar el aprendizaje (en este caso el desarrollo de inteligencias múltiples). El juego es parte del crecimiento del ser humano, es la forma de conocer y explorar el mundo que le rodea. Una estrategia lúdica implica el uso de distintas habilidades, destrezas, actitudes y aptitudes en las que el factor determinante de las estrategias son los intereses de cada persona,

[...] la necesidad lúdica, como mecanismo del desarrollo humano; el juego contribuye a la formación física e intelectual; el desarrollo de aptitudes para aplicar estrategias de pensamiento lógico, táctico y creativo con las que salir adelante frente a cualquier situación, el fortalecimiento de voluntad y el ejercicio de toma de decisiones, la cooperación y la reafirmación de la autoestima, entre otros valores humanos.<sup>100</sup>

---

<sup>99</sup> Anijovich y Mora, *Estrategias...*, 24.

<sup>100</sup> Pedro Fullea, *Lúdica por el desarrollo humano: programa general de acciones recreativas para adolescentes, jóvenes y adultos*. III Simposio Nacional de Vivencias de Gestión y Recreación. Colombia. <http://www.redcreacion.org/documentos/simposio3vg/PFullea.html> (consultado el 5 de mayo de 2016).

## 2.4. JUEGOS PEDAGÓGICOS PARA EL DESARROLLO DE INTELIGENCIAS MÚLTIPLES QUE ESTIMULEN EL PROCESO DE APRENDIZAJE

Como se menciona en el capítulo anterior, el juego es una estrategia metodológica, es un elemento importante para la construcción y el desarrollo del ser humano en factores individuales, sociales y escolares, “los juegos y en específico los juegos pedagógicos se desarrollan con la intención explícita de provocar un aprendizaje significativo, estimular la construcción de un nuevo conocimiento y de suscitar el desarrollo de una habilidad”.<sup>101</sup> Cada una de las inteligencias (lingüística, lógico-matemática, espacial, corporal-kinésica, musical, intrapersonal, interpersonal y naturalista) establece sus propias líneas de estimulación con referencia a algunos modelos de juego. A continuación se menciona un conjunto de juegos educativos especiales que estimulan las inteligencias múltiples, los cuales fueron obtenidos de diferentes textos (anexo A).

### 2.4.1. JUEGOS QUE ESTIMULAN LA INTELIGENCIA LINGÜÍSTICA

La inteligencia lingüística se expresa con la habilidad para organizar palabras en una oración, la facilidad para formar ideas y despertar emociones a través de la expresión. “La relación de algunos estímulos para el desarrollo de la inteligencia lingüística van relacionados con las formas de expresión escritas u orales, y aunque el lenguaje se puede transmitir por gestos y señales es continua siendo importante el trato vocal”.<sup>102</sup> De ahí la importancia de que los ambientes lúdicos utilicen de manera extensa la palabra. Existe una clasificación de los juegos según sus líneas de estimulación, que no pretenden generar una nueva técnica de enseñanza, sino sólo una sugerencia de juegos para estimular el aprendizaje en niños con barreras de aprendizaje:

- Juegos orientados a la aplicación del vocabulario y el estímulo cerebral del uso de la palabra como medio para construir imágenes.

---

<sup>101</sup> Celso Antunes, *Juegos para estimular las inteligencias múltiples* (Madrid: Narcea, 2005), 33.

<sup>102</sup> Antunes, *Juegos...* 43.

- Jugar para conseguir fluidez verbal que contribuya a activar formas de comunicación y expresión, y juegos específicos para un mejoramiento en la gramática.
- Juegos específicos para la alfabetización, estructura y construcción de la palabra.
- Juegos para la memoria verbal.

A continuación una serie de juegos que favorecen la inteligencia lingüística:

Combinado, Colocado, Teatrillo, Frutas de huerto, Haciendo rimas, Juegos con tebeos o cómics, Palabras prohibidas, Ahora es tu turno, Prohibido decir “no”, Dialogo confuso, Lotería variada, Bingo gramatical, Juego de los disparates, Alfabeto viviente, Alfabeto vivo, Dominó espacial, Me toca a mí, Rompecabezas, Teléfono inalámbrico, Imágenes, Diálogo animado y sencillo, De la A a la Z, Alfabetos, Dominó rompecabezas, Juego de la memoria, Primeras frases, Primeras palabras, Riesgo, Juego de Alfabeto, Vamos a adivinar, Juego de palabras, Diario mundial, El amigo invisible, Cartas enigmáticas, Juego de mímica, Títeres, Palmas, Otra mitad, Autódromo al revés, Vocal-dedo, Fantasmas, La vieja curiosa.

#### **2.4.2 JUEGOS QUE ESTIMULAN LA INTELIGENCIA LÓGICO-MATEMÁTICA**

La inteligencia lógico-matemática permite la distinción de figuras geométricas en el espacio, el cálculo, crear y solucionar problemas lógicos. “La competencia que Gardner define como inteligencia lógico-matemática se desarrolla en la relación del sujeto con el mundo de los objetos”.<sup>103</sup> Surge la necesidad del uso de diversos juegos y materiales didácticos dirigidos al desarrollo de esta inteligencia. Líneas de estimulación a través del juego:

- Juegos para fijar la conceptualización simbólica de las relaciones numéricas y geométricas (percepción de lo grande, pequeño, fino, grueso, entre otros elementos).

---

<sup>103</sup> Antunes, *Juegos...*, 26.

- Juegos para despertar la conciencia significativa de los sistemas de numeración (ideas de mucho y poco).
- Juegos específicos para la estimulación de operaciones y conjuntos (instrumentos de medida).
- Juegos que permitan desarrollar el razonamiento lógico.

Actividades que permiten explorar esta inteligencia:

Nombre de los cubos, Juego de los anillos, Juego de las latas, Botellas, Cuerdas, Cintas, Niños, Encajes, Clips de colores, Formas vacías, Juego lógico, Recuento, Tapones de colores, Dominó, Escalera, Botones, Desorden o confusión, Dominó de encajar, Números vaciados, Taponcitos, Línea de números, Dominó de recuento, Moneditas, Cartón=tarjeta, Poliminós, Construyendo gráficos, Equivocado-acertado, Montaje de números, Cajitas-sorpresa, Criba de Eratóstenes, Juego de las formas, Botones matemáticos, Rompecabezas ordinal, El conejito, Canicas, Baraja de cuentas, Tablero de los números, Dominó-tabla, Pizza, El reloj, Balanza, Cinta métrica, Fotos, Regla de cálculo, Batalla naval, El detective, Operaciones mixtas, Pasapalabra, Mensajes cifrados, La vieja curiosa, Montones.

### **2.4.3. JUEGOS QUE ESTIMULAN LA INTELIGENCIA VISUAL-ESPACIAL**

La inteligencia visual-espacial se relaciona con la capacidad para formar iguales o diferentes objetos presentados en distintos ángulos, permite efectuar transformaciones sobre sus propias percepciones, imaginar los movimientos de un objeto, incluso en el espacio, además de crear aspectos de la experiencia visual a través de las narraciones. “El estímulo para ‘soñar en común’ y hacer una construcción del tipo tormenta de ideas es una forma estimulante de desarrollar la inteligencia espacial, y un medio muy saludable de jugar a identificar composición vista desde diferentes ángulos”.<sup>104</sup> Estimular la inteligencia espacial desde una

---

<sup>104</sup> Antunes, *Juegos...*, 32.

edad muy temprana en un ambiente real en un mundo espacial, permite interaccionar de modo impensable, conversar y resolver conflictos de forma creativa al aportar diferentes soluciones. Líneas de estimulación de los juegos espaciales:

- Desarrollar el sentido de lateralidad y percepción del niño (izquierda-derecha, arriba-abajo...).
- Juegos dirigidos a su orientación espacio-temporal y su creatividad.
- Juegos de alfabetización cartográfica.
- Juegos con dibujos espaciales en diferentes ángulos.
- Actividades exploratorias (adentro, afuera, sobre, abajo, entre dos...)

Actividades que estimulan la inteligencia espacial:

Reloj de arena, Fotos de familia, Sucesión, ¿Quién cuenta?, Memoria, Cerillas, Palitos, Damas, La casa y su sitio, Ejército de cartoncillo, La ciudad, Simetría, El pintor y el fieltro, Hilos metálicos de color, Imanes, Playmovil, Secuencias lógicas, Ajedrez y francés, Asociaciones de ideas, El dado del tiempo, Cara y caretas, Una idea provoca otra, Clasificación, Causa-efecto, Pelota en juego, Hexágono, Preguntas intercambiadas, Jugando con la brújula, El plano del aula, Dibujando y deformando, Metáforas y parodias, Dibujando y creando, Modelando, Reloj de sol, Teatro de sombras.

#### **2.4.4. JUEGOS QUE ESTIMULAN LA INTELIGENCIA MUSICAL**

La inteligencia musical se refiere a la percepción auditiva para explorar sonidos naturales e instrumentales a fin de clasificarlos, identificarlos, discriminarlos y ejecutarlos; la inteligencia musical también permite la sensibilidad rítmica de las palabras y la ejecución de las canciones “Aprender a escuchar es abrir la inteligencia para descubrir e instrumentalizar la magia y el encanto del lenguaje sonoro”.<sup>105</sup> La inteligencia musical cuenta con un lenguaje universal (códigos,

---

<sup>105</sup> Antunes, *Juegos...*, 98.

notas y tonos musicales), al igual que la inteligencia verbal y lógico-matemática (símbolos geométricos, numéricos y letras).

Los juegos propuestos para el estímulo de la inteligencia musical son:

- Juegos estimuladores de percepción auditiva (enseñar a escuchar).
- Juegos de distinción de ruidos y sonidos (sensibilidad para diferenciar).
- Juegos para comprensión de los sonidos y estructura rítmica.

A continuación se presenta una serie de juegos que contribuyen a desarrollar la inteligencia musical:

El patio de recreo, Sonido del sordo, Película de sonido, Palabras y memoria, Dispositivos sonoros, Caza, El castillo de los mil sonidos, Montaje y desmontaje, Sonidos iniciales y finales, Viajando en tren, Cabeza de papel, Describe sonidos, Clasifica sonidos, Sonidos y habilidades operativas, Serie de sonidos, Xilófono casero, Cocos, Pájaros, Cascabel, Pandereta, Estudio, Dibujando la música, Descubriendo el eco, Descubra a la pareja, ¿Qué música?, Rescate.

#### **2.4.5. JUEGOS QUE ESTIMULAN LA INTELIGENCIA CORPORAL-KINÉSICA**

La inteligencia manual-kinésica es la capacidad de expresar algo al utilizar el cuerpo o algunas partes del mismo en forma de movimientos. Los seres humanos deben aprender a desarrollar sus recursos kinésicos (el equilibrio, el tiempo, el espacio, los movimientos corporales...), los sentidos (tacto, gusto, oído, vista y olfato) y trabajar hábilmente con objetos. “El estímulo de la inteligencia kinésica corporal va más allá de las actividades motrices, la mejora del sentido del tacto, explorando la sensibilidad, la sensibilidad olfativa y el aumento de la capacidad del sentido del gusto favorece una educación integral del cuerpo”.<sup>106</sup> Para un pleno desarrollo de esta inteligencia se pueden utilizar las siguientes líneas de estimulación:

---

<sup>106</sup> Antunes, *Juegos...*, 48.

- Juegos relacionados con la motricidad, asociados a la coordinación manual y a la atención.
- Juegos para la coordinación visual-motora táctil.
- Juegos que permitan la percepción de formas y tridimensional, así como la percepción de peso y tamaño.
- Juegos estimuladores de los sentidos sensoriales.

Juegos para la estimulación de la inteligencia manual-kinésica:

El trineo, Pierrecita, Saltando, Balón, Texturas, Vaivén, Memoria auditiva, La madriguera del ratón, Lanzamiento, Pelotas pequeñas, El armario y las llaves, Abotonar y desabotonar, Costuras, Botones y vasitos, Recortar y pegar, Cuchillos y garrafas, Travesía del río, Caja-sorpresa, Modelando con masa o arcilla, Batepináculo, Sopa de letras, Fútbol, Pilas de cajas, Juegos de encajar, Cadenas, Progresión, Miscelánea, Cofre, Enfilado, Cintas, El hombre en la luna, Aguja e hilo, Visita al zoo, Pesquería, Exposición artística, Martillo, Atornillador, Oficina, Bolos, Acertando en los blancos, Bolsa sorpresa, Juego enmascarado, Juego del peso, Juego de la temperatura, Miniaturas, Mosaico, Formas superpuestas, Formas geométricas agrupadas, Bingo diferente, Encajando formas, Calculado el peso, Encajando pirámides, Figura-fondo, Tejiendo y contando, Pegavarillas, Ratón y ratonera, El hombre en Marte, Bolas de colores, El castillo de los mil sabores, Dibujar con los ojos cerrados, Reloj humano, Juegos corporales diversos.

#### **2.4.6. JUEGOS QUE ESTIMULAN LAS INTELIGENCIAS INTERPERSONAL E INTRAPERSONAL**

Los juegos pedagógicos seleccionados para la estimulación de estas inteligencias (interpersonal e intrapersonal), tienen como objetivo lograr un crecimiento personal y generar una oportunidad de reflexionar sobre la forma en que las emociones dirigen las acciones; sin embargo, no contribuyen a formar sujetos felices. Ambas inteligencias comparten las siguientes líneas de estimulación.

- Juegos para la percepción corporal.
- Juegos para sensibilizar el autoconocimiento y las relaciones interpersonales.
- Juegos para proponer casos válidos para la administración de las emociones.
- Actividades que permitan el desarrollo de sentimientos de empatía y ética.
- Juegos interesados en la automotivación y la comunicación interpersonal.

#### **2.4.6.1. JUEGOS QUE ESTIMULAN LA INTELIGENCIA INTERPERSONAL**

La inteligencia interpersonal es la capacidad del reconocimiento de los otros, el propósito de estas actividades lúdicas es aprender habilidades sociales (comunicación, empatía, interacción).

#### **2.4.6.2. JUEGOS QUE ESTIMULAN LA INTELIGENCIA INTRAPERSONAL**

Para la inteligencia intrapersonal, el juego pretende aportar conocimientos sobre uno mismo (autoconocimiento, automotivación, autoestima) y acerca de la comprensión de los actos y situaciones, también contribuye a desarrollar mejores habilidades para tomar decisiones eficaces y eficientes. En este tipo de actividades se da el descubrimiento y la exploración de las emociones, conceptos, críticas y puntos de vista, no para ser juzgados de forma positiva o negativa, sino para poner en marcha un debate en el que todos participen, para reflexionar sobre la acción de los sujetos. “El descubrimiento del yo comienza con el descubrimiento del otro”.<sup>107</sup>

Juegos que estimulan la inteligencia interpersonal e intrapersonal:

Tipos humanos, Caritas, Montando el cuerpo humano, Estudios de casos, Muñeco articulado, Lenguaje de la visión, Mímica, Medallas, ¿Quién será?, Señales de tráfico, El lado positivo, Quién cuenta un cuento, Autógrafos, Buzón de correos, Cuestionarios, Sorteo, Guión, Informe, Otro informe, Subasta, Diálogo, Balance, Sonorización, Relectura, Elección, Asteriscos, Rótulos, Tareas, Personalidad,

---

<sup>107</sup> Antunes, *Juegos...*, 34.

Símbolos, Panel de fotos, Narciso, Presentación, Panel de relaciones, Representación, Sorpresa, Motivación, Conocimientos, Panel del grupo, Elenco sensorial, Cuerda, Emociones figurativas, Construcción, Papeles complementarios, Pelota imaginaria, Comparación.

#### **2.4.7. JUEGOS QUE ESTIMULAN LA INTELIGENCIA NATURALISTA**

La inteligencia naturalista es la competencia que permite observar a la naturaleza de un modo integral, consiste en sentir afecto y empatía por la flora y fauna, así surge un sentimiento positivo hacia la ecología y el aprecio y cuidado de los ecosistemas, incluso los educandos en su formación se vuelven sensibles ante el medio ambiente e intentan indagar y entender el paisaje natural, “es importante desarrollar juegos para aguzar la curiosidad infantil de modo divertido y de la forma más espontánea posible, para una aventura interactiva”.<sup>108</sup> Respecto de las actividades lúdicas se presentan las siguientes líneas de estimulación para el desarrollo de la inteligencia naturalista:

- Juegos estimuladores de la curiosidad.
- Actividades explícitas de exploración y de descubrimiento.
- Juegos de interacción interpersonal con las distintas formas de vida, en las que se simulen aventuras.

Serie de juegos:

Lo que el maestro mande, Colecciones naturales, Descubriendo refugios, Explorando la naturaleza, Orientación espacial, motricidad, Intercambio cintas, Cazando monstruos, Selección misteriosa, Dibujando constelaciones, Prury, Presa y predador, Cazadores, Camuflaje, Facilidad para explorar, Masa de modelar y huellas, Caza del tesoro, Descubriendo secretos, Sherlock moderno, Cocina mágica, Anotar lo que se oyó, Preguntas intercambiadas, Paseo de carruajes, Imitación, Compartiendo, Compartiendo aventuras, El borde del abismo.

---

<sup>108</sup> Antunes, *Juegos...*, 58.

Las actividades lúdicas, más allá de impulsar el desarrollo intelectual para intentar resolver barreras en el aprendizaje y estimular las diferentes inteligencias, tiene como objetivos la interacción con los demás (participantes y coordinador de la ludoteca), la colaboración y el respeto mutuo, construir un entorno social de bienestar que permita en los educandos un estado de comodidad. Las siguientes actividades fomentan los objetivos que el juego persigue para una sana convivencia.

#### **2.4.8. JUEGOS DE SOCIALIZACIÓN Y ACTIVACIÓN AFECTIVA**

El mensaje encadenado, Los vecinos, La pecera, Le pregunto a Juan y me responde Pedro, Adivina a quién elegimos, ¿De quién es este nombre?, Mitosis, Esta pelota se llama, Nombre rimado, Se murió Chicho, El rey gestoso, Buscar parejas y acatar la orden, ¿Quién es el asesino?, El cable pelado, Que salgan de su madriguera, El pueblo manda, Orientación con palmadas, Dos verdades y una mentira, Recolectar autógrafos, El nombre en el globo, Complementar el rompecabezas, ¿Quién soy? Dímelo con música, Arcos amistosos, Buscando a la pareja, Les presento a mi globo, ¿Quién tiene la pelota?, Dibujo a ciegas, Los caníbales, El reloj marca las... Carrusel de dibujos colectivos, Vuelta, abrazo y saludo, ¿Un qué?, Los nudos, La tormenta, ¡Terremoto!, A construir la torre, Telarañas, Cruzando el río, El abogado, La barrera del sonido, Crea la fama y échate a la cama, Un mundo común, Cambiar de punto de vista, Les presento a mi amigo, La silla vacante, Ruleta de presentaciones, Ocupar el lugar, Rasgos en común, El peleonero, Persecución de nombres, Balones presentadores, Objeto imaginario, Autobiografía, ¿Quién eres?, Intercambio de siluetas, ¿Te gusta mi vecino?, Conversación de espaldas, Acrósticos personales, Nombres y nudos, La confianza en el grupo, Dime cinco nombres.

#### **2.4.9. JUEGOS PARA FOMENTAR EL TRABAJO EN EQUIPO**

Hacer gestos, Rompecabezas, Refranes, Agrupar instrucciones, Busca tu número, Onomatopeyas, Con mímica, Las lanchas, Formar equipos por eliminación.

## 2.5. JUEGOS PARA NIÑOS CON NECESIDADES EDUCATIVAS ESPECIALES

La intervención pedagógica está dirigida a niños y niñas con dificultades en el aprendizaje, y aunque no son sujetos con capacidades diferentes pronunciadas, también requieren de una atención especializada; son personas con NEE al verse limitados en su proceso cognitivo. Una alternativa para apoyar a este tipo población es la creación de un ambiente de aprendizaje lúdico que estimule cada una de las inteligencias múltiples, como adecuación de acceso acorde a sus necesidades,

[...] las adecuaciones de acceso son las modificaciones en los espacios e instalaciones, o la provisión de recursos especiales, materiales o de comunicación que va a facilitar que los alumnos y alumnas con n.e.e. puedan desarrollar el currículo común, en su caso, el currículo adaptado.<sup>109</sup>

Algunas de las adecuaciones para los alumnos con NEE pueden llevarse a cabo a través del juego. Por consiguiente, se presenta una agrupación de modelos de juego que estimulen el desarrollo de las inteligencias múltiples de los alumnos con NEE.

### 2.5.1. JUEGOS PARA DESARROLLAR LA INTELIGENCIA CORPORAL-KINÉSICA

Rodemos, Gateo, Camino sobre la línea, La pelota, La cuerda, Los aros, Camino sobre sillas, Relevos de sillas, Sillas musicales, Acarrea tu pelota, Ping pong, Las ranas, Pelotas de periódico, Comida corrida, Carreras de recogedores, Corro muy rápido, Mantengo el equilibrio.

---

<sup>109</sup> Curso Nacional de Integración Educativa, "Elementos básicos de las adecuaciones curriculares (México: Secretaría de Educación Pública, 2000), 163.

### **2.5.2. JUEGOS PARA DESARROLLAR LA INTELIGENCIA ESPACIAL**

Escribo en varios tamaños, Reproduzco mensajes, Laberinto de obstáculos, Laberinto con gráficas, Laberinto con dibujos, Dibujo como me indican, El gato y el ratón, Espalda táctil, Librando obstáculos, El camino a casa, Dime dónde está, Escondidas.

### **2.5.3. JUEGOS PARA DESARROLLAR LA INTELIGENCIA LINGÜÍSTICA**

El recado, La tarjeta de amor, La carta, Cuenta tu anécdota, Las vacaciones, Un millón de cuentos, Cuentos “al alimón”, Recetas de cocina, El periódico, Revistas, El cartel, Produce tu texto, Lotería, Títeres, Cambia la letra de la canción, La serpiente, Tarjetas de hacer y decir, Ordena las instrucciones, Los caminos llenos de..., El mago, No lo veo pero lo siento, La pelota mágica.

### **2.5.4. JUEGOS PARA DESARROLLAR LA INTELIGENCIA LÓGICO-MATEMÁTICA**

Organiza objetos, Inventa problemas, Inventa preguntas, Completa la idea, Tienda de abarrotos, Continúa la serie, Encuentra soluciones, Operaciones combinadas, Suma con el dominó, Registro del clima, Haciendo ochos, Roscas aritméticas, Decora el árbol, Reparto de dulces, Los bloques numéricos, Platos y cucharas, ¿Qué número es?

### **2.5.5. JUEGOS PARA DESARROLLAR LA INTELIGENCIA MUSICAL**

Bailemos libremente Secuencias corporales con ritmo, El pandero, Las maracas, Palo de lluvia, Mi canción favorita, Sigue el sonido, Sígueme los pasos, Niños, a su salón, Reconozco canciones, Cambiemos la música.

### 2.5.6. JUEGOS PARA DESARROLLAR LA INTELIGENCIA INTRAPERSONAL

Soy importante, Todo lo que puedo hacer, Biografía, El semáforo, Registro de asistencia, Soy bueno para..., Mis fortalezas, Lo mejor de mí, Mi experiencia más enriquecedora, El pozo de los deseos.

### 2.5.7. JUEGOS PARA DESARROLLAR LA INTELIGENCIA INTERPERSONAL

Puedo ayudar, Lo que los demás no saben de mí, El apoyo emocional, Confía en tu pareja, Mi amigo secreto, Ojos cerrados, Conociéndonos, Yo quisiera ser... porque..., Mi amigo imaginario, Mi personaje favorito.

### 2.5.8. JUEGOS PARA DESARROLLAR LA INTELIGENCIA ESPACIAL

Caminatas, Imitar sonidos de la naturaleza, Imitar sonidos de animales, Caracterización de flores y animales, Las mascotas, Vamos a acampar, Hagamos picnic, ¡Somos parte de la naturaleza!, ¿Qué sensación te da...? “Hoy en día vi...”.

## 2.6. CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Principios que permiten valorar el desempeño de los juegos en cada una de las inteligencias.

Tabla 10

<i>Inteligencia</i>	<i>Criterios de evaluación</i>
	<ul style="list-style-type: none"><li>• Función simbólica</li><li>• Desarrollo corporal personal</li><li>• Desarrollo corporal interactivo</li></ul>

<p>Corporal-kinésica</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Coordinación</li> <li>• Equilibrio</li> <li>• Fuerza</li> <li>• Velocidad</li> <li>• Flexibilidad</li> </ul>
<p>Espacial</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Percepción</li> <li>• Transformación</li> <li>• Recreación</li> <li>• Representación</li> <li>• Orientación</li> <li>• Continuidad</li> <li>• Sensibilidad espacial</li> </ul>
<p>Lingüística</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Significación</li> <li>• Orden</li> <li>• Ritmo</li> <li>• Función pragmática</li> <li>• Retórica</li> <li>• Poder mnemotécnico</li> <li>• Función explicativa</li> <li>• Reflexión</li> </ul>
<p>Lógico-matemática</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Razonamiento</li> <li>• Intuición</li> <li>• Nivel de concentración</li> <li>• Nivel de abstracción</li> <li>• Problematización</li> <li>• Comparación</li> <li>• Igualación</li> <li>• Anticipación</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Cardinalidad</li> <li>• Ordinalidad</li> <li>• Clasificación</li> <li>• Seriación transitiva</li> <li>• Seriación recíproca</li> <li>• Concepto de número</li> </ul>
Musical	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Imaginación musical</li> <li>• Memoria musical</li> <li>• Pensamiento musical</li> <li>• Contraste</li> <li>• Reproducción musical</li> <li>• Producción musical</li> <li>• Análisis musical</li> </ul>
Personales (interpersonal, intrapersonal)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sentido del yo</li> <li>• Simbolización</li> <li>• Conocimiento intrapersonal</li> <li>• Conocimiento interpersonal</li> <li>• Empatía</li> <li>• Sensibilidad social</li> <li>• Sentido de identidad</li> <li>• Percepción de otros roles</li> </ul>
Naturalista	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Observación sensorial</li> <li>• Recopilación de datos</li> <li>• Agrupación</li> <li>• Manipulación de objetos al aire libre</li> <li>• Identificación</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"><li>• Diseño</li><li>• Mediación</li><li>• Modelización</li></ul>
--	---

Tomado de Montes, Mónica y María Castro. *Juegos para niños con necesidades educativas especiales*. México: Pax México, 2005, pp. 196-203.

## 2.7. EL PROYECTO DE SPECTRUM Y LAS INTELIGENCIAS MÚLTIPLES

El proyecto Spectrum propone reconocer y aprovechar cada una de las diferentes inteligencias que posee el educando sin tener que someterlos a sólo una inteligencia para adquirir aprendizajes. Como ya se ha mencionado anteriormente, Howard Gardner afirma que las personas no tienen una sola inteligencia sino que hay una estructura múltiple de habilidades que pueden ser desarrolladas y potencializadas a través de la educación, ciertas actividades y las herramientas brindadas en el contexto educativo.

[...] la teoría de las inteligencias múltiples proporciona un marco diferente: los alumnos pueden aprender a manejar sus dificultades. Partiendo desde sus puntos fuertes, de sus estilos preferidos de aprendizaje, selección de recursos y estrategias didácticas, desarrollando las más eficientes a niveles más altos, trazando puentes cognitivos, aprovechando las más desarrolladas, les ayuden a mejorar en las que se presentan mayor dificultad.<sup>110</sup>

Este experimento parte de cuatro fundamentos:

---

<sup>110</sup> Corina Valera e Inés del Carmen Plascencia, "El Proyecto de Spectrum: aplicación y actividades de aprendizaje de ciencias en el primer ciclo de la educación primaria", *Revista de Educación*, no. 339 (junio 14, 2005). Consultado el 13 de mayo de 2016. [http://www.revistaeducacion.mec.es/re339/re339\\_41.pdf](http://www.revistaeducacion.mec.es/re339/re339_41.pdf)

**Tabla 11. Fundamentos**

<ul style="list-style-type: none"><li>• Cada persona posee al menos siete inteligencias.</li></ul>
<ul style="list-style-type: none"><li>• La mayoría de las personas puede desarrollar cada inteligencia hasta un nivel adecuado de competencia.</li></ul>
<ul style="list-style-type: none"><li>• Las inteligencias, por lo general, trabajan juntas de maneras complejas.</li></ul>
<ul style="list-style-type: none"><li>• Hay muchas maneras de ser inteligente dentro de cada categoría.</li></ul>

Tomado de Valera, Corina e Inés del Carmen Plascencia. "El proyecto de Spectrum: aplicación y actividades de aprendizaje de ciencias en el primer ciclo de la educación primaria", *Revista de Educación*, no. 339 (junio 14, 2005).

Impulsar la curiosidad de los educandos a través de la experiencia como tocar, sentir, oler, observar, gustar, manipular, percibir, realizar movimientos corporales, entre otros, hará posible un mejor entendimiento del mundo que les rodea para que obtengan una comprensión distinta y adquieran conocimientos. A través del juego, el educando tendrá la posibilidad de enriquecer sus capacidades de acuerdo con su interés y, al mismo tiempo, se manifiesta la inquietud de experimentar y desarrollar nuevas habilidades motrices y de pensamiento.

## **CAPÍTULO III. LUDOTECA CON INTELIGENCIAS MÚLTIPLES DIRIGIDA A ESTUDIANTES CON DIFICULTADES DE APRENDIZAJE**

### **3.1. PRESENTACIÓN DE LA PROPUESTA**

El proyecto de una “ludoteca inteligente” organizada por ocho áreas correspondientes a cada una de las inteligencias (lingüística, lógico-matemática, espacial, musical, kinésica, intrapersonal, interpersonal, naturalista) dirigidas por Howard Gardner, es una propuesta que pretende atender a través del juego las necesidades educativas que presentan los niños y las niñas en su proceso de aprendizaje, a partir de las habilidades más desarrolladas de cada uno de los infantes.

Para la propuesta íntegra de una ludoteca, se hizo la investigación y análisis de las diferentes formas de aprender a través de las inteligencias múltiples, y acerca de cómo un espacio educativo diferente representado por el juego puede intervenir en la adquisición de conocimientos para el beneficio de los sujetos con dificultades para aprender dentro del aula tradicional.

En este innovador contexto educativo se intenta generar un ambiente de confianza, comunicación y entretenimiento, donde los estudiantes participen en cada una de las actividades establecidas en las áreas por inteligencia, y desarrollar de este modo la creatividad, la imaginación, la reflexión, la resolución de problemas, la coordinación motriz, la cooperación, entre otras habilidades adquiridas a través del juego. El método de enseñanza-aprendizaje será diferente al que ofrece la educación tradicional. La metodología (investigación-acción) utilizada por la ludoteca, partirá de los conocimientos previos de los estudiantes, al hacerlos partícipes de las diferentes actividades lúdicas, planificadas y aplicadas, que permitan la construcción de un aprendizaje más significativo tomando en cuenta las dificultades educativas de cada uno de los educandos.

Por otra parte, en la propuesta pedagógica se plantea educar para la sexualidad infantil, por ello la importancia de agregar no sólo un área de educación sexual en la ludoteca, sino también que el tema de la sexualidad sea parte de las múltiples inteligencias mencionadas por Gardner, algo así como “inteligencia sexual”, puesto que la sexualidad debe ser aprendida. La idea de incorporar una educación sobre aspectos biológicos, comportamientos, diferencias genéticas entre hombres y mujeres, vínculos afectivos, reproductividad, prevención del abuso de poder, entre otros temas, surge a partir de la participación en el curso La prevención del abuso sexual infantil como prioridad en salud mental, que se impartió en el Hospital Psiquiátrico Infantil Dr. Juan N. Navarro. En dicho curso se menciona que los infantes con capacidades diferentes, en grados leves hasta severos, son más propensos a ser abusados sexualmente, debido a su falta de autonomía y al nivel de dependencia que tienen hacia los demás. Lo que se pretende con la educación sobre la sexualidad para niños y niñas es prevenir el abuso sexual.

### **3.1.1. OBJETIVO GENERAL**

El objetivo de la propuesta es que los niños y las niñas interactúen dentro de un ambiente educativo diferente en el que puedan aprender a través de actividades lúdicas, divertidas y agradables, a partir de sus intereses y habilidades más predominantes, pero, sobretodo, desarrollando o estimulando alguna de las ocho inteligencias que contribuyan a una mejor y absoluta comprensión de aprendizajes vinculados al currículo de educación básica y la mejora en sus relaciones sociales (familia, compañeros de clase, amigos, docentes, entre otras).

### **3.2. EVALUACIÓN DE INTELIGENCIAS MÚLTIPLES**

A continuación se presentan dos tipos de instrumentos para explorar las inteligencias múltiples en niños y niñas, con la finalidad de obtener información

sobre las fortalezas y debilidades que caracterizan a cada uno de los individuos y, posteriormente, trabajar a partir de los resultados obtenidos.

*Test para evaluar las inteligencias múltiples en niños y niñas.* Contesta el siguiente cuestionario en el cual: 1 = le desagrada, 2 = no le gusta, 3 = más o menos, 4 = le gusta y 5 = le gusta mucho.

PREGUNTAS	1	2	3	4	5
1. Te gustan los números					
2. Te gustan las plantas					
3. Te aprendes canciones con facilidad					
4. Te gusta conocer a gente nueva					
5. Se te quedan con facilidad los rostros de personas que ves sólo una vez					
6. Prefieres trabajar de forma individual que en equipo					
7. Te aprendes con facilidad nombres de personas que apenas conoces					
8. Prefieres el material de construcción que ver televisión					
9. Te gusta contar					
10. Prefieres el bosque que la ciudad					
11. Prefieres la radio que la televisión					
12. Hablas con personas que no conoces					
13. Prefieres cuentos con imágenes que los que tienen letras					
14. Te gusta estar solo					
15. Disfrutas los juegos de palabras					
16. Te cuesta estar quieto por mucho tiempo					
17. Te gusta medir, con pasos, objetos o una regla, las cosas que están a tu alrededor					

18. Cuando ves una basura fuera de su lugar te regresas a levantarla					
19. Cuando estás trabajando o jugando cantas alguna canción					
20. Te gusta participar en actividades en equipo					
21. Te gusta ver la televisión					
22. Consideras que no necesitas ayuda para realizar alguna actividad					
23. Te gustan las rimas y trabalenguas					
24. Te gusta bailar					
25. Clasificas cosas por tamaño					
26. Te gusta convivir con animales					
27. Con facilidad captas el ritmo de una melodía					
28. Te gusta ir a fiestas donde hay mucha gente					
29. Prefieres resolver laberintos que salir a jugar					
30. Antes de hacer algo lo piensas					
31. Te agrada contar cuentos					
32. Cuando hablas mueves las manos					
33. Prefieres armar rompecabezas que dibujar					
34. Cuando te lavas las manos usas poco agua					
35. Te gusta escuchar música mientras pintas					
36. Te gusta estar rodeado de muchas personas					
37. Te gusta dibujar					
38. Te sientes incómodo en lugares donde hay mucha gente					
39. Recuerdas la fecha en que cumples años					
40. Te gusta hacer deporte					

Para conocer los resultados obtenidos en la evaluación se realiza un conjunto de operaciones que permiten conocer las capacidades más desarrolladas en los estudiantes.

- Suma la puntuación de las preguntas 1, 9, 17, 25, 33; si sacaste de 10 a 5 no has desarrollado lo lógico-matemático.
- Suma la puntuación de las preguntas 2, 10, 18, 26, 34; si sacaste de 10 a 5 no has desarrollado la naturalista.
- Suma la puntuación de las preguntas 3, 11, 19, 27, 35; si sacaste de 10 a 5 no has desarrollado lo musical.
- Suma la puntuación de las preguntas 4, 12, 20, 28, 36; si sacaste de 10 a 5 no has desarrollado lo interpersonal.
- Suma la puntuación de las preguntas 5, 13, 21, 29, 37; si sacaste de 10 a 5 no has desarrollado lo espacial-visual.
- Suma la puntuación de las preguntas 6, 14, 22, 30, 38; si sacaste de 10 a 5 no has desarrollado lo intrapersonal.
- Suma la puntuación de las preguntas 7, 15, 23, 31, 39; si sacaste de 10 a 5 no has desarrollado la inteligencia lingüística.
- Suma la puntuación de las preguntas 8, 16, 24, 32, 40, si sacaste de 10 a 5 no has desarrollado la inteligencia corporal-kinésica.

De acuerdo con las necesidades de la ludoteca inteligente, el instrumento de evaluación será modificado, con respecto a ello se agregará una serie de interrogantes que intenten evaluar y explorar los conocimientos adquiridos por los educandos en relación con la educación sexual infantil y el cuidado de su cuerpo (Anexo B. Test para evaluar la “inteligencia de la sexualidad”).

El siguiente test se caracteriza por ser una herramienta que evalúa las inteligencias dominantes a través de los juguetes. Como se mencionó anteriormente, a temprana edad el juego y los juguetes son parte del aprendizaje, estos elementos desarrollan y estimulan cada una de las inteligencias en diversas formas. Jugar permite descubrir el mundo, interactuar con el exterior de manera divertida, ofrece libertad, autonomía, porque jugar es hacer.

Elige tus juguetes y descubre tus inteligencias dominantes

1. Mi juego favorito es...



A. Leer y escuchar historias



B. Los juegos de experimentos



C. Juego de construcción



D. Bici o practicar algún deporte



E. Bailar, cantar o tocar un instrumento



F. Los juegos de mesa



G. Las manualidades



H. Recolectar insectos y plantas

2. Cuando juego solo, lo que más me gusta es...



A. Leer y anotar cosas en mi cuaderno



B. Hacer experimentos



C. Pintar y dibujar



D. Hacer manualidades



E. Escuchar música y cantar



F. Jugar con mis muñecos



G. Escribir en mi diario



H. Practicar jardinería o jugar con mis mascotas

**3. Cuando juego con otros niños, me encanta jugar...**

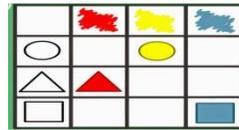


- A.** Trabalenguas y adivinanzas **B.** Al parchís o el ajedrez **C.** A hacer teatro inventándonos historias **D.** A hacer carreras en bici o correr o practicar deporte



- E.** A hacer que tenemos una banda de rock **F.** A las profesiones **G.** A escuchar música con mis auriculares **H.** A ser exploradores

**4. Soy muy hábil....**



- A.** Memorizando historias y fechas **B.** Jugando a juegos de lógica **C.** Construyendo o haciendo manualidades



- D.** Practicando algún deporte o bailando **E.** Tocando un instrumento **F.** Organizando los juegos **G.** Identificando plantas

Criterios para evaluar los resultados obtenidos a través del test:

- 2 o más respuestas A: lingüística
- 2 o más respuestas B: lógico-matemática
- 2 o más respuestas C: espacial
- 2 o más respuestas D: corporal-kinésico
- 2 o más respuestas E: musical
- 2 o más respuestas F: interpersonal
- 2 o más respuestas G: intrapersonal
- 2 o más respuestas H: naturalista

### **3.3. FUNCIONES DE LA LUDOTECA INTELIGENTE**

Una ludoteca es un espacio de educación no formal donde se fomenta el derecho al juego y aprender a través de él. Es un ambiente organizado con las áreas, herramientas y materiales necesarios que permitan el desarrollo físico y cognitivo de la población. En este caso el tipo de población corresponde a los niños y niñas con barreras en el aprendizaje y cada área debe ser ajustada a las ocho inteligencias múltiples que propone Gardner, agregando un espacio más para la inteligencia de la sexualidad. Las funciones que debe tener cada área que constituyen la ludoteca inteligente son las siguientes:

- Función Educativa que permite un aprendizaje significativo por medio del juego, los juguetes y las actividades lúdicas.
- Función Ambiental que acompaña a la inteligencia naturalista, para adquirir conciencia sobre el cuidado medio ambiente.
- Función de Recrear consiste en producir juegos y actividades lúdicas a partir de los aprendizajes previos de los usuarios, sin dejar de lado la diversión y el entretenimiento.

- Función Estimulante que permite alentar actitudes que favorecen la socialización con el entorno que le rodea, de igual manera esta función vivifica inteligencias predominantes en el sujeto.
- Función Desarrollativa que tiene por competencia potenciar actitudes, habilidades e inteligencias que carece el niño o la niña para una mejor comprensión de contenidos curriculares y una sana convivencia.
- Función por medio de Valores, a través del juego se habla sobre el respeto y amor por la diversidad.
- Función de Creatividad, consiste en estimular un pensamiento único, la imaginación y formas distintas de resolver conflictos a través del juego.

Jugar es fundamental y forma parte del crecimiento del ser humano, sin embargo jugar dentro de una ludoteca con objetivos establecidos permite adquirir conocimientos, socializar, crear, imaginar. El juego educativo implica un aprendizaje significativo que proporciona experiencias para la vida.

### **3.4. OBJETIVOS POR CADA INTELIGENCIA**

#### **3.4.1. ÁREA DE LA INTELIGENCIA LINGÜÍSTICA**

En la inteligencia lingüística predomina el uso de las palabras que son utilizadas para pensar y aprender. En este espacio lúdico lingüístico se pretende:

- Fomentar la lectura y la comprensión de lo que se lee.
- Aprender gran variedad de vocablos.
- Aprender a expresar lo que piensan y sienten.
- Atención y comprensión de lo que otros dicen.
- Fomentar la escritura por medio de cartas, cuestos, poesía, entre otros.
- Construir el intercambio de ideas entre sus iguales.

### **3.4.2. ÁREA DE LA INTELIGENCIA LÓGICO-MATEMÁTICA**

Este tipo de inteligencia se trabajará principalmente con el razonamiento lógico para la resolución de problemas, el uso y clasificación de números y figuras geométricas. El área tiene como finalidad lo siguiente:

- Aprender a clasificar todo aquello que rodea al niño.
- Reconocimiento de figuras geométricas.
- Fomentar la observación.
- Aprender a explorar cuestiones de interés personal.
- Aprender a manipular objetos.
- Desarrollar el placer por la experimentación.
- Desarrollar el pensamiento creativo para la resolución de problemas matemáticos.

### **3.4.3. ÁREA DE LA INTELIGENCIA VISUAL-ESPACIAL**

Para la inteligencia espacial las imágenes son importantes, a través de ellas se construye la imaginación y la creatividad de los niños y niñas. Los objetivos que tiene el contexto espacial son:

- Aprender a reconocer la diversidad de formas, objetos y colores que rodean al sujeto.
- Desarrollar la capacidad de crear en el espacio figuras geométricas.
- Aprender a percibir imágenes en diferentes formas.
- Fomentar el diseño de dibujo de forma libre.
- Desarrollo de ideas y conceptos a partir de imágenes.
- Fomentar la observación y apreciación por las imágenes.

#### **3.4.4. ÁREA DE LA INTELIGENCIA MUSICAL**

El componente principal que describe la inteligencia son los sonidos que producen la música, saber expresar, pensar y disfrutar de ello forma parte de la capacidad cognitiva musical. Los propósitos del espacio sobre la inteligencia musical son:

- Aprender a diferenciar los sonidos del mundo.
- Desarrollar la memoria auditiva de los educandos.
- Utilizar la música como instrumento de relajación, de expresión e instrumento de aprendizaje y autoconocimiento.
- Estimular la “supermemoria”, estudiar acompañados de música.
- Aprender por medio de canciones y tonos musicales.
- Enseñar a través del canto e instrumentos musicales.

#### **3.4.5. ÁREA DE LA INTELIGENCIA CORPORAL-KINÉSICA**

Los movimientos corporales forman parte del aprendizaje de los educandos, el desplazamiento, la manipulación, la coordinación, la expresión del cuerpo humano son capacidades que caracterizan a la inteligencia kinésica para resolución de obstáculos en lo educativo y cualquier otro ámbito. Dentro de la ludoteca se pretende:

- Aprender a coordinar los movimientos del cuerpo.
- Desarrollar formas de expresión (gestos, movimientos, etcétera) de los educandos.
- Aprender control corporal y emocional.
- Aprender a generar, ideas, palabras, sentimientos a través de los movimientos corporales que visualizan los estudiantes.
- Estimular las diferentes formas de expresión que tiene el ser humano.

### **3.4.6. ÁREA DE LA INTELIGENCIA INTRAPERSONAL**

Para este tipo de inteligencia el reconocimiento mismo de las personas es importante, a través de las actividades lúdicas se pretende observar y controlar acciones, sentimientos y actitudes que no benefician el desarrollo íntegro de los niños y niñas. Los objetivos para la inteligencia intrapersonal son los siguientes:

- Aprender a diferenciar las emociones.
- Aprender a describir los gustos y disgustos en relación a las actividades.
- Aprender a controlar actitudes negativas que dañan la sana convivencia.
- Desarrollar el pensamiento crítico que conlleva la reflexión, cuestionamiento, aportación de puntos de vista de los estudiantes para la resolución de problemas.

### **3.4.7. ÁREA DE LA INTELIGENCIA INTERPERSONAL**

Trabajo en equipo, cooperación, respeto, entender a los demás por lo que piensan y sienten, son capacidades a desarrollar para una sana convivencia en cualquier contexto (familiar, social, educativo, entre otros). La ludoteca inteligente tiene los siguientes propósitos para desarrollar las habilidades mencionadas:

- Fomentar el respeto hacia los demás.
- Practicar la colaboración entre los educandos y llevar a cabo satisfactoriamente las actividades lúdicas.
- Practicar la empatía entre los usuarios de la ludoteca.
- Fomentar la convivencia con apoyo del juego.
- Desarrollo de actividades que requieran trabajo en equipo.

### **3.4.8. ÁREA DE LA INTELIGENCIA NATURALISTA**

Para esta inteligencia el entorno que rodea al sujeto y la manera de relacionarse con él, forman parte importante en su aprendizaje (personas, flora y fauna). A continuación se presentan los propósitos de la ludoteca:

- Estimular la curiosidad de los niños y niñas.
- Aprender a observar.
- Fomentar el cuidado del medio ambiente (no tirar basura, separa orgánica e inorgánica, etcétera).
- Aprender a reciclar material útil para la elaboración de juegos.
- Desarrollar actividades lúdicas que conlleven la experimentación.

### **3.4.9. ÁREA DE LA INTELIGENCIA DE LA SEXUALIDAD**

No forma parte de las inteligencias propuestas por Howard Gardner, sin embargo para la propuesta de una ludoteca inteligente es conveniente que los estudiantes con barreras en el aprendizaje adquieran conocimiento relacionado con su cuerpo y sexualidad. Con esta nueva inteligencia se pretende:

- Conocer los derechos de los niños y niñas.
- Fomentar el pensamiento crítico de los educandos para evitar el abuso de poder de adultos y de iguales.
- Conocer aspectos biológicos que hacen diferente al hombre de la mujer.
- Aprender a decir “no”.
- Conocer el cuidado e higiene del cuerpo humano.

Existen diferentes formas de ser hábil en cada tipo de inteligencia, los niños y las niñas son seres inteligentes con habilidades y actitudes que dominan mejor que otras, pero lo más importante es saber estimular aquellas inteligencias escasas con las herramientas adecuadas como es el juego durante la infancia.

## CONCLUSIONES

La Pedagogía Social se interesa por una educación que pretende formar individuos autónomos, capaces de ser y pensar por sí mismos con responsabilidad; que sepan establecer sus necesidades y ser conscientes de sus derechos y obligaciones, al mismo tiempo que sean respetuosos con los demás, todo ello con el objetivo de contribuir a una transformación que genere una mejora social.

Así que, como profesional de la pedagogía, puedo decir que de manera constante se busca el perfeccionamiento social a través de la educación. Mientras exista una sociedad con problemas y desigualdades, nuestro deber es construir nuevos espacios educativos.

De manera que una ludoteca es un espacio educativo distinto, donde ser diferente forma parte del aprendizaje. Educar a través del juego y las actividades lúdicas, permite reconocer las ideas, actitudes y habilidades que distinguen a cada uno de los educandos. Es equívoco pensar que existe una sola inteligencia para todos o que todos adquieren conocimientos de la misma manera; algunas personas aprenden mejor de forma auditiva, otros prefieren leer y otros tienen una imaginación mejor desarrollada, la diversidad es lo que permite la construcción de sujetos libres y autónomos definidos por sus propias habilidades, eso no quiere decir que deban limitarse a una sola inteligencia.

Pienso que las ludotecas educativas pueden contribuir a una educación integral de los niños y niñas; más allá de los contenidos curriculares. Jugar es sinónimo de conocer y aprender, se aprende a convivir, comunicar, resolver conflictos, descubrir, interactuar, respetar tiempos, diferencias, al mismo tiempo que es divertido; se aprende a vivir. Una ludoteca compuesta por áreas responsables de desarrollar y estimular distintas habilidades, es lo que necesita el mundo conformado por una gran pluralidad de formas de pensar.

Un pedagogo social es quien cuestiona y confronta la realidad, se inclina por aquellos contextos carentes de oportunidades e iniciativas. Razón por la cual una educación social especializada, dirigida a niños y niñas con barreras de aprendizaje, es una formación capaz de comprender e identificar sus necesidades para hacer de ellas fortalezas que contribuyan a adquirir un aprendizaje significativo, de ahí que la teoría de las inteligencias múltiples demuestra y reconoce las diferentes formas de ser inteligente sin tener que limitarse a una sola.

Po último, puedo decir que mi compromiso como pedagoga social consiste en mejorar la práctica educativa en cualquiera de sus ámbitos, porque es ahí donde se comienza a innovar, con el objetivo de construir una educación significativa, crítica y liberadora. Las problemáticas educativas sin resolución deben ser confrontadas de manera auténtica, comprometiendo la teoría con la práctica y tomando en cuenta a la sociedad y sus necesidades.

## ANEXOS

### Anexo A

Antunes, Celso. *Juegos para estimular las inteligencias múltiples*. Madrid: NARCEA, 2005.

\_\_\_\_\_. *Las inteligencias múltiples: cómo estimularlas y cómo desarrollarlas*. México: Alfaomega, 2002.

Iglesias, Rosa María. *Juegos para el desarrollo de las inteligencias múltiples*. México: Trillas, 2005.

Montes, Mónica y María Castro. *Juegos para niños con necesidades educativas especiales*. México: Pax México, 2005.

### Anexo B

Preguntas que se agregaran al *Test para evaluar las inteligencias múltiples en niños y niñas* que permiten valorar los conocimientos previos relacionados a la sexualidad de los educandos que presentan barreras en el aprendizaje.

PREGUNTAS	1	2	3	4	5
41. Te gusta expresar tus emociones					
42. Te gusta conocer las funciones que tiene tu cuerpo					
43. A menudo manifiestas lo que te gusta y lo que no te gusta					
44. Respetas a tus compañeros de clase					
45. Te gusta relacionarte con las demás personas					

## REFERENCIAS

Ander-Egg, Ezequiel. *Claves para introducirse en el estudio de las inteligencias múltiples*. México: Limusa, 2008.

Anijovich, Rebeca y Silvia Mora. *Estrategias de enseñanza: Otra mitad al quehacer del aula*. Buenos Aires: Aique, 2010.

Antunes, Celso. *Las inteligencias múltiples: cómo estimularlas y cómo desarrollarlas*. México: Alfaomega, 2002.

\_\_\_\_\_. *Juegos para estimular las inteligencias múltiples*. Madrid: Narcea, 2005.

Armstrong, Thomas. *Las inteligencias múltiples en el aula*. Buenos Aires: Manantial, 2007.

Bautista, Rafael. *Necesidades Educativas Especiales*. Málaga: Aljibe, 1993.

Bilbao, María del Carmen. *Aprendizaje con inteligencias múltiples: cómo identificar las inteligencias múltiples, cómo desarrollarlas y cómo evaluarlas*. México: Trillas, 2014.

Calero, Mavilo. *Educación jugando*. México: Alfaomega, 2003.

Cámara de Diputados del H. Congreso de la Unión. *Ley general para la inclusión de las personas con discapacidad*. Madrid: Siglo XXI, 2011.

Castellano, Ernesto. *Orientaciones generales para el funcionamiento de los servicios de educación especial*. México: SEP, 2006.

Corominas, Joan. *Diccionario etimológico de la lengua española*. Madrid: Gredos, 1973.

Cruickshank, William. *El niño con daño cerebral en la escuela, en el hogar y en la comunidad*. México: Trillas, 1971.

Curso Nacional de Integración Educativa. *Elementos básicos de las adecuaciones curriculares*. México: SEP, 2000.

Díaz, Héctor Ángel. *La función lúdica del sujeto: una interpretación teórica de la lúdica para transformar las prácticas pedagógicas*. Bogotá: Magisterio, 2006.

Dirección General de Educación Especial. *Memorias y actualidad en la Educación Especial en México: una visión histórica de los modelos de atención*. México: SEP, 2010.

Fairchild, Henry. *Diccionario de Sociología*. México: Fondo de Cultura Económica, 1997.

Farré, Josep M. y Gracia Lasheras. *Diccionario Psicológico*. Barcelona: Océano, 1999.

Fernández, José María. "Educación Especial: una aproximación a la investigación en el contexto español". *Revista Mexicana de Investigación Educativa* (2008).

Forgione, José. *Antología pedagógica universal*. México: El Ateneo, 1986.

Fullea, Pedro. "Lúdica por el desarrollo humano: programa general de acciones recreativas para adolescentes, jóvenes y adultos". III Simposio Nacional de Vivencias de Gestión y Recreación. Impartido en Bogotá, Colombia, el 31 de julio de 2013. Consultado el 4 de marzo de 2016. <http://www.redcreacion.org/documentos/simposio3vg/PFullea.html>

García, Carmen. *Una escuela común para niños diferentes*. Barcelona: S. A. PPU, 1993.

García, Diana y María del Socorro Jutinico. *Tránsito de la educación a la educación inclusiva: sendas diferenciadas en el entorno educativo, 2014*. Consultado el 26 de enero de 2016. <http://www.idep.edu.co/revistas/index.php/educacion-yciudad/article/viewFile/47/39>

Gardner, Howard. *Estructuras de la mente. La teoría de las inteligencias múltiples*. México: Fondo de Cultura Económica, 1994.

\_\_\_\_\_. *La mente no escolarizada: cómo piensan los niños y cómo deberían enseñar las escuelas*. Barcelona: Paidós, 1997.

\_\_\_\_\_. *Inteligencias múltiples. La teoría en la práctica*. Barcelona: Paidós, 2005.

Gimeno Sacristán, José. *La escuela obligatoria: su sentido educativo y social*. Madrid: Morata, 2001.

Gómez, Margarita. *La educación especial: integración de los niños excepcionales en la familia, en la sociedad y la escuela*. México: Fondo de Cultura Económica, 2002.

Harf, Ruth. *El juego en la educación infantil*. Buenos Aires: Centro de Publicaciones Educativas y Material Didáctico, 2008.

Huizinga, Johan. *Homo Ludens*. Madrid: Alba, 1990.

Iglesias, Rosa María. *Juegos para el desarrollo de las inteligencias múltiples*. México: Trillas, 2005.

Jiménez, Carlos Alberto. *La inteligencia lúdica. Juego y neuropedagogía en tiempo de transformación: Colección aula abierta*. Bogotá: Magisterio, 2005.

Jiménez, María Isabel. *Jugar: la forma más divertida de educar: Colección hacer familia*. España: Palabra, 2004.

*La maestra milagrosa*. Dirigida por Arthur Penn. USA: Cinemas, 1962. Film.

Laguía, María José y Cinta Vidal. *Rincones de actividad en la escuela infantil*. Barcelona: Graó, 1997.

Ley General de las Personas con Discapacidad. Nueva ley publicada en el *Diario Oficial de la Federación* el 10 de junio de 2005. Consultado el 1 de febrero de 2016. <http://www.diputados.gob.mx/LeyesBiblio/ref/lgipd.htm>

Marcías, Edith. *La población con discapacidad en edad escolar en el contexto de la educación especial en el marco de la inclusión*. México: UPN, 2011.

Mercado, Luciano. *Juego y recreación en educación: un manual de reflexión*. Córdoba: Brujas, 2009.

*Mommy*. Dirigida por Xavier Dolan. Canadá: Less Films Seville Metrodomo, 2014. Film.

Monroy, Antón y Gema Sáez. *Historia del deporte. De la prehistoria al renacimiento*. Sevilla: Wanceule, 2007.

Montes, Mónica y María Castro. *Juegos para niños con necesidades educativas especiales*. México: Pax México, 2005.

Myklebust, Helge y Doris Johnson. *Trastornos de aprendizaje: principios y prácticas educativas*. Nueva York: Grunes & Stratton, 1967.

O'Brien, Tim y Dennise Guiney. *Atención a la diversidad en la enseñanza y el aprendizaje*. México: SEP, 2005.

Ortega, Rosario. *Jugar y aprender. Una estrategia de intervención educativa: Colección de investigación y enseñanza*. Sevilla: Diada, 1999.

Programa Nacional de Fortalecimiento de la Educación y de la Integración educativa. México: SEP, 2002.

Redacción AZ. "La educación especial: los cinco principales trastornos de aprendizaje", *AZ Revista de Educación y Cultura* (junio 18, 2015). Consultado el 3 de febrero de 2016. <http://www.educacionyculturaaz.com/educacion/la-educacion-especial-los-cinco-principales-trastornos-del-aprendizaje>

Riddel, Sheila. *Teorizar sobre las necesidades educativas especiales en un clima político cambiante*. Madrid: Barton, 1998.

Riviere, Ángel. *La psicología de Vigotsky*. Madrid: Aprendizaje Visor, 1985.

Sánchez, Gloria y Araceli Valdez. *Ludoteca: una intervención educativa para el cuidado de la salud infantil y el fortalecimiento de la medicina preventiva*. México: UPN, 2010.

Santos, Antonio. "¿Para qué sirve una ludoteca?", *Revista Psicología Educativa*. Madrid: IISUE, 2006.

Sarlé, Patricia. *Enseñar el juego y jugar la enseñanza: Colección cuestiones de educación*. Buenos Aires: Paidós, 2006.

\_\_\_\_\_. Rosario Garrido, Celia Rosemberg e Inés Rodríguez, eds. *Enseñar en clave de juego*. México: Noveduc, 2008.

Silva, Silvia. *Antología. Ludoteca como estrategia didáctica y recreativa*. México: UPN, 2003.

Toledo, Miguel. *La escuela ordinaria ante el niño con necesidades especiales*. Madrid: Santillana, 1981.

Tomas, Ulises. *Poderes terapéuticos del juego* (diciembre 15, 2015). Consultado el 8 de febrero de 2016 <http://elpsicoasesor.com/25-poderes-terapeuticos-del-juego/>

Tomilson, Carol Ann. *El aula diversificada*. México: SEP, 2003.

Torres, Rosa María. *Una década de educación para todos: la tarea pendiente*. Argentina: UNESCO-Instituto Internacional de Planteamiento de la Educación, 2000.

Touraine, Alain. *¿Podremos vivir juntos? Iguales y diferentes*. Sao Paulo: Fondo de Cultura Económica, 1999.

Valera, Corina e Inés del Carmen Plascencia. “El proyecto de Spectrum: aplicación y actividades de aprendizaje de ciencias en el primer ciclo de la educación primaria”, *Revista de Educación*, no. 339 (junio 14, 2005). Consultado el 15 de abril de 2016. [http://www.revistaeducacion.mec.es/re339/re339\\_41.pdf](http://www.revistaeducacion.mec.es/re339/re339_41.pdf)

Velásquez, José de Jesús. *Ambientes lúdicos de aprendizaje: diseño y operación*. México: Trillas, 2008.