# UNIVERSIDAD POLITÉCNICA SALESIANA

**FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN**

**CARRERA DE PEDAGOGIA**

**"ELABORACIÓN DE UNA CARTILLA DE DINÁMICAS Y JUEGOS PARA DESARROLLAR INTELIGENCIAS MULTIPLES EN EL ÁREA DE LENGUA Y LITERATURA PARA LOS NIÑOS/AS DE TERCER AÑO DE BÁSICA DE LA ESCUELA 24 DE SEPTIEMBRE DE LA COMUNIDAD DE CUNGAPITI PERTENECIENTE A LA PARROQUIA HONORATO VÁZQUES DEL CANTÓN CAÑAR, AÑO LECTIVO 2010 - 2011"**

**PRODUCTO DE GRADO PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE: LICENCIADA EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, MENCIÓN PEDAGOGÍA**

**AUTORA: María de Lourdes Guamán Guamán**

**DIRECTOR: Lcdo. Jorge Galán Montesdeoca**

**CUENCA – ECUADOR**

**2011**

Certifico que la presente

Tesis fue realizada bajo mi

Dirección por la Señora

María de Lourdes Guamán Guamán

Lcdo. Jorge Galán M.

DIRECTOR

El autor de la tesis

se responsabiliza de

los contenidos de la

presente

**DEDICATORIA**

A mis hijos, que son la razón de mi existencia.

A todos los niños y niñas que día a día recorren la senda del saber.

**AGREDECIMIENTO**

A Dios que me ha regalado sus bendiciones y guía mi camino día a día.

A mis padres, quienes han depositado su confianza en mi persona y me han demostrado su apoyo incondicional.

A mis profesores, quienes han impartido sus conocimientos para que mi sueño se haga realidad.

Gracias por toda esa bondad.

**EL AUTOR**

## ÍNDICE DE CONTENIDOS


| Nro. | CONTENIDO | PÁGINA |
|---|---|---|
| | Portada | |
| | Certificación | |
| | Responsabilidad | |
| | Dedicatoria | |
| | Agradecimiento | |
| | Índice | |
| | Introducción | 1 |
| | CAPÍTULO I | 2 |
| | DINÁMICAS Y JUEGOS EN LA EDUCACIÓN | |
| 1.1 | Las dinámicas grupales | 2 |
| 1.2 | Los juegos populares | 11 |
| 1.3 | Dinámicas para el aprendizaje en el área de Lengua y Literatura | 14 |
| 1.4 | Juegos populares que contribuyen al aprendizaje | 15 |
| 1.5 | Las dinámicas y los juegos de hoy | 30 |
| 1.6 | La elección de dinámicas y juegos populares | 31 |
| | CAPÍTULO II | |
| | INTELIGENCIAS MULTIPLES | |
| 2.1 | Que son las inteligencias múltiples | 34 |
| 2.2 | Tipos de inteligencias múltiples | 35 |
| 2.3 | Como desarrollar las inteligencias múltiples | 45 |
| 2.4 | Aplicación de las inteligencias múltiples en el área de Lengua y Literatura | 49 |
| | CAPÍTULO III | |
| | CONTEXTO DONDE SE APLICA LA CARTILLA | |
| 3.1 | Realidad de la escuela Veinticuatro de Septiembre de Cungapiti | 54 |
| 3.2 | Historia de la comunidad | 55 |
| 3.3 | Contexto socioeconómico de la comunidad | 56 |
| 3.4 | Historia de la escuela | 58 |
| 3.5 | La planificación y la educación por medio de dinámicas y juegos | 59 |
| 3.6 | Análisis de los datos educativos sobre la educación mediante dinámicas y juegos | 64 |
| 3.7 | Encuesta | 69 |
| 3.8 | Interpretación de resultados | 73 |
| | CAPÍTULO IV | |
| | CARTILLA DE DINÁMICAS Y JUEGOS PARA EL DESARROLLO DE INTELIGENCIAS MÚLTIPLES | |
| 4.1 | Estructura de la guía | 88 |
| 4.2 | Objetivos | 88 |
| 4.3 | Metodología | 89 |
| 4.4 | Diseño y elaboración de la cartilla | 89 |
| 4.5 | Capacitación a docentes y estudiantes | 132 |
| | CONCLUSIONES | 139 |
| | RECOMENDACIONES | 140 |
| | BIBLIOGRAFÍA | 141 |

**ABSTRAC**

El presente trabajo de investigación se titula “ELABORACIÓN DE UNA CARTILLA DE DINÁMICAS Y JUEGOS PARA DESARROLLAR INTELIGENCIAS MULTIPLES EN EL ÁREA DE LENGUA Y LITERATURA PARA LOS NIÑOS/AS DE TERCER AÑO DE BÁSICA DE LA ESCUELA 24 DE SEPTIEMBRE DE LA COMUNIDAD DE CUNGAPITI PERTENECIENTE A LA PARROQUIA HONORATO VÁZQUES DEL CANTÓN CAÑAR, AÑO LECTIVO 2010 - 2011”.

Se trabajó con la finalidad de que en la escuela 24 de Septiembre de la comunidad de Cungapiti disponga de una cartilla de dinámicas y juegos persiguiendo el desarrollo de las inteligencias múltiples de los niños y niñas del tercer año de básica en el área de Lengua y Literatura.

Con el presente trabajo investigativo se pretende motivar a los niños y niñas para que vengan con agrado a la escuela y a la vez entiendan las clases que dictan los maestros o maestras, trabajando con una alternativa nueva que llevará a los niños a un viaje divertido en donde se desarrollará de manera íntegra.

El producto consta de cuatro capítulos: Capítulo I en el que desglosa el tema de dinámicas y juegos en la educación y cuál es el beneficio de utilizar esta nueva alternativa, en el Capítulo II se aborda el tema de las inteligencias múltiples y de qué manera se las puede aprovechar para que trabajen en la escuela, en el Capítulo III que trata sobre el contexto donde se aplica la cartilla se realizó una investigación de campo con la finalidad de conocer más de cerca la escuela y a sus alumnos y alumnas; y en el Capítulo IV que trata sobre la cartilla de dinámicas y juegos para el desarrollo de las inteligencias múltiples, en este capítulo se realiza una recopilación de dinámicas y

juegos con los que se trabajará los diferentes temas del lengua y Literatura, es decir que de manera divertida y jugando se llegará a que los niños y niñas tengan interés por aprender los contenidos de la materia y no se sientan aburridos ni forzados a prestar atención.

El presente trabajo investigativo busca una alternativa nueva para llegar a los niños y niñas con los contenidos de las materias, es decir que jugando los niños captaran más los conocimientos que son impartidos por los maestros y cada día ellos sentirán una atracción por las materias y de manera voluntaria colaboraran para que la clase se desarrolle con absoluto éxito.

En la actualidad se llegará a una calidad educativa con estudiantes que se desarrollen de manera íntegra y que no sean unas simples máquinas repetidoras, mediante los juegos y dinámicas se llegará a los niños y niñas para que se sientan atraídos por la investigación y busquen actividades alternativa para desarrollar sus inteligencias múltiples, de tal manera se está contribuyendo para en un futuro tener unos profesionales que participen de manera activa en el desarrollo económico, social, cultural, político, investigativo, innovador del Ecuador.

Con una educación de calidad e innovadora se llegará a que un país sea próspero y su sociedad sea altruista.

# INTRODUCCIÓN

A nivel mundial se busca una calidad educativa ya que la educación trae consigo el progreso de los países, en tal virtud día a día se busca nuevas alternativas para impartir clase.

El presente producto investigativo es la "ELABORACIÓN DE UNA CARTILLA DE DINÁMICAS Y JUEGOS PARA DESARROLLAR INTELIGENCIAS MULTIPLES EN EL ÁREA DE LENGUA Y LITERATURA PARA LOS NIÑOS/AS DE TERCER AÑO DE BÁSICA DELA ESCUELA 24 DE SEPTIEMBRE DE LA COMUNIDAD DE CUNGAPITI PERTENECIENTE A LA PARROQUIA HONORATO VÁZQUES DEL CANTÓN CAÑAR, AÑO LECTIVO 2010 - 2011".

La investigación consta de cuatro capítulos que son: Capítulo I que trata sobre dinámicas y juegos en la educación, Capítulo II que aborda el tema de las inteligencias múltiples, Capítulo III que trata sobre el contexto donde se aplica la cartilla y el Capítulo IV que trata sobre la cartilla de dinámicas y juegos para el desarrollo de las inteligencias múltiples.

Solamente con una educación dinámica se logrará que los alumnos y alumnas se sientan motivados por ir a la escuela y a la vez se implantará una educación de calidad que llegue o todos y cada uno de los niños y niñas y a la vez se cumpla con los estándares establecidos por el Ministerio de educación.

De esta manera se ha contribuido para el desarrollo del sistema educativo ecuatoriano.

# CAPÍTULO I

# DINÁMICAS Y JUEGOS EN LA EDUCACIÓN

## 1.1. Las Dinámicas Grupales

La dinámica de grupos es una buena herramienta para analizar la situación grupal en los centros educativos.

La dinámica de grupo como disciplina, estudia las fuerzas que afectan la conducta de los grupos, comenzando por analizar la situación grupal como un todo con forma propia.

Del conocimiento y comprensión de ese todo y de su estructura, surge el conocimiento y la comprensión de cada uno de los aspectos particulares de la vida de un grupo y de sus componentes[1].

### 1.1.1. Características del grupo

Las características del grupo, tal como la concibe la Dinámica de Grupo, son las siguientes:

**a.** Una asociación de dos o más personas identificables por nombre o tipo.

[1] Aldaz, Nelson Marcelo. Dinámicas para la educación básica. Aplicaciones de la inteligencia emocional en el aula de clase. Editorial Freire. Riobamba - Ecuador. Septiembre – 2007. Páginas 2-127.

**b.** Los miembros se consideran como grupo, tienen una "percepción colectiva de unidad", una identificación consciente de unos con otros.

**c.** Existe un sentido de propósitos compartidos. Los miembros tienen el mismo objetivo, interés o ideal.

**d.** Existe un sentido de dependencia recíproca en la satisfacción de necesidades. Los miembros necesitan ayudarse mutuamente para lograr los propósitos para cuyo cumplimiento se reunieron en grupo.

**e.** Los miembros se pueden comunicar unos con otros.

**f.** Las investigaciones realizadas en el campo de la Dinámica de Grupo han permitido establecer un cuerpo normal de prácticas o "conocimientos aplicados", útiles para facilitar y perfeccionar la acción de los grupos. Algunos llaman a esta tecnología "Dinámica de grupo aplicada"[2].

### 1.1.2. Dinámica de grupo aplicada

Las técnicas de la Dinámica de Grupo aplicada son procedimientos o medios sistematizados de organizar y desarrollar la actividad de grupo, fundamentados en la teoría de la Dinámica de Grupo.

Son medios, métodos o herramientas, empleados al trabajar con grupos para lograr la acción del grupo.

Tienen el poder de activar los impulsos y las motivaciones individuales y de estimular tanto la dinámica interna como la externa, de manera que las fuerzas puedan estar mejor integradas y dirigidas hacia las metas del grupo.

[2]Idem, páginas 2-127.

Como se le concibe de manera corriente, son técnicas que pretenden lograr que los integrantes de un grupo adquieran (gracias a los procesos observados y experimentados en él) conceptos, conocimientos y en particular, nuevos comportamientos.

Las experiencias grupales son consideradas como un modelo reducido de la sociedad y un laboratorio donde los individuos realizan una investigación sobre ellos mismos, pero al mismo tiempo sobre los grupos sociales en general.

Las técnicas grupales no deben ser consideradas como fines en sí mismas, sino como instrumentos o medios para el logro de la verdadera finalidad grupal.

Las diversas dinámicas para grupos, como técnicas grupales, poseen características variables que las hacen aptas para determinados grupos en distintas circunstancias, entre las áreas más importantes de aplicación destacan:

**Formativa:** Todo grupo tiende a mejorar a sus integrantes, es decir, a brindarles la posibilidad de desarrollar capacidades o potencialidades diferentes al simple conocimiento, y de superar problemas personales, por el mero hecho de compartir una situación con otros, cuando las condiciones del grupo se presentan positivas.

**Psicoterapéutica:** Los grupos pueden curar. En esto trabajan los psicoanalistas de grupo.

**Educativa:** Los grupos pueden ser empleados con el fin expreso de aprender.

**Sociabilización:** Los grupos provocan que sus integrantes aprendan a comunicarse y aprendan a convivir.

**Trabajo en equipo:** Los grupos generan formas de trabajo en conjunto. La aplicación concreta de estas técnicas grupales en el mundo real se realiza principalmente en: Organizaciones laborales, Educación, Psicoterapia de Grupo, Integración familiar, Organizaciones religiosas, Trabajo en Comunidades, Grupos Scouts, Grupos Multinivel, etc.

Las técnicas dinámicas tienen la gran ventaja, a diferencia de otras técnicas, que proporcionan un contexto para que al mismo tiempo se facilite el aprendizaje en tres terrenos específicos:

- Conocimientos y cómo aplicarlos
- Habilidades
- Valores y actitudes.

### 1.1.3. La técnica de dinámica para grupos

Una de las técnicas más conocidas de la Dinámica de Grupo aplicada son los ejercicios y casos problema, los que han recibido diversos nombres como: Juegos experienciales, Ejercicios vivenciales, Experiencias estructuradas o el más común: Dinámicas para grupos.

A las Dinámicas para grupos se les ha denominado como "juegos", porque son divertidos y atractivos para las personas y porque son ficticios.

Las Dinámicas para grupos adquieren un valor específico de diversión que no sólo estimula emotividad y la creatividad, sino que también introduce dinamismo y tensión positiva en los grupos.

El carácter de juego encierra, además, un doble aspecto: Por una parte, implica el hecho de desligarse de la seria situación del momento y, por otra, logra una identificación profunda con los problemas con los cuales se trabaja. Identificación imposible de obtener de otro modo. Por otro lado, la proposición de un juego suele ir unida a un cambio en el medio de interacción.

Lo más importante es que el carácter de juego integra los seis componentes esenciales del ser humano: Corporal, afectivo, cognitivo, social, estético y espiritual. A las dinámicas para grupos también se les ha llamado "vivenciales", porque hacen vivir o sentir una situación real. Lo cual es muy importante porque hoy más que nunca la educación se vuelve formativa y deja de ser informativa para convertirse en conocimiento vivencial.

Proporcionan vivencias bajo la forma de juegos o ejercicios con una estructura mínima para que las personas puedan sacar el mayor partido de la experiencia.

También se les denomina "experiencias estructuradas", porque son diseñadas con base a experiencias del mundo real que se estructuran para fines de aprendizaje. Lo que se busca es que las personas experimenten el hecho como si éste en realidad estuviera sucediendo.

Por costumbre y tradición a esta técnica se le llama Dinámicas para Grupos. Como técnica son planteamientos de situaciones colectivas estructuradas que pueden ser

desde un problema, un modelo de conducta o conflictos simulados que el facilitador utiliza para provocar que los integrantes de un grupo puedan observarse a sí mismos y puedan identificar las conductas de los demás con fines de aprendizaje no tanto como asimilación de conocimientos, sino como un cambio de comportamiento y en ocasiones de actitud.

Es una técnica en el cual existe una participación activa del grupo y del facilitador. Guiado por el segundo, el grupo basa su aprendizaje en experiencias propias dentro de una sesión.

Dichas experiencias son comunes a todos los integrantes del grupo, mediante vivencias prácticas provocadas por juegos o casos.

La tarea central de la dinámica para grupos es llevar a la superficie los modelos mentales (imágenes, supuestos e historias que llevan en la mente acerca de sí mismos, los demás, las instituciones y todos los aspectos del mundo) de las personas para explorarlos y hablar de ellos sin defensas, para que sean conscientes de cómo influyen en su vida y encuentren maneras de modificarlos mediante la creación de nuevos modelos mentales que les sirvan mejor en su mundo real.

En la Dinámica para Grupos los puntos específicos que trabaja el facilitador con el grupo, son los siguientes:

- Percibir el propio comportamiento y el de los demás.
- Indagar el pensamiento y razonamiento de los demás.
- Hacer los pensamientos y razonamientos propios más visibles para los demás.

- Adquirir mayor conciencia de los propios pensamientos y razonamientos.

El proceso general que se sigue en esta técnica, es facilitar que el Grupo:

- Genera datos y experiencias observables por medio de la realización de diversas actividades fijadas en una Dinámica para grupos.
- Selecciona y analiza los datos de lo que se observó.
- Identifica las supuestas, creencias, emociones y sentidos personales que provocan las conductas observadas.
- Obtén conclusiones y desarrolla nuevas creencias y modelos mentales.
- Generaliza el aprendizaje a su vida real.

En general, las Dinámicas para grupos pueden ser utilizadas en distintos sentidos:

- Estimular y/o reforzar la temática perseguida en un proceso de aprendizaje.
- Hacer transferibles o traducibles a situaciones reales, los conceptos teóricos.
- Diagnosticar y desarrollar habilidades y actitudes especificas.
- Evaluar el conocimiento.
- Identificar las expectativas del grupo.
- Fijar reglas en un grupo.
- Superar el estancamiento de la dinámica de un grupo.
- Energetizar o preparar a un grupo para el aprendizaje.
- Diagnosticar y analizar procesos de dinámica de grupos.
- Integrar a grupos de trabajo, etc.

### 1.1.4. Críticas a la dinámica para grupos

Las más fuertes críticas que se hacen a las Dinámicas para Grupos son las siguientes:

- Requieren de mucho tiempo. Lo cual es cierto si sé compara con los métodos tradicionales en los cuales en cinco minutos se puede presentar la teoría de la comunicación.
- No puede medirse. Muchos instructores y maestros tradicionales quisieran que para las Dinámicas para Grupos existieran pruebas estandarizadas que midan cuanto conocimiento han memorizado las personas, aunque esto no signifique nada en realidad, ya que los hechos que se memorizan son hechos que se olvidan fácilmente.
- La única forma de medir el resultado en las Dinámicas para Grupos es el seguimiento de conductas observables.

### 1.1.5. Técnicas de dinámicas en grupo

Existen diversas técnicas de dinámicas en grupo entre ellas podemos manifestar:

**a. Técnicas de Comunicación**

Las técnicas de comunicación persiguen el objetivo de que los participantes en las dinámicas valoren la importancia de este proceso para que la relaciones directas entre las personas y la sociedad en general. Estas técnicas nos dan elementos básicos para entrar a discutir y reflexionar sobre cómo se utiliza la comunicación, qué consecuencias reviste las dificultades, cómo lograr unidad

de criterios, cómo manejarlas en sentido general, entre otros propósitos que se plantee el facilitador. Pueden ser utilizadas con aquellos grupos que presenten dificultades en esta área.

**b. Técnicas de Dramatización**

De manera general las técnicas de dramatización le permite al facilitador trabajar diferentes temas a través de una expresión escenificada, con la utilización del lenguaje verbal, corporal, gestual y facial; de esta manera los participantes representan hechos, situaciones de la vida, actitudes, conductas propias o de otras personas, permitiendo la visión de los problemas desde otro punto de vista, en la medida en que el individuo se inserta de manera activa en la reanimación de momentos vitales a partir de los cuales pueden organizar sus ideas y reevaluar la situación.

**c. Técnicas de Cierre**

Por lo general, cuando se realiza cualquiera actividad, un aspecto importante se refiere al momento en que evalúa si los fines que se trazaron previamente se cumplieron. De ahí que los objetivos generales de este grupo de técnicas sean: Permitir que el grupo valore hasta qué puntos los objetivos que se trazaron se cumplieron, así como el desarrollo del propio proceso grupal. Brindarle al facilitador un medio de comprobar cuanto ha avanzado el grupo en la consecución de la tarea; así como valorar todo aquello que pueda a ver influido en el avance o retroceso del grupo, incluido su propio desempeño del rol de coordinador o facilitador. Algunas de estas técnicas pueden utilizarse tanto al final de la sesión, como al terminar una serie de sesiones que tienen una continuidad. Otras son más recomendables para evaluar el conjunto de sesiones que han trabajado con el grupo. Por lo general, una característica distintiva de este grupo de técnicas es que no te acostumbras a realizar una

discusión sobre sus resultados, aunque no es algo necesariamente alegatorio. También en este punto se hará referencia a algunas de las técnicas ya vistas que, aunque su objetivo específico está dirigido a otro aspecto, con algunas modificaciones se puede utilizar también para el cierre. Es este caso, no se explicara en detalle la técnica, sino solamente como puede utilizarse para este momento que se está tratando[3].

## 1.2. Los Juegos Populares

El juego es una actividad inherente al ser humano. Todos nosotros hemos aprendido a relacionarnos con nuestro ámbito familiar, material, social y cultural a través del juego. Se trata de un concepto muy rico, amplio, versátil y ambivalente que implica una difícil categorización. Etimológicamente, los investigadores refieren que la palabra juego procede de dos vocablos en latín: "iocum y ludus-ludere" ambos hacen referencia a broma, diversión, chiste, y se suelen usar indistintamente junto con la expresión actividad lúdica.

Se han enunciado innumerables definiciones sobre el juego, así, el diccionario de la Real Academia lo contempla como un ejercicio recreativo sometido a reglas en el cual se gana o se pierde. Sin embargo la propia polisemia de éste y la subjetividad de los diferentes autores implican que cualquier definición no sea más que un acercamiento parcial al fenómeno lúdico. Se puede afirmar que el juego, como cualquier realidad sociocultural, es imposible de definir en términos absolutos, y por ello las definiciones describen algunas de sus características.

Uno de los primeros que nos habla del juego es Heredado, quien señala como lugar de origen la ciudad de Lydia; enumera como causa histórica un casa anecdótica: "En

[3] Ortiz, Luis. Centro de Estudios Pedagógicos y didácticos. CEPEDID. 2005. Barranquilla.

el reinado de Atys, se experimenta en todo Lydia una carestía de víveres, hombre cruel asoló todo el país, el pueblo lo soporto durante mucho tiempo pero después viendo que no cesaba la calamidad, buscaron remedio contra ella y descubrieron varios entretenimientos, entonces inventaron los datos, la pelota y todos los otros juegos a excepción del ajedrez que fue copia de otros pueblos. Se dice que estos juegos se inventaron para distraer al hombre, ya que pasaba un día entero jugando a fin de pensar en comer, y al día siguiente cuidaban de alimentarse y con esta alternativa vivieron hasta los 18 años.

Otro argumento de la razón histórica es el origen etimológico del juego, "Ludus" en latín que deriva de la palabra Lydia, si se da como un hecho incontrovertible, su existencia en todos los pueblos, la actividad que tomaron frente a él, las diferencias; así por ejemplo hubieron pueblos como hebreo que los aceptaron plenamente, y otros como el Hindú, que lo rechazo abiertamente. En la Cultura de Israel se aceptaba este criterio de sabiduría popular "Lo que agrada a los hombres, agrada a Dios" y en virtud de esta concepción no se podría omitir el juego, por ser una actividad placentera y agradable al hombre.

Los juegos olímpicos en Grecia y los juegos en Roma. Los juegos propiamente dichos, es decir sistematizados empiezan en Grecia:

**a.** Inicialmente solo participaban los pueblos de Peloponesia, luego lo hicieron todos los pueblos de Grecia; los extranjeros solo eran espectadores, los esclavos y mujeres estaban totalmente impedidos de espectar si lo hiciesen eran condenados a la pena de muerte.

El ganador se hacía acreedor de una Corona de Oliva y una rama de palma; las principales pruebas en ese entonces eran: las carreras, la lucha, el pugilato, el pentlon y los lanzamientos de discos y jabalinas.

**b.** Los Juegos Olímpicos, Constituían las más importantes de las fiestas nacionales y se celebran en la ciudad de Olimpia, en la Elidía, se atribuía su creación de Heracles y la primera noticia de su creación data del año 776 a.c.

**c.** Los Juego Isthimios, se celebraron en el Istmo de corintia, estos juegos se dedicaban al Dios Poseidón.

**d.** Los Juegos Nemeos, se celebraban en nemeas, ciudad de argelida y era dedicado al Dios Zeus; inicialmente era solo para militares, y luego se extendieron a todo el pueblo.

**e.** Los Juegos Piticos, Se celebraron cerca de Delfos (la antigua Pita) en honor al Dios Apolo y las diosas Artemisa y Letona. Los juegos de Roma y Grecia constituían las verdaderas fiestas nacionales.

El juego es una actividad que se utiliza para la diversión y el disfrute de los participantes, en muchas ocasiones, incluso como herramienta educativa. Los juegos normalmente se diferencian del trabajo y del arte, pero en muchos casos estos no tienen una diferenciación demasiado clara.

Normalmente requieren de uso mental o físico, y a menudo ambos. Muchos de los juegos ayudan a desarrollar determinadas habilidades o destrezas y sirven para desempeñar una serie de ejercicios que tienen un rol de tipo educacional, psicológico o de simulación.

La primera referencia sobre juegos que existe es del año 3000 a. C. Los juegos son considerados como parte de una experiencia humana y están presentes en todas las culturas. Probablemente, las cosquillas, combinadas con la risa, sean una de las primeras actividades lúdicas del ser humano, al tiempo que una de las primeras actividades comunicativas previas a la aparición del lenguaje[4].

### 1.3 Dinámicas para el Aprendizaje en el Área de Lengua y Literatura

Las dinámicas constituyen una herramienta poderosa e indispensable para el docente. Motivan la participación del alumno y le permiten aprender a través de la experiencia personal.

Con las dinámicas los maestros implementaran ideas creativas para hacer sus clases más entretenidas, agradables, motivadoras y sobre todo efectivas.

En la educación de hoy se presentan numerosas técnicas que influyen sobre el aprendizaje de los alumnos , estas técnicas o mejor conocidas como dinámicas de grupo y juegos permiten que las personas que las practiquen logren experimentar nuevos métodos que le permitan obtener mejores resultados en sus estudios.

Las investigaciones realizadas en el campo de las dinámicas y juegos de grupo han permitido establecer un cuerpo de normas practicadas, útiles para facilitar y

---

[4] OROPESA, Ricardo. Pedagogía `97. Curso 57. Si, jugando también se aprende. Instituto Pedagógico Latinoamericano y Caribeño (IPLAC). La Habana.

perfeccionar la acción de los grupos. Estas técnicas constituyen procedimientos fundados científicamente y suficientemente probados en la experiencia. Estas experiencias son las que permiten afirmar que una técnica adecuada tiene el poder de activar los impulsos y las motivaciones individuales y de estimular tanto la dinámica interna como la externa, de manera que las fuerzas puedan estar mejor integradas y dirigidas hacia las metas del grupo . Estas pueden ser utilizadas en forma complementaria, integrándose recíprocamente en el desarrollo de una reunión o actividad de grupo.

Las Dinámicas y juegos de Grupo son técnicas de trabajo físico y discusión verbal, con las cuales se pueden confrontar diferentes puntos de vistas, en un clima de armonía y de respeto. Asimismo permite desarrollar la competencia comunicativa que es de suma importancia; ejercitar la pronunciación y practicar la coherencia entre tu tono de voz, tus gestos y el uso de un lenguaje adecuado, con las cuales la persona que las practiquen puede lograr tener unos mayores resultados en función de la práctica.

### 1.4 Juegos Populares que contribuyen al aprendizaje

El juego es sinónimo de recreo, diversión, alborozo, esparcimiento, pero el niño también juega para descubrir, conocerse, conocer a los demás y a su entorno.

Los juegos preparan al hombre y a algunas especies animales para la vida adulta. Algunos son importantes para la supervivencia de la especie, por lo que se pueden considerar como juegos de tipo educativo.

En el juego humano interviene la función simbólica: interviene en ellos la capacidad de hacer servir símbolos y signos para crear contextos, anticipar situaciones, planificar las acciones venideras o interpretar la realidad.

El juego favorece el proceso de enculturación y surge de manera natural.

Es indispensable para el desarrollo psicomotor, intelectual, afectivo y social, ya que con él se aprende a respetar normas y a tener metas y objetivos.

El juego es un derecho. Según la declaración de los derechos del niño, adoptada en la asamblea general de la ONU, El niño debe disfrutar plenamente de juegos y recreaciones los cuales deberán estar orientados hacia los fines perseguidos por la educación; la sociedad y las autoridades públicas se esforzaran por promover el goce de este derecho.

El juego no solo es una forma de diversión sino también la mejor manera de aprendizaje, a través de él, los niños aprenden a afrontar situaciones diversas que deberán enfrentar a lo largo de su vida.

### 1.4.1. Función del juego en la infancia

El juego es útil y es necesario para el desarrollo del niño en la medida en que éste es el protagonista.

La importancia de la utilidad del juego puede llevar a los adultos a robar el protagonismo al niño, a querer dirigir el juego. La intervención del adulto en los juegos infantiles debe consistir en:

- Facilitar las condiciones que permitan el juego.
- Estar a disposición del niño
- No dirigir ni imponer el juego. El juego dirigido no cumple con las características de juego, aunque el niño puede acabar haciéndolo suyo.

El juego siempre hace referencia implícita o explícita a las relaciones entre infancia, diversión y educación.

"El juego nunca deja de ser una ocupación de principal importancia durante la niñez". La vida de los niños es jugar y jugar, la naturaleza implanta fuertes inclinaciones o propensiones al juego en todo niño normal.

Los niños juegan por instinto, por una fuerza interna que los obliga a moverse, manipular, gateara, ponerse de pie, andar, prólogos del juego y del deporte que la disciplina. Juegan movidos por una necesidad interior, no por mandato, orden o compulsión exterior, la misma necesidad que haría que un gato persiga una pelota que rueda y que juegue con ella como lo haría con un ratón.

El juego de una niña posee cualidades análogas, prepara la madurez. Es un ejercicio natural y placentero. Nadie necesita a un niño a enseñar a jugar está es innata

El juego profundamente absorbente es esencial para el crecimiento mental. Los niños capaces de sostener un juego intenso acercan a la probabilidad de llegar al éxito cuando haya crecido.

Durante el juego el niño inicia gozosamente su trato con otros niños, ejercita su lenguaje hablando y mímica, desarrolla y domina sus músculos, adquiriendo conciencia de su utilidad.

El juego es un medio valioso para adaptarse al entorno familiar y social, por tal manera se le debe desalentar a los niños con advertencias como "No hagas eso", "Es Peligroso", "Te vas a Lastimar" la mejor manera es animarlo y proporcionarle lugares seguros donde el pueda desarrollar.

Es necesario recordar que el niño juega porque es un ser esencialmente activo y porque sus actos tienen que desenvolverse de acuerdo con el grado de su desarrollo mental.

El concepto fue formulado por Casuí, que considera al juego como resultante fatal del crecimiento, el juego es considerado como un fenómeno estrictamente Físico. Casuí afirma que el desequilibrio orgánico, por la hipersecreción glandular; es la causa biológica de esta actividad a través del juego.

El hombre juega más porque es una estructura compleja. Así misma la diferencia de sexo como niñas y niños separa la causa y forma del juego.

Casuí admite que la expresión espiritual de la personalidad infantil, es la base biológica y sobre la base de tendencias e instintos explica la diferencia del juego según el sexo

Groos ha definido al juego como "El agente empleado para desarrollar potencialidades congénitas y prepararlas para su ejercicio en la vida". El juego es una función que logra que los instintos que están incipientes, se motivan, se perfeccionan y se activen las ocupaciones que realizaron cuando mayores. Interpretar la teoría de

Groos al pie de letra es absurdo, significaría aceptar que el mundo estaría lleno de soldados, jinetes, pilotos, ya que estos son los juegos que representan los niños.

Carr defiende al juego como un acicate, que sirve al organismo para impulsar su crecimiento y desalojar las proposiciones antisociales con los que el niño llega al mundo. El juego sirve como un acto purificador de los instintos nocivos: Ejemplo, el instinto guerreo se descarga en el juego de peleas. Aceptar esta teoría diríamos que todo juego es como una fuerza nociva que tiende a liberarse

La Teoría del Atavismo, expuesto por Stanley Hall, según dice los niños reproducen en sus juegos los actos que nuestros antepasados nos dejaron. Los niños mediante sus juegos evolucionan del mismo modo como lo hicieron en el proceso histórico de la humanidad. No es correcta, porque muchos tradicionales de los cuales nos habla esta teoría deberían desaparecido por solo recordar algunas cosas o partes del juego, para lo que podemos rescatar de esta teoría los materiales que eran utilizados por nuestros antepasados en la actualidad siguen utilizados como por ejemplo: bolitas, pelotas, carreras. Luchas, etc.

Las Teorías biológicas del juego, formuladas por Schiller y desarrollada posteriormente por Hebert Spencer. "El juego es la descarga agradable y sin formalidad de un exceso de energías. Spencer buscó la razón del juego en la existencia de un excedente de energía, que pugnando por evadirse del organismo infantil se desplegaría por los centros nerviosos". El juego no siempre es para gastar energías, sino parar reponerse.

Los niños no solo imitan a los adultos, sino también ellos tienen su propia actividad creadora

Teoría de la Energía Superflua

Teoría del Descanso o Recreo

Teorías fisiológicas del juego

Teorías del Juego

Su principal representante Sherithel; sostuvo que el cambio de actividad u ocupación proporciona la posibilidad de recrear las partes fatigadas del sistema nervioso, en tanto que otras partes entran en actividad". Este criterio hizo establecer los recreos en las escuelas.

Critica**:** A este planteamiento sostiene que el niño juega para cansarse y no para descansar.

#### 1.4.1.1. Clasificación de los juegos

- **Juegos Sensoriales**

Estos juegos son relativos a la facultad de sentir provocar la sensibilidad en los centros comunes de todas las sensaciones.

Los niños sienten placer, con el simple hecho de expresar sensaciones, les divierte, asegura Claparede, probar las sustancias más diversas, "Para ver a qué saben", hacer ruidos con silbatos, con las cucharas sobre la mesa, etc. examinan colores extra. Los niños juegan a palpar los objetos.

- **Juegos Motores**

Los juegos motores son innumerables, unos desarrollan la coordinación de movimientos como los juegos de destreza, juegos de mano; boxeo, remo, juego de pelota: básquetbol, fútbol, tenis; otros juegos por su fuerza y prontitud como las carreras, saltos etc.

- **Juegos Intelectuales**

Son los que hacen intervenir la comparación de fijar la atención de dos o más cosas para descubrir sus relaciones, como el dominio, el razonamiento (ajedrez) la reflexión (adivinanza) la imaginación creadora (invención de historias).

Claraparede "dice que la imaginación desempeña un papel inmenso en la vida del niño, mezclándose a todas sus comparaciones así como una vida mental del hombre que le proveyera; cualquier pedazo de madera puede representar a sus ojos en caballo, un barco, una locomotora, un hombre, en fin, anima las cosas."

- **Juegos Sociales**

Son los juegos cuya finalidad es la agrupación, cooperación, sentido de responsabilidad grupal, espíritu institucional, etc.

Ethel Kawin dice, "el juego es una de las fuerzas socializadoras más grandes", porque cuando los niños juegan despiertan la sensibilidad social y aprenden a comportarse en los grupos.

#### 1.4.1.2. Otras clasificaciones del juego

Existen clasificaciones de los juegos, así tenemos que de acuerdo a la lógica y tomando en consideración las características de los juegos por distinguidos peritos en la materia sumariamente dividiremos a los juegos en cinco grandes categoría.

- **Juegos Infantiles**

Estos juegos comprenden desde el nacimiento hasta los seis años y con manifestaciones de placer, no exigen esfuerzo muscular, sus juegos son individuales. Esta es la edad de oro del juguete, es decir, del estímulo para el juego individua.

- **Juegos Recreativos**

Estos juegos también llamados de salón, son aquellos que además de proporcionar placer exigen esfuerzo muscular para llegar a dominarlos; se les puede dividir en dos grupos:

a. Corporales.
b. Mentales.

- **Juegos Escolares**

Estos juegos son los que comprenden en el período de siete a doce años aproximadamente; el juego cambia fundamentalmente de aspecto, es asociable. Estos juegos responden vivamente al instinto gregario.

Esta es la edad del juego dramático, ejemplos: El gato y el ratón, el zorro y los perros, ladrones y celadores.

Los juegos escolares los dividiremos en tres grupos, de acuerdo a su acción:

**a) Juegos de Velocidad.-** En estos juegos priman la carrera y el salto; hay habilidad, arte y táctica del movimiento, predominando una coordinación motriz impecable.

**b)- Juegos de Fuerza.-** Estos juegos exigen un gran despliegue de energías, producen por lo general fatiga y congestión.

**c) Juegos de Destreza.-** Estos juegos se caracterizan por el empleo económico del esfuerzo, por la combinación apropiada de los movimientos para alcanzar un fin.

En estos juegos no debe haber movimientos demás, sino útiles y necesarios, esto es la inteligencia puesta al servicio del músculo.

- **Juegos Atléticos**

Son aquellos en que el placer proporcionado es inferior en cantidad al trabajo desarrollado en su práctica. Son por lo general juegos de competencia que exigen gran habilidad y constancia.

- **Juegos Deportivos**

Es un juego especializado, conveniente para el alumno y sujeto a reglas y a libertad de acción en su práctica.

El deporte dice el Dr. Tissis: "Es una escuela de la inteligencia por la acomodación al medio, del carácter, por la afirmación del "Yo", de la voluntad, de la lucha contra el obstáculo, por lo mismo, del juicio puesto que la voluntad es el paso del juicio al acto, el juego deportivo tiene un carácter mixto pues de un lado son más difíciles que

los demás juegos, exigiendo una mayor suma de destrezas y resistencia, por otra parte son más libres y espontáneos que todos los otros juegos.

En el Perú la clasificación es la que preconiza la Escuela de Educación Física en los años de 1948, cuyo Profesor es el Sr. Emilio Montoya quien ha divulgado entre los profesores de Educación Primaria en los años de 1957 y 1958, la estructura de la Metodología Pedagógica.

Dicha clasificación es la siguiente:

**a) Juegos Visuales.-**Son los juegos que ayudan a la función visual, que corresponden a la época lúdica del juguete y se producen con ayuda de elementos especiales, como objetos brillantes para ser suspendidos; cubos y conos brillantes, prismas, tablitas de madera en los que se insertan figuras geométricas, juguetes para el sentido cromático.

**b) Juegos Auditivos.-** Son los juegos que ayudan a la función auditiva, corresponden a la etapa del juguete y se hace proporcionado a los niños en la primera etapa de la infancia, también se organiza estos juegos en la escuela para perfeccionar la función sensorial auditiva. Son todos los juegos de caza con venda y con orientación por sonido.

**c) Juegos Táctiles.-** Estos juegos ayudan al desarrollo del sentido del tacto y los niños lo realizan con diversos juguetes como muñecas y animales de material blando, cubos de distintos tamaños, tablillas donde se resalte las superficies lisas.

**d) Juegos del sentido básico..-**El Hno. Gastón María, en su "Metodología General" nos habla del sentido básico al referirse al material.

Montessori identificándolo con él, que nos da la sensación de los pesos. Pues requieren la utilización de varios pesos.

**e) Juego de Agilidad.-**Son todos los juegos que permite cambiar de posición en el espacio y hacer recorridos con variantes posiciones corporales (saltos, carreras con obstáculos).

**f) Juegos de Puntería.-**Son todos los que se practican con el tiro al blanco.

**g) Juegos de Equilibrio.-**Son aquellos que desarrollan la capacidad para controlar la gravedad en relación con el plano de sustentación y la elevación del punto conservador de la gravedad.

**h) Juegos Inhibición.-**Son los juegos cuya finalidad es la agrupación, cooperación institucional, de igual manera en los juegos sociales.

**i) Juegos Activos.-**Son los juegos de actividad corporal que espontáneamente realiza el niño, interviniendo dinámicamente impulsado por su vitalidad.

El profesor frente a ellos tiene que observarlos, aconsejar su gradación para evitar los peligros.

**j) Juegos Individuales**

Son los juegos que ejecuta un solo niño satisfaciendo así sus intereses muy personales.

La personalidad no puede producirse dentro del estrecho marco del ambiente individual, además hay el peligro de formarse una personalidad egocéntrica y un tipo introvertido.

**k) Juegos Colectivos.-** Son los juegos que se realizan entre varias personas, responden al principio de la socialización y están estimulados por la emolución y la competencia. Ejemplo el deporte.

**l) Juegos Libres.-**Son los juegos que se realizan en completa libertad, sin la intervención ni la vigilancia del profesor. Este juego fue propiciado por Froebel, tiene sus inconvenientes porque el niño no está en condiciones de darse cuenta de los peligros que algunos juegos encierran. En la escuela antigua el juego libre se producía en todos los recreos y ahora se ha reemplazado por el juego vigilado.

**m) Juegos Vigilados.-**Son los juegos donde sin negar la espontaneidad y libertad al niño, se le vigila su desarrollo. El profesor deja al niño la iniciativa, pero observa y aprovecha del entusiasmo para evitar los peligros a impartir algunas reglas. Esta clase de juegos es propia de los Jardines de Infancia. Aprovechando así los intereses de los niños para enseñarles algunos asunto o temas.

**n) Juegos Organizados.-** Son los juegos que se refiere a cuando se realizan previa organización. El profesor es quien proyecta, programa y realiza con los niños, el juego, él participa como guía y control del orden y de las reglas, estimula y de los resultados. Este juego se realiza en la escuela primaria.

**o) Juegos Deportivos Escolares.-** Se domina al grupo de deporte que han sido relacionados para su práctica en las escuelas y colegio del Perú. Siempre con modificaciones con respecto al tiempo de dirección, extensión del campo y paso de los útiles.

Los juegos deportivos escolares pueden ser aplicados a las escuelas primarias de varones o mujeres observándose las prescripciones y limitaciones para cada caso.

#### 1.4.1.3. Importancia del juego en la escuela primaria

Las afirmaciones de Schiller; el citado poeta y educador dice: "que el hombre es hombre completo sólo cuando juega". De ello se desprende de que la dinámica del juego entran en desarrollo completo el ansia de libertad, la espontaneidad en la acción, el espíritu alegra el anhelo de creación, la actitud ingenua y la reflexión, cualidades que en esencia distingue nuestro ser en el juego el hombre despoja todo lo que se encuentra reprimido, ahogado en el mundo interior de su persona.

Desde el punto de vista psicológico el juego es una manifestación de lo que es el niño, de su mundo interior y una expresión de su mundo interior y una expresión de su evolución mental. Permite por tanto, estudiar las tendencias del niño, su carácter, sus inclinaciones y sus deficiencias.

En el orden pedagógico, la importancia del juego es muy amplio, pues la pedagogía aprovecha constantemente las conclusiones de la psicología y la aplica la didáctica.

El juego nos da la más clara manifestación del mundo interior del niño, nos muestra la integridad de su ser. La importancia de los juegos se puede apreciar de acuerdo a los fines que cumple, en la forma siguiente:

a. Las actividades del juego coadyuvan al desarrollo muscular y de la coordinación neuro-muscular. Pero el efecto de la actividad muscular no queda localizado en determinadas masas, sino repercute con la totalidad del organismo.

   Hay cierta diferencia entre gimnasia y juego, la complejidad de los movimientos usados en el juego hacen de él un ejercicio sintético, mientras que la gimnasia resulta una actividad analítica que se dirige en ciertos momentos hacia un sector determinado del cuerpo. El juego, por constituir un ejercicio físico además de su efecto en las funciones cardio-vasculares, respiratorias y cambios osmóticos,

tiene acción sobre todas las funciones orgánicas incluso en el cerebro. La fisiología experimental ha demostrado que el trabajo muscular activa las funciones del cerebro.

b. Para el desarrollo físico.- Es importante para el desarrollo físico del individuo, porque las actividades de caminar, correr, saltar, flexionar y extender los brazos y piernas contribuyen el desarrollo del cuerpo y en particular influyen sobre la función cardiovascular y consecuentemente para la respiración por la conexión de los centros reguladores de ambos sistemas.

Durante el juego el niño desarrollará sus poderes de análisis, concentración, síntesis, abstracción y generalización. El niño al resolver variadas situaciones que se presentan en el juego aviva su inteligencia, condiciona sus poderes mentales con las experiencias vividas para resolver más tarde muchos problemas de la vida ordinaria.

El juego es un estímulo primordial de la imaginación, el niño cuando juega se identifica con el tiempo y el espacio, con los hombres y con los animales, puede jugar con su compañero real o imaginario y puede representar a los animales y a las personas por alguna cosa, este es el período del animismo en el niño. Esta flexibilidad de su imaginación hace que en sus juegos imaginativos puede identificarse con la mayoría de las ocupaciones de los adultos.

c. Para el desarrollo mental.- Es en la etapa de la niñez cuando el desarrollo mental aumenta notablemente y la preocupación dominante es el juego. El niño encuentra en la actividad lúdica un interés inmediato, juega porque el juego es placer, porque justamente responde a las necesidades de su desenvolvimiento integral. En esta fase, cuando el niño al jugar perfecciona sus sentidos y adquiere mayor dominio de su cuerpo, aumenta su poder de expresión y desarrolla su espíritu de observación. Pedagogos de diversos países han demostrado que el trabajo mental marcha paralelo al desarrollo físico. Los

músculos se tornan poderosos y precisos pero se necesita de la mente y del cerebro para dirigirlos, para comprender y gozar de las proezas que ellos realizan.

"Educar al niño guiándolo a desarrollar una conducta correcta hacia sus rivales en el juego y hacia los espectadores".

d. Para la formación del carácter.- Los niños durante el juego reciben benéficas lecciones de moral y de ciudadanía. El profesor Jackson R. Sharman de la Universidad de Colombia decía:

Para el cultivo de los sentimientos sociales.- Los niños que viven en zonas alejadas y aisladas crecen sin el uso adecuado y dirigido del juego y que por ello forman, en cierto modo, una especie de lastre social. Estos niños no tienen la oportunidad de disponer los juguetes porque se encuentran aislados de la sociedad y de lugares adecuados para su adquisición. El juego tiene la particularidad de cultivar los valores sociales de un modo espontáneo e insensible, los niños alcanzan y por sus propios medios, el deseo de obrar cooperativamente, aprenden a tener amistades y saben observarlas porque se dan cuenta que sin ellas no habría la oportunidad de gozar mejor al jugar, así mismo, cultivan la solidaridad porque no pocas veces juegan a hechos donde ha de haber necesidad de defender al prestigio, el buen hombre o lo colores de ciertos grupos que ellos mismos lo organizan, por esta razón se afirma que el juego sirve positivamente para el desarrollo de los sentimientos sociales.

La mayoría de los juegos no son actividades solitarias, sino más bien actividades sociales y comunicativas, en este sentido se observa claramente en los Centros Educativos; es ahí donde los niños se reúnen con grandes y pequeños grupos, de acuerdo a sus edades, intereses, sexos, para entablar y competir en el juego; o en

algunas veces para discutir asuntos relacionados con su mundo o simplemente realizar pasos tratando confidencialmente asuntos personales[5] .

### 1.5 Las dinámicas y los Juegos de Hoy

Es menester que en la actualidad se revitalice los juegos tradicionales que son juegos más solemnes que también han sido transmitidos de generación en generación, pero su origen se remonta a tiempos muy lejanos.

No solamente han pasado de padres a hijos, sino que en su conservación y divulgación han tenido que ver mucho las instituciones y entidades que se han preocupado de que no se perdieran con el paso del tiempo. Están muy ligados a la historia, cultura y tradiciones de un país, un territorio o una nación. Sus reglamentos son similares, independientemente de donde se desarrollen.

El material de los juegos es específico de los mismos, y está muy ligado a la zona, a las costumbres e incluso a las clases de trabajo que se desarrollaban en el lugar.

Sus practicantes suelen estar organizados en clubes, asociaciones y federaciones. Existen campeonatos oficiales y competiciones más o menos regladas.

---

[5] Idem (4)

Algunos de éstos juegos tradicionales con el tiempo se convirtieron en deportes, denominados tradicionales, de modo que la popularidad que tienen entre los habitantes de un territorio o país compite con la popularidad de otros deportes convencionales. Algunos ejemplos: la petanca, el chito, los bolos, la rana, etc.

Entre estos, podríamos encontrar juegos que con el tiempo se han convertido en verdaderos deportes ligados a una región, y que sólo se practican en ella, llegando a formar parte de las tradiciones culturales. El origen de los juegos y deportes tradicionales está ligado al propio origen de ese pueblo, por ello, los denominan juegos o deportes autóctonos. Ej. Lucha canaria, el silbo, el palo canario, la soga tira, pelota mano, lanzamiento de barra, etc.[6].

### 1.6. La elección de Dinámicas y Juegos Populares

Se debe escoger dinámicas y juegos de tal manera que ayuden al niño en:

- El juego es una actividad libre. El juego por mandato no es juego.

  Más bien consiste en escaparse de ella a una esfera temporal de actividades que posee su tendencia propia. El siguiente caso, que refiere el padre de un niño. Encuentra a su hijo de cuatro años sentado en la primera silla de una fila de ellas jugando al tren. Acaricia al nene, pero éste le dice: papá no debes besar a la locomotora, porque, si lo haces, piensan los coches que no es verdad.

[6] BETANCOURT, Julián y otros. La creatividad y sus implicaciones. ¿Por qué, para qué y cómo alcanzar la calidad? Editorial ACADEMIA. La Habana, 1997.(FCM)

- El juego no es la vida corriente o la vida propiamente dicha.
- El juego es absolutamente independiente del mundo exterior, es eminentemente subjetivo.
- El juego transforma la realidad externa, creando un mundo de fantasía.
- El juego es desinteresado; es una actividad que transcurre dentro de sí misma y se practica en razón de la satisfacción que produce su misma práctica.
- Se juega dentro de determinados límites de tiempo y de espacio, su característica es la limitación.
- El juego crea orden, es orden. La desviación más pequeña, estropea todo el juego, le hace perder su carácter y le anula.
- El juego oprime y libera, el juego arrebata, electriza, hechiza. Está lleno de las dos cualidades más nobles que el hombre puede encontrar en las cosas y expresarlas: ritmo y armonía.
- El juego es un tender hacia la resolución, porque se ponen en juego las facultades del niño.
- Otra de las características del juego es la facultad con que se rodea de misterio. Para los niños aumenta el encanto de su juego si hacen de él un secreto. Es algo para nosotros y no para los demás.
- El juego es una lucha por algo o una representación de algo.
- Ser libre.
- Que le produzca placer.
- Que implique actividad.
- Que pueda practicar durante toda la vida, si bien algunas personas lo consideran una actividad propia de la infancia.
- Que sea innato.
- Que contribuya a organizar las acciones de un modo propio y específico.
- Que ayude a conocer la realidad.
- Permita al niño afirmarse.
- Favorezca el proceso socializador.
- Que cumpla una función de desigualdades, integradora y rehabilitadora.
- Que en el juego el material no sea indispensable.
- Que tenga reglas que sean aceptadas por los jugadores.
- Que se mantenga diferenciado de las exigencias y limitaciones de la realidad externa.

- Explorar el mundo de los mayores sin estar ellos presentes.
- Interactuar con sus iguales.
- Funcionar de forma autónoma.
- Que pueda utilizar la creatividad.
- Que encuentre afinidad con las actividades que se planteen en el juego.
- Que haga uso de los valores.
- Trabajo en asociatividad.
- Que le permita al niño mejorar los sistemas del juego, ser solidar

# CAPITULO II

# INTELIGENCIAS MÚLTIPLES

## 2.1. Qué son las Inteligencias Múltiples

Howard Gardner define la inteligencia como LA CAPACIDAD DE RESOLVER PROBLEMAS O ELABORAR PRODUCTOS QUE SEAN VALIOSOS EN UNA O MAS CULTURAS.

La importancia de la definición de Gardner es doble:

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

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

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

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

Ningún deportista de elite llega a la cima sin entrenar, por buenas que sean sus cualidades naturales. Lo mismo se puede decir de los matemáticos, los poetas o de gente emocionalmente inteligente[7].

## 2.2. Tipos de Inteligencias Múltiples

Gardner proveyó un medio para determinar la amplia variedad de habilidades que poseen los seres humanos, agrupándolas en siete categorías o "inteligencias":

### 2.2.1. Inteligencia lingüística:

La capacidad para usar palabras de manera efectiva, sea en forma oral o de manera escrita. Esta inteligencia incluye la habilidad para manipular la sintaxis o significados del lenguaje o usos prácticos del lenguaje. Algunos usos incluyen la retórica (usar el lenguaje para convencer a otros de tomar un determinado curso de acción), la mnemónica (usar el lenguaje para recordar información), la explicación

[7] LAPALMA, Fernando. Ex profesor universitario y de posgrado UBA. Autor del Proyecto INTELIGENCIAS MÚLTIPLESP.E.T.U. y de numerosos Cursos y Seminarios sobre el tema. www.lapalmaconsulting.com.

(usar el lenguaje para informar) y el metalenguaje (usar el lenguaje para hablar del lenguaje).

### 2.2.2. La inteligencia lógico matemática:

La capacidad para usar los números de manera efectiva y razonar adecuadamente. Esta inteligencia incluye la sensibilidad a los esquemas y relaciones lógicas, las afirmaciones y las proposiciones (si-entonces, causa-efecto), las funciones y las abstracciones. Los tipos de procesos que se usan al servicio de esta inteligencia incluyen: la categorización, la clasificación, la inferencia, la generalización, el cálculo y la demostración de la hipótesis.

### 2.2.3. La inteligencia corporal-kinética:

La capacidad para usar todo el cuerpo para expresar ideas y sentimientos (por ejemplo un actor, un mimo, un atleta, un bailarín) y la facilidad en el uso de las propias manos para producir o transformar cosas (por ejemplo un artesano, escultor, mecánico, cirujano). Esta inteligencia incluye habilidades físicas como la coordinación, el equilibrio, la destreza, la fuerza, la flexibilidad y la velocidad asó como las capacidades auto perceptivas, las táctiles y la percepción de medidas y volúmenes.

### 2.2.4. La inteligencia espacial:

La habilidad para percibir de manera exacta el mundo visual- espacial (por ejemplo un cazador, explorador, guía) y de ejecutar transformaciones sobre esas percepciones (por ejemplo un decorador de interiores, arquitecto, artista, inventor). Esta inteligencia incluye la sensibilidad al color, la línea, la forma, el espacio y las relaciones que existen entre estos elementos. Incluye la capacidad de visualizar, de representar de manera gráfica ideas visuales o espaciales.

### 2.2.5. La inteligencia musical:

La capacidad de percibir (por ejemplo un aficionado a la música), discriminar (por ejemplo, como un crítico musical), transformar (por ejemplo un compositor) y expresar (por ejemplo una persona que toca un instrumento) las formas musicales. Esta inteligencia incluye la sensibilidad al ritmo, el tono, la melodía, el timbre o el color tonal de una pieza musical.

### 2.2.6. La inteligencia interpersonal:

La capacidad de percibir y establecer distinciones en los estados de ánimo, las intenciones, las motivaciones, y los sentimientos de otras personas. Esto puede incluir la sensibilidad a las expresiones faciales, la voz y los gestos, la capacidad para discriminar entre diferentes clases de señales interpersonales y la habilidad para responder de manera efectiva a estas señales en la práctica ( por ejemplo influenciar a un grupo de personas a seguir una cierta línea de acción).

### 2.2.7. La inteligencia intrapersonal:

El conocimiento de sí mismo y la habilidad para adaptar las propias maneras de actuar a partir de ese conocimiento. Esta inteligencia incluye tener una imagen precisa de uno mismo (los propios poderes y limitaciones), tener conciencia de los estados de ánimo interiores, las intenciones, las motivaciones, los temperamentos y los deseos, y la capacidad para la autodisciplina, la auto comprensión y la autoestima.

### 2.2.8. La base teórica para la teoría de las Inteligencias Múltiples

Gardner se dio cuenta de que las personas están acostumbradas a escuchar expresiones como: "no es muy inteligente, pero tiene una maravillosa aptitud para la

música", pero para él en realidad son inteligencias. "Estoy siendo un tanto provocativo intencionalmente. Si hubiera dicho que habían siete clases de competencia, la gente hubiera bostezado y dicho "si, si". Pero llamándolas "inteligencias" estoy diciendo que nos hemos inclinado a colocar un pedestal una variedad llamada inteligencia, y que en realidad hay una pluralidad de éstas, y algunas cosas en las que nunca hemos pensado como "inteligencia" de manera alguna"[8].

Gardner estableció ciertas pruebas que cada una de las inteligencias debía cumplir para ser consideradas una inteligencia en todo el sentido de la palabra y no simplemente un talento o una aptitud. Los criterios que usó incluyen los siguientes ocho factores:

a- Aislamiento potencial por daños cerebrales: gracias a su trabajo Gardner tuvo la oportunidad de trabajar con individuos que habían sufrido accidentes o enfermedades que afectaron ciertas áreas específicas del cerebro. En muchos casos las lesiones cerebrales parecerían haber perjudicado una inteligencia mientras otras quedaron intactas.

Gardner está defendiendo la existencia de siete sistemas cerebrales relativamente autónomos.

b- La existencia de "idiotas sabios", prodigios y otros individuos excepcionales: Gardner sostiene que ciertas personas pueden ver una inteligencia que opera en un nivel muy alto, como si fueran grandes montañas que se levantan en un horizonte llano. "Los idiotas sabios son individuos que muestra habilidades superiores en una parte de una de las inteligencias, mientras sus otras inteligencias funcionan en niveles bajos. Hay idiotas sabios que tienen memorias musicales, hay idiotas sabios que

[8] GARDNER, Howard. "Weinreich- Haste". 1985, página número 48

dibujan de una manera excepcional, hay idiotas sabios que son capaces de leer textos muy complejos pero no comprenden lo que están leyendo"[9].

c- Una historia característica de desarrollo junto con un conjunto definible de desempeños expertos de "estado-final": Gardner sostiene que las inteligencias son galvanizadas[10] por la participación en alguna actividad culturalmente valorizada y que el crecimiento del individuo en esa actividad sigue un esquema desarrollo determinado. Cada actividad basada en una inteligencia tiene su propia trayectoria evolutiva: es decir, cada actividad tiene su propio tiempo para surgir en la infancia temprana, su propia forma de llegar a su pico durante la vida y su propia manera de declinar, de manera gradual o rápida al llegar a la vejez.

La capacidad matemática parecería tener trayectoria un poco diferente. No emerge tan temprano como la habilidad para componer música, pero llega a su cumbre a una edad temprana. Un repaso de la historia de las ideas matemáticas surge de personas después de los cuarenta años. Cuando una persona llega a esta edad puede considerárselo como un matemático genial.

Por otro lado uno puede convertirse en un novelista exitoso a las 40 años, a los 50 o aún después. Uno puede tener 70 años y decidir dedicarse a la pintura.

d- Una historia evolutiva y la plausibilidad evolutiva: Gardner concluye que cada una de las siete inteligencias cumple la condición de tener raíces embebidas profundamente en la evolución de los seres humanos, y aún antes, en la evolución de otras especies. Así, por ejemplo, la inteligencia espacial puede estudiarse en las pinturas rupestres. De manera similar, la inteligencia musical puede encontrarse en la evidencia arqueológica de instrumentos musicales primitivos, así como en la variedad de los cantos de las aves.

---

[9] ARMSTRONG, Thomas."Las inteligencias múltiples en el aula". Ediciones Manantial SRL, año 1999. página n° 18

[10] Idem

La teoría de las inteligencias múltiples también tiene un contexto histórico. Ciertas inteligencias parecerían haber sido más importantes en otras épocas de lo que son hoy. La inteligencia corporal-kinética, por ejemplo, era más valorizada hace 100 años en Estados Unidos, cuando la mayoría de la población vivía en medios rurales, y la habilidad para cosechar granos y construir silos recibía una fuerte aprobación social. De manera similar, ciertas inteligencias pueden llegar a ser más importantes en el futuro.

e- Apoyo de los descubrimientos de la psicometría: las mediciones estandarizadas de las habilidades humanas proveen la "prueba o test" que la mayoría de las teorías de la inteligencia usan para corroborar la validez de un modelo. Gardner a pesar de no estar de acuerdo con este tipo de test, sugiere que podemos encontrar apoyo a la teoría de las Inteligencias Múltiples en muchas pruebas estandarizadas existentes.

f- Apoyo proveniente de trabajos de sicología experimental: Gardner sugiere que examinando estudios psicológicos específicos podemos ver cómo las inteligencias funcionan aisladas unas de otras. Por ejemplo: ciertos individuos pueden dominar la lectura pero no llegan a transferir esa habilidad a otras áreas como las matemáticas. De manera similar, en los estudios de habilidades cognitivas tales como la memoria, la percepción o la atención podemos ver evidencias de que los individuos poseen habilidades selectivas.

g- Una operación central o un conjunto de operaciones identificables: Gardner dice que del mismo modo que una computadora requiere de un conjunto de operaciones para funcionar, cada inteligencia posee un conjunto de operaciones centrales que sirven para impulsar las distintas actividades que corresponden a esa inteligencia.

h- La susceptibilidad de codificación en un sistema simbólico: uno de las mejores indicadores del comportamiento inteligente es la capacidad de los seres humanos de utilizar símbolos. Gardner sugiere que la habilidad de simbolizar es uno de los factores más importantes que separan a los seres humanos de la mayoría de las otras

especies. Señala que cada una de las siete inteligencias en su teoría cumple con el criterio de poder ser simbolizada. Cada inteligencia posee su propio sistema simbólico. Para la inteligencia lingüística hay una cantidad de lenguas habladas o escritas, para la Inteligencia Espacial hay una gama d lenguajes gráficos que utilizan arquitectos, ingenieros y los diseñadores, etc.

### 2.2.9. Cuadro de la teoría de las Inteligencias Múltiples

| **Inteligencia** | **Componentes centrales** | **Sistemas simbólicos** | **Estados finales altos** |
|---|---|---|---|
| **Lingüística** | Sensibilidad a los sonidos, la estructura, los significados y las funciones de las palabras y el lenguaje | Lenguaje fonético ( por ejemplo, inglés) | Escritor, orador |
| **Lógico-matemática** | Sensibilidad y capacidad para discernir[11] los esquemas numéricos o lógicos; la habilidad para manejar cadenas de razonamientos largas. | Un lenguaje de computación (por ejemplo Pascal) | Científico, matemático |
| **Espacial** | Capacidad para | Lenguaje | Artista ,arquitecto |

[11] Idem (8), página n° 48

| | | | |
|---|---|---|---|
| | percibir con precisión el mundo visual y espacial, y la habilidad para efectuar transformaciones en las percepciones iníciales que se hayan tenido | ideográficos, (por ejemplo chino) | |
| **Corporal-Kinética** | Habilidad para controlar los movimientos del cuerpo y manejar objetos con destreza | Lenguaje de signos, Braille | Atleta, bailarín, escultor |
| **Interpersonal** | Capacidad para discernir y responder de manera adecuada a los estados de ánimo, los temperamentos, las motivaciones y los deseos de otras personas | Señales sociales (por ejemplo los gestos y las expresiones sociales) | Consejero, líder político |
| **Intrapersonal** | Acceso a los sentimientos propios y habilidad para discernir las | Símbolos del yo (por ejemplo en los sueños o las creaciones | Psicoterapeuta, líder religioso |

| | | | |
|---|---|---|---|
| | emociones íntimas, conocimiento de las fortalezas y debilidades propias. | artísticas) | |
| **Musical** | Habilidad para producir y apreciar ritmo, tono y timbre; apreciación de las formas de expresión musical | Sistemas de notaciones musicales, código Morse | Compositor, personas que tocan instrumentos. |

**Fuente:** Thomas Armstrong "Las Inteligencias Múltiples en el Aula" 1999

### 2.2.10. Cuadro sobre los fundamentos de la teoría

| | | | |
|---|---|---|---|
| **Inteligencia** | Sistemas neurológicos (áreas primarias) | Factores evolutivos | Formas que la cultura valoriza |
| **Lingüística** | Lóbulo temporal y frontal izquierdos | "explota" en la primera infancia, permanece robusta hasta la vejez | Narraciones orales, contar historia, literatura, etc. |
| **Lógico-matemática** | Lóbulo parietal izquierdo, hemisferio derecho | Hace cumbre en la adolescencia y los primeros años de la vida adulta, las | Descubrimientos científicos, teorías matemáticas, sistemas de |

| | | | |
|---|---|---|---|
| | | capacidades matemáticas superiores declinan después de los 40 años | contabilización y clasificación, etc. |
| **Espacial** | Regiones posteriores del hemisferio derecho | El pensamiento topológico de la primera infancia cede lugar al paradigma euclidiano(5) alrededor de los nueve-diez años; el ojo artístico se mantiene robusto hasta la vejez | Obras de arte, sistemas de navegación, diseños arquitectónicos, invenciones, etc. |
| **Corporal-kinética** | Cerebelo, ganglios basales, corteza motriz | Varía según los componentes (fuerza, flexibilidad, etc.) o el dominio(gimnasia ,mimo, etc.) | Artesanías, desempeños atléticos, obras teatrales, formas de danza, escultura, etc. |
| **Musical** | Lóbulo temporal derecho | La primera de las inteligencias que se desarrolla, los prodigios muy a menudo atraviesan crisis de desarrollo. | Composiciones musicales, ejecuciones, grabaciones, etc. |

| | | | |
|---|---|---|---|
| **Interpersonal** | Lóbulos frontales, lóbulo temporal (especialmente del hemisferio derecho), sistema límbico | Los lazos afectivos son críticos durante los primeros tres años de vida | Documentos políticos, instituciones sociales, etc. |
| **Intrapersonal** | Lóbulos frontales y parietales, sistema límbico | La formación de un límite entre el propio yo y los otros es crítica durante los primeros tres años de vida | Sistemas religiosos, teorías psicológicas, ritos de transición, etc. |

**Fuente:** Thomas Armstrong "Las Inteligencias Múltiples en el Aula" 1999

### 2.3. Cómo desarrollar las Inteligencias Múltiples

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

**a-Dotación biológica:** incluyendo los factores genéticos o hereditarios y los daños o heridas que el cerebro haya podido recibir antes, durante o después del nacimiento.

**b- Historia de vida personal:** incluyendo las experiencias con los padres, docentes, pares, amigos otras personas que ayudan a hacer crecer las inteligencias o las mantienen en un bajo nivel de desarrollo.

**c- Antecedente cultural e histórico:** incluyendo la época y el lugar donde uno nació y se crió, y la naturaleza y estado de los desarrollos culturales o históricos en diferentes dominios.

### 2.3.1. Activadores o desactivadores de las inteligencias

Las experiencias cristalizantes o las experiencias paralizantes son dos procesos clave en el desarrollo de la inteligencia. Las cristalizantes son los "puntos clave" en el desarrollo de los talentos y las habilidades de una persona. A menudo, estos hechos se producen en la temprana infancia o presentarse en cualquier momento de la vida. Son las chispas que encienden una inteligencia e inician su desarrollo hacia la madurez.

De manera inversa, el término experiencias paralizantes "cierran las puertas" de las inteligencias. A menudo están llenas de vergüenza, culpa, temor, ira y otras emociones que impiden a nuestras inteligencias crecer y desarrollarse.

Hay otras influencias del medio que también promueven o retardan el desarrollo de las inteligencias. Incluyen las siguientes:

a. Acceso a recursos o mentores. Si su familia es muy pobre, tal vez nunca podrá acceder a la posesión de un violín, un piano u otro instrumento, es muy probable que la inteligencia musical no se desarrolle.

b. Factores históricos-culturales: si es un estudiante que tiene una inclinación hacia las matemáticas y en esa época las casa de estudios recibían abundantes fondos, es muy probable que se desarrolle la inteligencia lógico-matemática.

c. Factores geográficos: si creció en una granja es más probable que haya tenido oportunidades para desarrollar ciertos aspectos de su inteligencia corporal-kinética.

d. Factores familiares: si quería ser artista pero sus padres querían que fuera abogado, esta influencia puede haber promovido el desarrollo de su inteligencia lingüística, en detrimento del desarrollo de su inteligencia espacial.

e. Factores situacionales: si tuvo que ayudar a cuidar de una familia numerosa mientras crecía, y ahora tiene la propia familia numerosa, puede haber tenido poco tiempo para desarrollarse en áreas prometedoras, excepto que fueran de naturaleza interpersonal[12].

### 2.3.2. Los siete tipos de estilos de aprendizaje

| **Niños con marcada tendencia** | **piensan** | **Les encanta** | **Necesitan** |
|---|---|---|---|
| **Lingüística** | En palabras | Leer, escribir, contar historias, jugar juegos con palabras, etc. | Libros, elementos para escribir, papel, diarios, diálogo, discusión, debates, cuentos, etc. |
| **Lógico-matemática** | Por medio del razonamiento | Experimentar, preguntar, resolver rompecabezas lógicos, calcular, etc | Cosas para explorar y pensar, materiales de ciencias, cosas para manipular, visitas al planetario |

[12] Idem (10)

| | | | |
|---|---|---|---|
| | | | y al museo de ciencias, etc. |
| **Espacial** | En imágenes y fotografías | Diseñar, dibujar, visualizar, garabatear, etc. | Arte, lego, videos, películas, diapositivas, juegos de imaginación, laberintos, rompecabezas, libros ilustrados, visitas a museos, etc. |
| **Corporal-kinética** | Por medio de sensaciones somáticas | Bailar, correr, saltar, construir, tocar, gesticular | Juegos de actuación, teatro, movimientos, cosas para construir, deportes y juegos físicos, experiencias táctiles, experiencias de aprendizaje directas, etc. |
| **Musical** | Por medio de ritmos y melodías | Cantar, silbar, entonar melodías con la boca cerrada, llevar el ritmo con los pies o las manos, oír, etc. | Tiempos dedicados al canto, asistencia a conciertos, tocar música en sus casas y/o en la escuela, instrumentos musicales etc. |
| **Interpersonal** | Intercambiando ideas con otras | Dirigir, organizar, relacionarse, | Amigos, juegos grupales, reuniones |

| | | | |
|---|---|---|---|
| | personas | manipular, asistir a fiestas, mediar, etc. | sociales, festividades comunales, clubes, 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, alternativas, etc. |

**Fuente:** Thomas Armstrong "Las Inteligencias Múltiples en el Aula" 1999

### 2.4. Aplicación de las Inteligencias Múltiples en el área de Lengua y Literatura

Si se busca el concepto de inteligencia se verá que es la capacidad del individuo para resolver problemas, adaptarse y competir socialmente. Puede expresar lo que piensa y siente.

Se parte de que todo ser humano es inteligente, que posee las siete inteligencias y que alguna de ellas debe ser desarrollada a lo largo de su vida. En la Inteligencia lingüística los niños piensan en las palabras, les gusta leer, escribir, contar historias, jugar con las palabras y necesitan libros, elementos para escribir, papel, diarios, diálogos, debates, cuentos, etc.

En la Inteligencia lógico-matemática: piensan por medio del razonamiento, les gusta experimentar, preguntar, resolver rompe cabezas lógicos, calcular y necesitan cosas para explorar y pensar, materiales para ciencias, cosas para manipular, etc.

En la Inteligencia espacial; piensan en imágenes y fotografías, les gusta diseñar, dibujar, visualizar, garabatear y necesitan arte, vídeo, películas, diapositivas, juegos de imaginarios, laberintos, rompe cabezas, libros ilustrados, etc.

En la Inteligencia corporal kinestética: piensan por medio de sensaciones somáticas, les gusta bailar, correr, saltar, construir, tocar, y necesitan juegos de actuación, teatro, movimientos, cosas para construir, deportes, etc.

En la Inteligencia musical: piensan por medio de ritmos y melodías, les gusta silbar, entonar melodías con la boca cerrada, llevan el ritmo con los pies o las manos, oír y necesitan tiempos dedicados al canto, asistir a conciertos, tocar música en la casa y / o escuela, instrumentos musicales, etc.

En la Inteligencia interpersonal; piensan intercambiando ideas con otras, les gusta dirigir, organizar personas, relacionarse, manipular, asistir a fiestas, mediar y necesitan amigos, juegos grupales, reuniones sociales, festividades, clubes, etc.

En la Inteligencia intrapersonal piensan muy íntimamente, les gusta fijarse metas, meditar, soñar, estar callados, planificar y necesitan lugares secretos, tiempo para estar solos, proyectos manejados o su propio ritmo, etc.

La investigación sobre las Inteligencias Múltiples es un camino que lleva a la conclusión de que los programas de enseñanza en las escuelas sólo se concentran en el predominio de inteligencia lingüística y matemática dando mínima importancia a las otras inteligencias, por eso es que aquellos alumnos que no se destacan en estas inteligencias tradicionales no tienen el reconocimiento y su aporte desde otro ámbito no es considerado viable y se diluye.

¿Cómo influye la aplicación de la Teoría de Inteligencias Múltiples en el aprendizaje de los alumnos?

Si en el proceso Enseñanza- Alumno se tomara en cuenta y se reconociera que todos somos diferentes, que tenemos distintas combinaciones de inteligencias, se desarrollarían diferentes estrategias para la adquisición de conocimiento ya que existen por lo menos siete caminos diferentes para intentarlo promoviendo amplitud y posibilidades de interactuar de diversas formas con compañeros y objetos.

Se debe cambiar la forma de evaluación, no se puede seguir evaluando a una persona desde una única inteligencia ya que el ser humano es más completo y complejo.

Por último habrá que modificar el currículum. Pero la pregunta radica en:

¿ los profesores están preparados para realizar estas innovaciones?.

Es un desafío para el futuro la formación de profesionales con nuevos paradigmas de interpretación y acción frente al mundo pedagógico donde la apertura de la conciencia y la inquietud por averiguar e innovar estén en el centro de su tarea profesional[13].

### 2.4.1. Las Inteligencias Múltiples en el aula

| **Inteligencia** | Orígenes evolutivos | Presencia en otras especies | Factores históricos (en Estados Unidos en la década del 90) |
|---|---|---|---|
| **Lingüística** | Las primeras notaciones escritas datan de hace 30.000 años | Los monos tienen la habilidad de nombrar | Las transmisiones orales eran más importantes antes de la invención de la imprenta |

[13] Idem (10)

| | | | |
|---|---|---|---|
| **Lógico-matemática** | Sistemas numéricos tempranos y calendarios antiguos | Las abejas calculan las distancias por medio del baile | Más importante por la influencia de las computadoras |
| **Espacial** | Arte rupestre | Varias especies poseen instintos territoriales | Más importante con el advenimiento del video y otras tecnologías visuales |
| **Corporal-kinética** | Hay evidencias del uso de herramientas en las épocas más tempranas | Uso de herramientas por los primates, los osos hormigueros y otras especies | Era lo más importante en el período agrario |
| **Musical** | Hay evidencias del uso de instrumentos musicales que datan de la Edad de Piedra | El canto de las aves | Era más importante en la cultura oral, cuando la comunicación era de naturaleza musical |
| **Interpersonal** | Vida en grupos comunitarios necesaria para la caza/la recolección | Lazos maternales, observados en los primates y otras especies | Más importante con el incremento de la economía de servicios |

| | | | |
|---|---|---|---|
| **Intrapersonal** | Evidencias tempranas de vida religiosa | Los chimpancés pueden encontrarse en un espejo, los monos experimentan miedo | Sigue siendo importante en una sociedad cada vez más compleja, que requiere la habilidad de hacer elecciones |

**Fuente:** Thomas Armstrong "Las Inteligencias Múltiples en el Aula" 1999

Las inteligencias múltiples en el área de Lengua y literatura son de vital importancia ya que ayudan a los niños para que asimilen los conocimientos impartidos por los maestros, es menester que los maestros empiecen a preparar sus clases en base a las inteligencias múltiples y de qué manera se logrará que afloren en los niños y niñas.

# CAPÍTULO III

# CONTEXTO DONDE SE APLICA LA CARTILLA

## 3.1. Realidad de la escuela Veinticuatro de Septiembre de Cungapiti

La escuela Veinticuatro de Septiembre perteneciente a la comunidad de Cungapiti fue creada por la imperante necesidad que los pobladores tenían por educar a sus hijos, ya que la educación es el porvenir de todas las sociedades y traerá consigo una vida digna.

Los niños de hoy serán el porvenir del mañana en base a ello en la escuela se trabaja en la enseñanza aprendizaje con la finalidad de que los niños y niñas desarrollen conocimientos, destrezas, actitudes, aptitudes, apego a la investigación y guiado por los valores y la ética que le ayudaran a ser unos buenos seres humanos y profesionales.

### 3.1.1. Misión

La misión de nuestra institución es prestar servicio**s** al sector rural y formar a la niñez hasta el Séptimo Año de educación básica, se propone brindar una enseñanza de calidad acorde a su medio para desarrollar las capacidades individuales de los niños y cultivar los valores transformándolos en unos seres activos, críticos y que tengan autoestima amen su comunidad para así formar unos seres útiles a la sociedad (Datos obtenidos: Directora de la Escuela Profesora Flor Graciela Salto Álvarez).

### 3.1.2. Visión

El ideal de la comunidad educativa de nuestro sector es que cuente con el apoyo total de todos los miembros de la comunidad, de los organismos no gubernamentales y de los gobiernos sociales, compañeros maestros en todos los aspectos: técnicos, pedagógico y económico; que los educandos mejoren su rendimiento en las aulas, que no exista deserción escolar ni repeticiones, queremos formar niños con actitudes positivas hacia el trabajo, con alto sentido de autoestima, autónomo, creativo, crítico y reflexivo, capaces de resolver problemas de la vida diaria, que manifiesten sin temor sus inquietudes, sentimientos ya sea en forma oral o escrita, que los docentes estén capacitados y actualizados para mejorar la calidad de educación, la formación total de nuestros niños (Datos obtenidos: Directora de la Escuela Profesora Flor Graciela Salto Álvarez).

## 3.2. Historia de la Comunidad

Cungapiti proviene de la palabra quichua y se descompone en dos palabras Cunga que quiere decir cuello y Piti que significa pequeño o corto, en su efecto Cungapiti significa cuello corto.

Lleva el nombre de Cungapiti por tener una colina que tiene la forma de un cuello corto, la misma que esta al Sur de la comunidad.

Con este nombre comienza en el año de 1972 con los siguientes miembros comunitarios: Desiderio Campoverde como líder comunitario, Don Jesús Calle, Don Manuel Montero, Don Roberto Montero (+), Don Pedro Fernández (+), Sra. Margarita Montero, Sr. Juan Naula, Segundo naula, Sr. Valeriano Álvarez (+), Nicolás Álvarez, Sr. Daniel Paucar, los mismos que fueron los fundadores de la organización comunitaria, la comunidad tiene alrededor de 39 años.

Las festividades que se realizan dentro de la comunidad es el homenaje al Señor de los Milagros, fiesta que se dio como tradicional ya que tuvo un motivo significante que antes de que se forme la organización comunitaria un morador de este sector llamado Juan Campoverde realizó un desmonte encontrándose con un árbol de sarar del mismo que brotaba sangre, desde ese entonces mando a hacer un Cristo a quien le propusieron el Señor de los Milagros, pues cada año el 24 de septiembre se celebra el día del Señor de los Milagros para la ejecución de dicha celebración colaboran todos los miembros de la comunidad y en especial el prioste de cada año (Datos obtenidos: Directora de la Escuela Profesora Flor Graciela Salto Álvarez) .

### 3.3. Contexto socioeconómico de la comunidad

Se puede manifestar que la comunidad de Cungapiti está ubicada en la parte Sur del cantón Cañar, a una altura de 3100 m.s.n.m., situado en plena cordillera de los Andes, su clima es frío, su producción agrícola es propia de clima frío al igual que la ganadería, ya que es conocido que de acurdo al clima se caracteriza la flora y fauna y la manera de vivir de sus habitantes.

Los habitantes de este sector son una mezcla de razas indígenas y mestizas. Sus características son de personas dedicadas al trabajo en el campo.

Una de sus primeras actividades económicas es la ganadería ya que en un 90% sus terrenos están dedicados a pastos, ya que de aquí depende la economía familiar y comunitaria. Se debe indicar que de esta actividad se ramifica otras como la elaboración de productos lácteos y para esto cuenta con una fábrica para la elaboración de quesos en algunas comunidades, se elabora de igual manera manjares y yogures. La actividad ganadera del sector promueve trabajo para propios y extraños, ya que se requiere mano de obra para el cuidado de los animales y el

mantenimiento de los pastizales, la elaboración de productos derivados de de la leche y distribución y comercialización de los mencionados productos.

Lo importante de la ganadería es que el producto de las ganancias de todas las actividades antes mencionadas va en beneficio directo de la comunidad en general, que los ingresos de los mismos también sirven para el mejoramiento de las razas de animales lecheros.

Mediante la autogestión con el Consejo Provincial, Concejo Cantonal y algunas ONGS se pudo conseguir la construcción de una nueva planta para la elaboración y mantenimiento de productos lácteos y Asistencia Técnica del CADER.

En lo que respecta a la agricultura, sus terrenos son ocupados en un 10% para esta actividad en que su producción es dedicada exclusivamente para el consumo de la comunidad, sus principales productos son patatas, ocas, mellocos, habas.

Uno de los factores para que la comunidad se haya dedicado a la actividad ganadera es de que las tierras se encuentran en manos de personas con dinero por cuanto existe un alto porcentaje de emigración hacia los Estados Unidos y otros países, razón por la cual incluso la población es poca en esta comunidad, ya que personas de escasos recursos económicos no tengan acceso a terrenos para actividades agrícolas u otras.

La comunidad al momento tiene una vía de comunicación cuya entrada se encuentra a la altura de Inganilla hasta la comunidad de Charón Ventanas, luego hacia Biblián.

También se debe indicar que tiene algunos ramales secundarios que facilitan el transporte y traslado de personas y productos de la comunidad. Por lo expuesto

dentro de sus actividades socioeconómicas los habitantes de la comunidad de Cungapiti tienen entradas económicas buenas, poseen viviendas con servicos básicos.

En la comunidad de Cungapiti se cuenta con el servicio de energía, agua de manguera, no existe teléfono convencional, se tiene la señal para telefonía celular, no cuentan con alcantarillado y la vía para acceder a la comunidad es de segundo orden.

En la comunidad existe un alto índice de migración razón por lo que los niños viven solo con un progenitor o a veces con familiares cercanos.

En la comunidad se dedican a la agricultura, ganadería, etc. (Datos obtenidos: Directora de la Escuela profesora Flor Graciela Salto Álvarez).

### 3.4. Historia de la escuela

La escuela inicio sus actividades en el año de 1978, en aquel entonces no tenía nombre. Sus actividades se dieron inicio con la participación de 36 estudiantes, en la casa de Don Desiderio Campoverde durante un lapso de 3 años de funcionamiento. Hasta que compraron los terrenos a un Señor Jesús con un aporte económico de los padres de familia.

Los maestros fueron la señora Laura Shinín, luego llegó el señor. Germán Cuesta y la profesora Beatriz Viteri.

Estando al frente Manuel Montero, Jorge Calle, Juan Naula, Víctor Naula, Antonio Paucar, Valeriano Álvarez (+).

Se decidió poner el nombre de “Veinticuatro de Septiembre” a la escuela, es la fecha en la cual se celebra las festividades del Sr. de los Milagros.

Las festividades de la escuela se realizan el 24 de septiembre desde el año 1948.

La escuela se ha constituido en un pilar fundamental de progreso para la comunidad ya que por su intermedio los niños y niñas de comunidad están formándose de manera íntegra y en un futuro ser los forjadores del desarrollo de la Cungapiti.

Los padres de familia colaboran en todas las actividades programadas por la escuela ya que están consientes de la importancia que tiene el Centro Educativo y prestan todo su contingente al momento de organizar programas de cualquier índole.

Los maestros aportan con sus conocimientos y guían a los estudiantes por el camino de la sabiduría siempre ligados a los valores, el respeto a la naturaleza, al medio ambiente, investigación, respeto a la cultura, etc. (Datos obtenidos: Directora de la Escuela Profesora Flor Graciela Salto Álvarez).

### 3.5. La planificación y la educación por medio de dinámicas y juegos

En la actualidad en la escuela realmente se utiliza los métodos tradicionales de enseñanza y muy poco se trabaja en base a dinámicas y juegos aplicados a la educación, la directora de la escuela manifiesta que sería de gran utilidad que los maestros tuvieran el acceso a material sobre dinámicas y juegos con la finalidad de utilizarlo diariamente en la planificación de cada clase (Datos obtenidos: Directora de la Escuela Profesora Flor Graciela Salto Álvarez).

En la actualidad se debe educar mediante dinámicas y juegos, se debe utilizar las dinámicas y juegos:

- Utilizar las dinámicas y juegos en la escuela como medio de optimizar el aprendizaje de los niños.

- Orientar la enseñanza aprendizaje, la organización y la conducción de cada dinámica y juego y la previsión de los medios para el mismo.

- Inducir a la creación de nuevas dinámicas y juegos educativos, utilizando nuestro folclore, y la recopilación de los juegos y dinámicas que los niños inventan.

Desde antaño algunos profesores y centros educativos ven como superfluos, triviales e innecesarios las dinámicas y juegos infantiles. Sumidos al tradicionalismo de la escuela, en el memorismo reinante y la rigidez de la escolarización, nunca se dio la importancia debida a las actividades lúdicas.

Realmente es preocupante la incomprensión de los padres y/o docentes, es incómodo ver a tantos niños como robots, muertos andantes, sin demostrar ninguna manifestación de alegría, ni vitalidad, cohibidos y privados de su derecho a vivir como niños. Al contrario, que maravilloso es contemplar la espontaneidad del juego infantil, el matiz de sus fantasías, la gracia de las palabras, gestos y acciones. Qué grato es auscultar a través de sus juegos su adaptabilidad al mundo circundante y la manifestación de su madurez biológica, psicológica, social y espiritual. Se evidencia su educabilidad, su potencial de desarrollo personal.

Hablar de dinámicas y juegos es muy vasto, comprende una etapa preescolar y otra postescolar, que por su amplitud y nuestro interés en reforzar y mejorar las actividades escolares, las obvio.

Educar mediante dinámicas y juegos es mil veces más provechoso que educar reprimiendo. Es el modo como padres y profesores debemos educar al niño en un ambiente de auténtica Escuela Nueva, no adjetiva sino esencialmente sustantiva, donde prime la libertad, el respeto mutuo, la confianza, la reflexión, la creatividad, la cooperación, la socialización, la honestidad, la autonomía, la integridad de la educación. Ya es la época de dar fin a los vestigios de la educación que oprime que sufren miles de niños a nivel mundial.

En tal virtud el juego y las dinámicas han adquirido su mayor importancia con la aparición de los criterios de la Nueva Escuela Educación, particularmente en el siglo XIX, en Estados Unidos, Inglaterra, Francia, Alemania, cuyas influencias llegaron hasta nosotros.

Rousseau estaba convencido de que cada edad del niño tiene un grado de madurez o desarrollo que le es propio y le hace pensar, actuar y sentir de modo peculiar. Gracias a él se llegó a comprender la libertad y la individualidad que requiere el niño en su educación.

Así ofrece a la nueva educación cuatro máximas fundamentales, señaladas por Vial:

a) Es preciso educar al niño por la libertad y para la libertad.

b) Dejad madurar la infancia en el niño.

c) La educación del sentimiento debe anteponerse a la inteligencia.

d) El saber importa menos que el ejercicio del juicio.

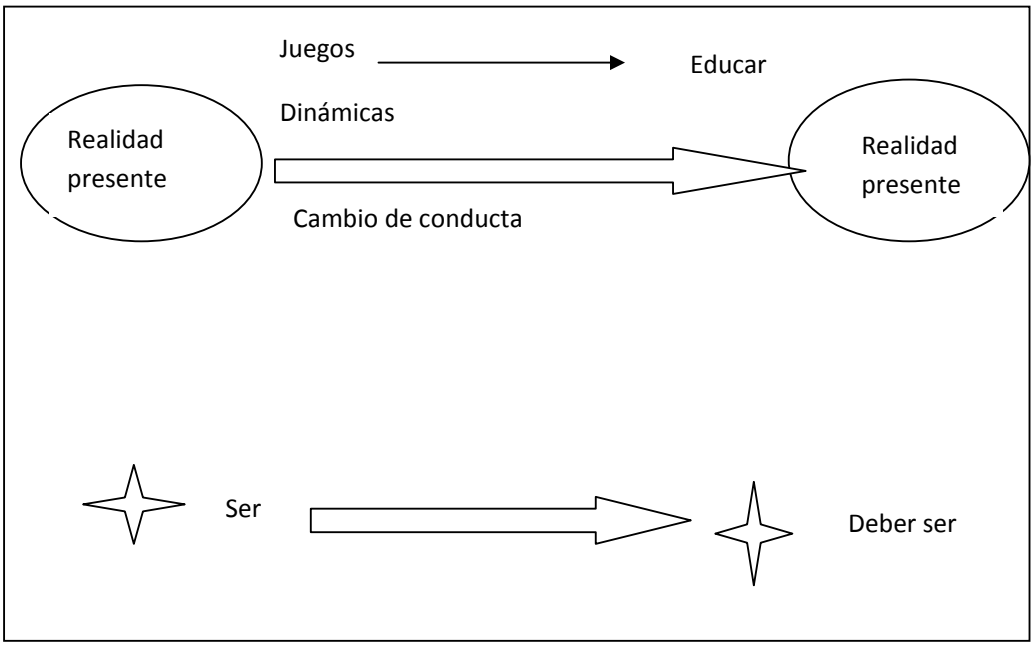
Pestalozzi es otro de los precursores de la Nueva Educación. Es el genial creador de los Jardines de Infantes, que integró la teoría y la práctica de estos nuevos criterios.

Froebel, como pocos, dio gran importancia a la primera infancia y acentuó la significación de la autoridad libre y creadora del niño.

Durante la colonia, la escuela era considerada como centro de represión, dada la dureza con que actuaban los docentes; se admitía que “la letra entra con sangre”. Concebían al juego y las dinámicas como una pérdida de tiempo y respeto.

Las dinámicas, el juego conjugados con la educación deben ser correlativos porque educación proviene del latín educare, implica moverse, fluir, salir de, desenvolver las potencialidades físicas, psicológicas, sociales y espirituales, desde el interior de la persona que se educa. En ese contexto el juego y las dinámicas, como medios educativos, deben tener igual orientación. El juego, las dinámicas y otras expresiones constituyen el soporte de todo aprendizaje, gravitan en el cambio de conducta del individuo. Para que se dé esa situación se requiere tiempo. El cambio se da como un salto dialéctico de lo cuantitativo a lo cualitativo. La calidad de experiencias y conocimientos o realizaciones generan las cualidades deseadas.

Por eso, la educación como uno de los fines del juego y las dinámicas, se puede graficar del siguiente modo.




El juego y las dinámicas, como medio de educación, debe encuadrarse también en lo planteado por Moritain: "El primer fin de la educación concierne a la persona humana en su vida personal y en su progreso espiritual.

El segundo, es guiar el desarrollo de la persona humana en el desarrollo de la persona humana en la esfera social, despertando el sentido de su libertad, así como el de sus obligaciones y responsabilidades". En esa perspectiva el docente tenderá a que el juego y las dinámicas incidan en una educación personalizada, a fin de obtener un estilo de vida original antes que una conducta masificada. Deberá, en el juego y las dinámicas, priorizar el cultivo personal en sus pensamientos, sentimientos y acciones, para buscar el éxito y la competencia en un ámbito de equilibrio entre los valores individuales y sociales.[14].

[14] FRITZEN, Silvino, Juegos y dinámicas. Bogotá – Colombia, 1984.

### 3.6. Análisis de los datos educativos sobre la educación mediante dinámicas y juegos

Es menester que se utilice dinámicas y juegos en el contexto educativo diario con la finalidad de dar motivación a los niños y niñas que acuden a la escuela. Lo que se pretende es que los alumnos empiecen motivados el día de clase y a la vez demuestren una predisposición para desarrollar sus conocimientos, habilidades, actitudes, aptitudes y destrezas.

Se persigue mejorar la calidad educativa mediante alternativas viables y de esta manera acercarnos a los alumnos para que establezcan lasos de amistad con los maestros.

El juego y las dinámicas nunca dejan de ser una ocupación de principal importancia durante la niñez. La naturaleza implanta fuertes inclinaciones o propensiones al juego y las dinámicas en todo niño normal, para asegurarse de que serán satisfechas ciertas necesidades básicas del desarrollo. La cultura dirige, restringe y reorienta estos impulsos lúdicos.

La vida de los niños es jugar, y juegan por instinto, por una fuerza interna que les obliga a moverse, a manipular, a gatear, ponerse de pie, andar; prólogos de las dinámicas, juegos y el deporte que los disciplinan y permiten el disfrute pleno de su libertad de movimiento.

Ellos se revelan de la manera más clara, limpia o transparente en su manera lúdica. No juegan por mandato, orden o compulsión exterior, sino movidos por una necesidad interior, la misma clase de necesidad que hace que un gato persiga una pelota que ruede y que juegue con ella como lo haría con un ratón; pero en todas esas

carreras juguetonas vemos un ejercicio preliminar de actividades heredadas de generaciones anteriores. Es una mezcla deleitosa del pasado, presente y futuro.

El juego de un niño posee cualidades análogas. Surge espontáneamente de incitaciones instintivas que representan necesidades evolutivas. Prepara para la madurez. Es un ejercicio natural y placentero de poderes en crecimiento. Nadie necesita enseñar a un niño a jugar Incluso un bebé de pocas semanas sabe hacerlo. ¿Qué hace un bebé en tres meses con un tiempo libre? Practica todas sus capacidades en germen en los campos de la conducta motriz, de adaptación, lenguaje y personal – social. Sacude los brazos y flexiona las piernas (motriz); fija la mirada, con la atención, en su mano cerrada (de adaptación); arrulla y balbucea (lenguaje); vocaliza al percibir el acercamiento de su madre (personal-social). Durante sus horas de vigilia, esta incesantemente activo, jugando de una u otra forma. El juego es su ocupación.

A menudo, en los momentos de juego pone de manifiesto sus más agotadoras energías. Se concentra con todo su ser y adquiere satisfacciones emocionales que no puede obtener de otras formas de actividad. El juego profundamente absorbente es esencial para el crecimiento mental. Los niños capaces de sostener un juego intenso tienen mayor probabilidad de saber conducirse y llegar al éxito cuando hayan crecido.

El juego responde no solo a la tendencia del niño, sino también a la imitación. En este sentido es una fuente inagotable de aprendizaje y ensayo de vida. El niño que juega al carpintero, al herrero, al labrador, al bombero, al soldado, a la enfermera, al maestro, etc., se inicia en las actividades del adulto a modo de ensayo, tantea sus capacidades, investiga su vocación, empujado inconscientemente por una fuerza que desconoce, pero que no es menos existente por eso.

Durante el juego y las dinámicas, el niño inicia gozosamente su trato con otros niños, ejercita su lenguaje hablado y mímico, desarrolla y domina sus músculos, adquiriendo conciencia de su utilidad, comprende las distancias y demás obstáculos que el medio físico opone a sus deseos.

Se adapta al medio, encuentra oportunidades de probar cuánto puede hacer, recibe estímulos para vencer las dificultades, forma su carácter y contribuye a desarrollar su personalidad.

El juego es uno de los medios que tiene para aprender y demostrar que está aprendiendo. Es probable que es la forma de aprendizaje más creadora que tiene el niño. En ciertos casos es también la forma de descubrir nuevas realidades. Asimismo, el juego puede decirse que es un medio valioso para adaptarse al medio familiar o social. Por eso, no es prudente, en cualquier edad del niño, desalentar las tentativas que pretende realizar formulándose advertencias de “no hagas eso, te vas a lastimar”, “no, eso es peligroso”. Es mejor animarlo proporcionándole lugares seguros, medios necesarios, consejos oportunos, directivas claras, etc.

El juego y las dinámicas, también, deben verse como medio de socialización. Jugando, el niño conoce a otros niños y hace amistad con ellos, reconoce sus méritos, coopera y sacrifica por el grupo, respeta los derechos ajenos, cumple las reglas del juego, vence dificultades, gana y pierde con dignidad. En esa perspectiva, el profesor y/o padre debe seguir participando en el juego. Sus intervenciones le permitirán ganar la confianza infantil.

El juego y las dinámicas, como elemento educativo, influyen en:

- El desarrollo físico,

- El desenvolvimiento psicológico,

- La socialización,

- El desarrollo espiritual.

El valor, la resistencia al dolor, el sentimiento de honor, la responsabilidad, la confianza en sí mismo, la compasión por el débil, la sana alegría, la belleza; es decir, los más altos valores humanos, el niño los capta y vive por medio del juego y las dinámicas.

Merced a lo expuesto han surgido muchas definiciones. Las más dificultosas son de J. Huizinga, quién sostiene que el juego es una acción u ocupación libre que se desarrolle dentro de límites temporales y espaciales, que se realiza según reglas obligatorias libremente aceptadas, cuya acción tiene su fin en sí misma, que va acompañada del sentimiento de alegría, que es de otro modo que la vida corriente y que es susceptible de repetición.

Hansen considera "el juego como una forma de actividad que guarda íntima relación con todo el desarrollo psíquico del ser". Es una de las manifestaciones de la vida activa del niño. Mientras tanto, Carlos Bühler lo define como "Toda actividad que está dotada de placer funcional, y que se mantiene en pie en virtud de este mismo placer y gracias a él, cualesquiera que sean su ulterior rendimiento y sus relaciones de utilidad.

El último concepto del juego es el más aceptado, pero es necesario recordar que el niño juega porque es un ser esencialmente activo y porque sus actos tienen que desenvolverse de acurdo con el grado de su desarrollo mental. Por ambas consideraciones, el juego es fuente de placer, ya que en él encuentran los niños su satisfacción más cumplida, una exigencia imperiosa de la naturaleza y una necesidad profunda del espíritu.

La importancia del juego y las dinámicas en la educación es grande, pone en actividad todos los órganos del cuerpo, fortifica y ejercita las funciones psíquicas. El juego es un factor poderoso para la preparación de la vida social del niño; jugando se aprende la solidaridad, se forma y consolida el carácter y se estimula el poder creador.

En lo que respecta al poder individual, los juegos desenvuelven el lenguaje, despiertan el ingenio, desarrollan el espíritu de observación, afirman la voluntad y perfeccionan la paciencia. También favorecen la agudeza visual, táctil y auditiva; aligeran la noción del tiempo, del espacio; dan soltura, elegancia y agilidad al cuerpo.

La aplicación provechosa de los juegos y dinámicas posibilita el desarrollo biológico, psicológico, social y espiritual del hombre. Su importancia educativa es trascendente y vital. Sin embargo, en muchas de nuestras escuelas se prepondera el valor del aprendizaje pasivo, domesticador y alienante; no se da la importancia del caso a la educación integral y permanente. Tantas escuelas y hogares, pese a los adelantos modernos, todavía siguen lastrados en vergonzosos tradicionalismos.

La escuela tradicionalista sume a los niños en la enseñanza de los profesores, la rigidez escolar, la obediencia ciega, la acriticidad, la pasividad y la ausencia de iniciativa. Es logocéntrica, lo único que le importa cultivar es el memorismo de

conocimientos. El juego está vedado o, en el mejor de los casos, admitido solamente en el horario de recreo.

Frente a esta realidad, la Escuela Nueva es una verdadera mutación en el pensamiento y accionar pedagógico. Tiene su origen en el Renacimiento y Humanismo, como oposición a la educación dedioeval, dogmática, autoritaria, tradicional, momificante. Tiene la virtud de respetar la libertad y autonomía infantil, su actividad, vitalidad, individualidad y colectividad. Es paidocentrista. El niño es el eje de la acción educativa. El juego y las dinámicas, en efecto, son el medio más importante para educar[15].

### 3.7. Encuestas

Se realizaron 10 encuestas a los niños y 4 entrevistas dirigidas a los profesores, el formato de la entrevista utilizada es:

#### 3.7.1. Formato de la encuesta dirigida a los niños

**ENCUESTA DIRIGIDA A LOS NIÑOS DE LA ESCUELA 24 DE SEPTIEMBRE**

**UNIVERSIDAD POLITÉCNICA SALESIANA, SEDE CUENCA**

**Encuestador:** Lourdes Guamán

**Comunidad:** Cungapiti, perteneciente a la parroquia Honorato Vásquez del cantón y la provincia del Cañar

Fecha:----------

[15] Idem

**El propósito de esta encuesta es obtener la información para la elaboración de una Tesis.**

**INSTRUCCIONES GENERALES:**

- Esta encuesta es de carácter anónimo, los datos obtenidos con ella son estrictamente confidenciales y el investigador se compromete a mantener la reserva del caso.
- Conteste las preguntas
- Marque con una X la respuesta

1. **¿El profesor es dinámico al iniciar una clase?**

   **Siempre ( ) A veces ( ) Nunca ( )**

2. **¿Se siente alegre durante las horas de clase?**

   **Siempre ( ) A veces ( ) Nunca ( )**

3. **¿Entiende las clases que dicta su profesor?**

   **Siempre ( ) A veces ( ) Nunca ( )**

4. **¿El profesor utiliza dinámicas y juegos para el desarrollo de las clases?**

   **Siempre ( ) A veces ( ) Nunca ( )**

5. **¿El profesor hace dictados de la materia?**

   **Siempre ( ) A veces ( ) Nunca ( )**

6. **¿Le gustaría aprender dinámicas y juegos?**

   **Siempre ( ) A veces ( ) Nunca ( )**

### 3.7.2. Encuesta dirigida a los profesores

**ENCUESTA DIRIGIDA A LOS PROFESORES DE LA ESCUELA 24 DE SEPTIEMBRE**

**UNIVERSIDAD POLITÉCNICA SALESIANA, SEDE CUENCA**

**Encuestador:** Lourdes Guamán

**Comunidad:** Cungapiti, perteneciente a la parroquia Honorato Vásquez del cantón y la provincia del Cañar

Fecha:----------

**El propósito de esta encuesta es obtener la información para la elaboración de un diagnóstico metodológico didáctico en el aula.**

**INSTRUCCIONES GENERALES:**

- Esta encuesta es de carácter anónimo, los datos obtenidos con ella son estrictamente confidenciales y el investigador se compromete a mantener la reserva del caso.
- Conteste las preguntas
- Marque con una X en el paréntesis que indique su respuesta

1. **Sexo: 1. Hombre ( )**

   **2. Mujer ( )**

2. **¿Cree usted que la utilización de cartillas influye en el aprendizaje de sus estudiantes?**

   **Siempre ( ) A veces ( ) Nunca ( )**

3. **¿Cree usted que la enseñanza mediante juegos y dinámicas es más dificultoso que el resto de metodologías?**

**Siempre (  )  A veces (  )  Nunca (  )**

4. **¿Utiliza usted una metodología activa para su enseñanza?**

   **Siempre (  )  A veces (  )  Nunca (  )**

5. **¿Cree usted que sus estudiantes están preparados con una educación reflexiva?**

   **Siempre (  )  A veces (  )  Nunca (  )**

6. **¿En su enseñanza utiliza la metodología tradicional?**

   **Siempre (  )  A veces (  )  Nunca (  )**

7. **¿Está de acuerdo con las nuevas tendencias metodológicas, como el aprendizaje activo?**

   **Siempre (  )  A veces (  )  Nunca (  )**

8. **¿Utiliza cartillas de apoyo para el desarrollo de su clase?**

   **Siempre (  )  A veces (  )  Nunca (  )**

9. **¿Cree usted que el rendimiento de sus estudiantes mejoraría con la ayuda de una cartilla?**

   **Sí (  )  No (  )**

### 3.8. Interpretación de resultados

### 3.8.1. Interpretación de resultados de la encuesta dirigida a los niños

#### 3.8.1.1. ¿El profesor es dinámico al iniciar una clase?

| DESDRIPCIÓN | FRECUENCIA | PORCENTAJE |
|---|---|---|
| Siempre | 2 | 20% |
| A veces | 8 | 80% |
| Nunca | 0 | 0% |
| **Total** | **10** | **100%** |

Fuente: Universidad Politécnica Salesiana, sede Cuenca

Autor: María Lourdes Guamán

Los niños manifiestan en un 80% que los profesores son a veces dinámicos para iniciar la clase y en un 20% manifiestan que si son dinámicos al momento de iniciar su clase

**3.8.2.2. ¿Se siente alegre durante las horas de clase?**

| DESDRIPCIÓN | FRECUENCIA | PORCENTAJE |
|---|---|---|
| Siempre | 5 | 50% |
| A veces | 5 | 50% |
| Nunca | 0 | 0% |
| **Total** | **10** | **100%** |

Fuente: Universidad Politécnica Salesiana, sede Cuenca

Autor: María Lourdes Guamán

En un 50% los niños y niñas manifiestan que se sienten alegres durante las horas de clases y un 50% manifiestan que a veces se sienten alegres

### 3.8.2.3. ¿Entiende las clases que dicta su profesor?

| DESDRIPCIÓN | FRECUENCIA | PORCENTAJE |
|---|---|---|
| Siempre | 5 | 50% |
| A veces | 5 | 50% |
| Nunca | 0 | 0% |
| **Total** | **10** | **100%** |

Fuente: Universidad Politécnica Salesiana, sede Cuenca

Autor: María Lourdes Guamán

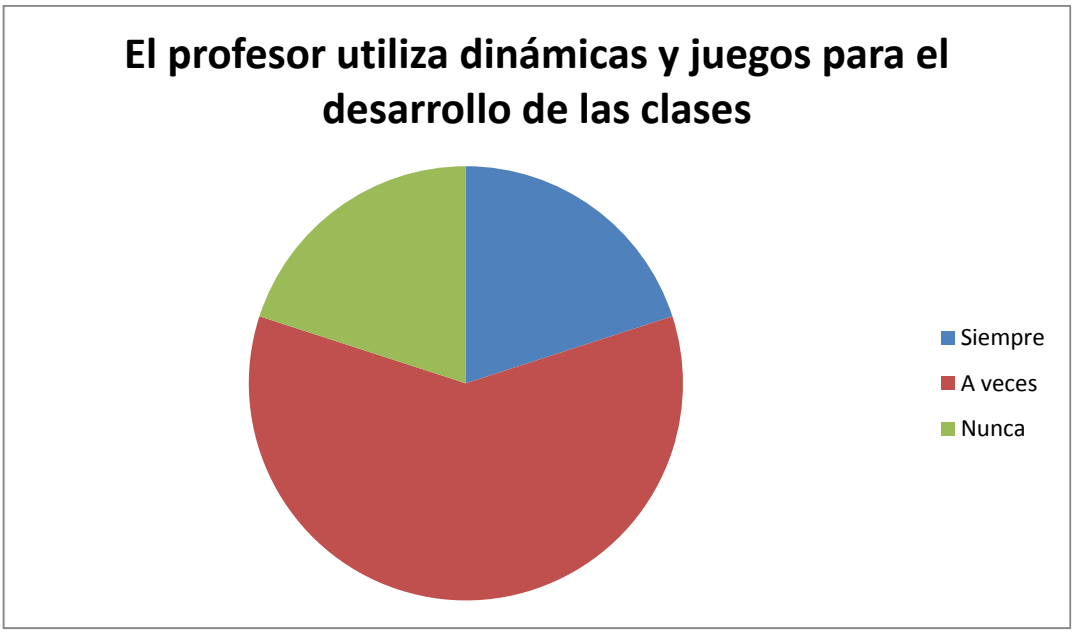
En un 50% los niños y niñas manifiestan que entienden las clases que dicta el profesor en tanto que el otro 50% manifiestan que a veces entienden las clases dictadas por el profesor

### 3.8.2.4. ¿El profesor utiliza dinámicas y juegos para el desarrollo de las clases?

| DESDRIPCIÓN | FRECUENCIA | PORCENTAJE |
|---|---|---|
| Siempre | 2 | 20% |
| A veces | 6 | 60% |
| Nunca | 2 | 20% |
| **Total** | **10** | **100%** |

Fuente: Universidad Politécnica Salesiana, sede Cuenca

Autor: María Lourdes Guamán




El 60% de los niños y niñas manifiestan que el profesor utiliza dinámicas y juegos para el desarrollo de su clase, un 20% manifiesta que el profesor utiliza siempre dinámicas y juegos para el desarrollo de su clase y el 20% restante manifiesta que el profesor nunca utiliza dinámicas y juegos para el desarrollo de su clase

### 3.8.2.5. ¿El profesor hace dictados de la materia?

| DESDRIPCIÓN | FRECUENCIA | PORCENTAJE |
|---|---|---|
| Siempre | 6 | 60% |
| A veces | 4 | 40% |
| Nunca | 0 | 0% |
| **Total** | **10** | **100%** |

Fuente: Universidad Politécnica Salesiana, sede Cuenca

Autor: María Lourdes Guamán

En un 60% los niños y niñas manifiestan que el profesor realiza dictado de las materias y un 40% manifiesta que el profesor a veces realiza dictado de las materias

### 3.8.2.6. ¿Le gustaría aprender dinámicas y juegos?

| DESDRIPCIÓN | FRECUENCIA | PORCENTAJE |
|---|---|---|
| Siempre | 10 | 100% |
| A veces | 0 | 0% |
| Nunca | 0 | 0% |
| **Total** | **10** | **100%** |

Fuente: Universidad Politécnica Salesiana, sede Cuenca

Autor: María Lourdes Guamán

En un 100% los niños y niñas manifiestan su predisposición por aprender en clase con dinámicas y juegos

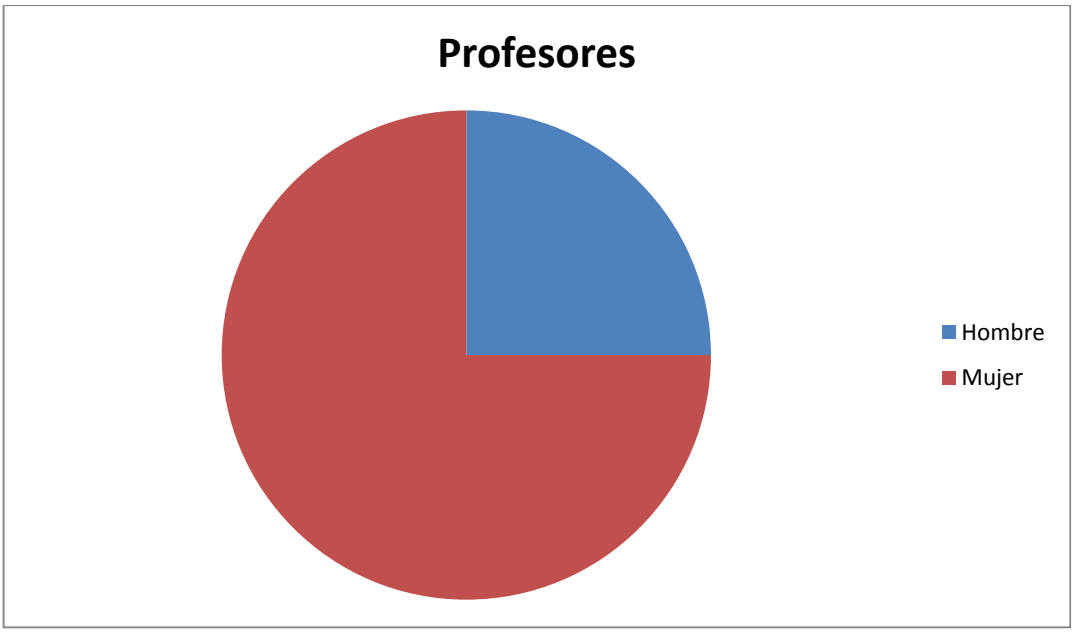
### 3.8.3. Interpretación de resultados de la encuesta dirigida a los profesores

#### 3.8.3.1. Sexo: 1. Hombre ( ) 2. Mujer ( )

| DESDRIPCIÓN | FRECUENCIA | PORCENTAJE |
|---|---|---|
| Hombre | 1 | 25% |
| Mujer | 3 | 75% |
| **Total** | **4** | **100%** |

Fuente: Universidad Politécnica Salesiana, sede Cuenca

Autor: María Lourdes Guamán




El 75% de profesores en la escuela son de sexo femenino y un 25% pertenecen al sexo masculino

### 3.8.3.2. ¿Cree usted que la utilización de cartillas influye en el aprendizaje de sus estudiantes?

| DESDRIPCIÓN | FRECUENCIA | PORCENTAJE |
|---|---|---|
| Siempre | 3 | 75% |
| A veces | 0 | 0% |
| Nunca | 1 | 25% |
| **Total** | **4** | **100%** |

Fuente: Universidad Politécnica Salesiana, sede Cuenca

Autor: María Lourdes Guamán

El 75% de los profesores manifiesta que la utilización de cartillas influye en el aprendizaje de los estudiantes mientras que un 25% expresan que la utilización de cartillas no influye en el aprendizaje de los niños y niñas

### 3.8.3.3. ¿Cree usted que la enseñanza mediante juegos y dinámicas es más dificultoso que el resto de metodologías?

| DESDRIPCIÓN | FRECUENCIA | PORCENTAJE |
|---|---|---|
| Siempre | 0 | 0% |
| A veces | 0 | 0% |
| Nunca | 4 | 100% |
| **Total** | **4** | **100%** |

Fuente: Universidad Politécnica Salesiana, sede Cuenca

Autor: María Lourdes Guamán

**En un 100% de los profesores manifiestan que la enseñanza mediante juegos y dinámicas no es más difícil que otras metodologías**

### 3.8.3.4. ¿Utiliza usted una metodología activa para su enseñanza?

| DESDRIPCIÓN | FRECUENCIA | PORCENTAJE |
|---|---|---|
| Siempre | 4 | 100% |
| A veces | 0 | 0% |
| Nunca | 0 | 0% |
| **Total** | **4** | **100%** |

Fuente: Universidad Politécnica Salesiana, sede Cuenca

Autor: María Lourdes Guamán

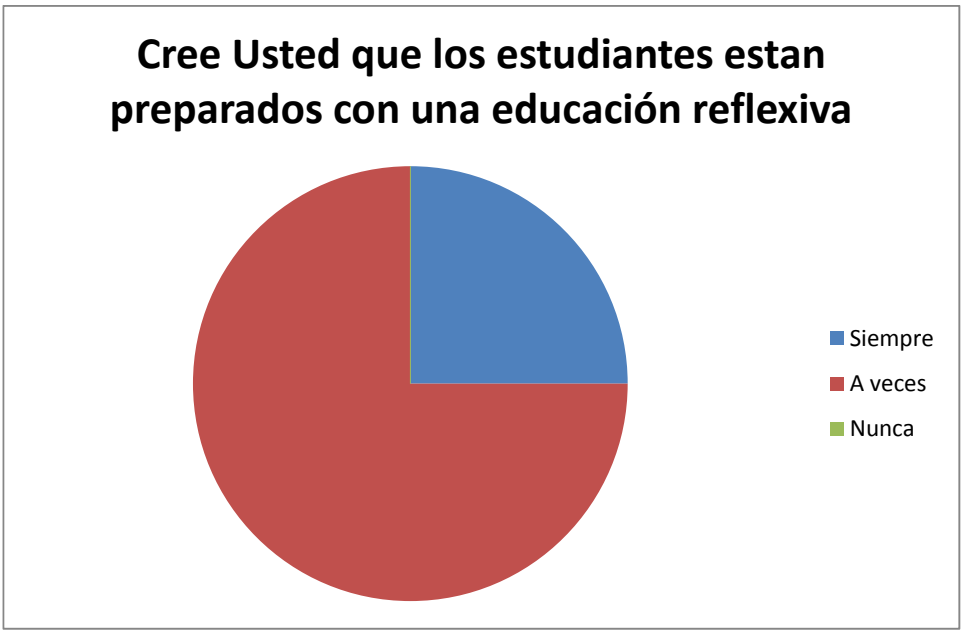
**Un 100% de los profesores manifiesta que utiliza una metodología para su enseñanza**

### 3.8.3.5. ¿Cree usted que sus estudiantes están preparados con una educación reflexiva?

| DESDRIPCIÓN | FRECUENCIA | PORCENTAJE |
|---|---|---|
| Siempre | 1 | 25%% |
| A veces | 3 | 75% |
| Nunca | 0 | 0% |
| **Total** | **4** | **100%** |

Fuente: Universidad Politécnica Salesiana, sede Cuenca

Autor: María Lourdes Guamán




**Los profesores manifiestan en un 75% que los estudiantes están preparados con una educación reflexiva y en un 25% los profesores manifiestan que los estudiantes a veces están preparados con una educación reflexiva**

### 3.8.3.6. ¿En su enseñanza utiliza la metodología tradicional?

| DESDRIPCIÓN | FRECUENCIA | PORCENTAJE |
|---|---|---|
| Siempre | 0 | 0% |
| A veces | 3 | 75% |
| Nunca | 1 | 25% |
| **Total** | **4** | **100%** |

Fuente: Universidad Politécnica Salesiana, sede Cuenca

Autor: María Lourdes Guamán

Un 75 % de los profesores manifiesta que a veces utiliza una metodología tradicional para enseñar y un 25% manifiesta que nunca utiliza una metodología tradicional para su enseñanza.

### 3.8.3.7. ¿Está de acuerdo con las nuevas tendencias metodológicas, como el aprendizaje activo?

| DESDRIPCIÓN | FRECUENCIA | PORCENTAJE |
|---|---|---|
| Siempre | 3 | 75% |
| A veces | 1 | 25% |
| Nunca | 0 | 0% |
| **Total** | **4** | **100%** |

Fuente: Universidad Politécnica Salesiana, sede Cuenca

Autor: María Lourdes Guamán

El 75% de los profesores están de acuerdo con las nuevas tendencias metodológicas, como el aprendizaje activo y un 25% manifiesta que a veces está de acuerdo.

### 3.8.3.8. ¿Utiliza cartillas de apoyo para el desarrollo de su clase?

| DESDRIPCIÓN | FRECUENCIA | PORCENTAJE |
|---|---|---|
| Siempre | 2 | 50% |
| A veces | 2 | 50% |
| Nunca | 0 | 0% |
| **Total** | **4** | **100%** |

Fuente: Universidad Politécnica Salesiana, sede Cuenca

Autor: María Lourdes Guamán

El 50% de los profesores manifiesta que siempre utilizan cartillas de apoyo para el desarrollo de sus clases, mientras que el otro 50% manifiesta que a veces utiliza cartillas de apoyo para el desarrollo de sus clases.

### 3.8.3.9. ¿Cree usted que el rendimiento de sus estudiantes mejoraría con la ayuda de una cartilla?

| DESDRIPCIÓN | FRECUENCIA | PORCENTAJE |
|---|---|---|
| Siempre | 4 | 100% |
| A veces | 0 | 0% |
| Nunca | 0 | 0% |
| **Total** | **4** | **100%** |

Fuente: Universidad Politécnica Salesiana, sede Cuenca

Autor: María Lourdes Guamán

**Un 100% de los profesores manifiesta que el rendimiento de los estudiantes mejoraría con la utilización de una cartilla**

# CAPÍTULI IV

# CARTILLA DE DINÁMICAS Y JUEGOS PARA EL DESARROLLO DE LAS INTELIGENCIAS MÚLTIPLES

## 4.1. Estructura de la guía

La guía estará estructurada de la siguiente manera:

- Portada
- Presentación
- Créditos
- Tabla de Contenido
- Tabla de valores
- Introducción
- Desarrollo de la guía
- Bibliografía

## 4.2. Objetivos

- Elaborar una cartilla de juegos y dinámicas para desarrollar inteligencias múltiples en el área de Lengua y Literatura para los niños/ñas de tercer año de básica de la escuela 24 de Septiembre de la comunidad de Cunpapiti

perteneciente a la parroquia Honorato Vásquez del cantón Cañar, año lectivo 2010 – 2011.

- Socializar la cartilla de juegos y dinámicas para desarrollar inteligencias múltiples en el área de Lengua y Literatura para los niños/ñas de tercer año de básica de la escuela 24 de Septiembre de la comunidad de Cunpapiti perteneciente a la parroquia Honorato Vásquez del cantón Cañar, año lectivo 2010 – 2011.

## 4.3. Metodología

- Para el cumplimiento de los objetivos se procedió a la recolección de información en fuentes primarias y secundarias.

## 4.4. Diseño y elaboración de la cartilla

**ARCOIRIS DEL BUEN VIVIR**

**APRENDIENDO CON DINÁMICAS Y JUEGOS**

**Foto (fuente internet)**

**TERCER AÑO DE BÁSICA**

## PRESENTACIÓN

Hoy se quiere a niños y niñas con una formación íntegra y divertida, es por tal razón que se presenta la cartilla “Arcoíris del buen vivir”, como un aporte para contribuir a la formación humana y académica de niños y niñas de Ecuador.

La cartilla es una contribución al sistema educativo actual para la formación en el área de Lengua y Literatura. Como un eje de prioridad que debe adoptar todos los centros educativos del país.

Se debe considerar como pilar fundamental una educación ética, desarrollar el pensamiento y la lectura como base fundamental para un Ecuador de progreso. Por intermedio de esta cartilla los maestros y maestras, niños y niñas, encontraran una herramienta novedosa, que les conduzca a un viaje de reflexión sobre sus vivencias, valores y actitudes.

**María de Lourdes Guamán Guamám**

**UNIVERSIDAD POLITÉCNICA SALESIANA, SEDE CUENCA**

**FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN**

**CARRERA DE PEDAGOGIA**

**TEMA: "ELABORACIÓN DE UNA CARTILLA DE DINÁMICAS Y JUEGOS PARA DESARROLLAR INTELIGENCIAS MULTIPLES EN EL ÁREA DE LENGUA Y LITERATURA PARA LOS NIÑOS/ÑAS DE TERCER AÑO DE BÁSICADE LA ESCUELA 24 DE SEPTIEMBRE DE LA COMUNIDAD DE CUNGAPITI PERTENECIENTE A LA PARROQUIA HONORATO VÁSQUEZ DEL CANTÓN CAÑAR, AÑO LECTIVO 2010 - 2011"**

**PRODUCTO DE GRADO PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE: LICENCIADA EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, MENCIÓN PEDAGOGÍA**

**AUTORA: MARÍA DE LOURDES GUAMÁN GUAMÁN**

**CUENCA – ECUADOR**

## ÍNDICE

**PRESENTACIÓN**

**ACTIVIDADES**

| **TEMA** | **PÁGINA** |
|---|---|
| Mi escuelita un lugar para compartir | 96 |
| Mi familia y la de los otros | 103 |
| Trabajos de los adultos | 107 |
| Los árboles nos dan vida | 110 |
| Sueños y fantasías infantiles | 113 |
| La magia de los alimentos | 118 |
| Pequeños investigadores | 122 |
| El mundo de las mascotas | 127 |

# INTRODUCCIÓN

El mundo maravilloso de los niños y niñas se desenvuelve en un ámbito de dilemas, dudas, contradicciones con respecto a los conocimientos que adquieren día a día.

El maestro o maestra debe modelar los comportamientos con ejemplos prácticos de la realidad social, cultural, económica en la que el niño se desenvuelve.

Es menester que se busque alternativas novedosas para lograr la atención de los niños y niñas, en tal virtud se pretende que esta cartilla llegue a sus destinatarios con la finalidad de cimentar bases solidas en los conocimientos de Lengua y Literatura y los pongan en práctica a lo largo de su existencia.

Querido amigo, querida amiga:

Soy tu cartilla de lectura. Me han escrito con mucho cariño para ti. Con mis páginas mejorarás tu comportamiento, aprenderás cosas nuevas pero sobre todo, quiero que disfrutes leyendo. Aquí encontrarás pensamientos valiosos y frases hermosas que dejaron escritores y escritoras que amaron mucho a los niños y a las niñas como tú que en este momento me estás haciendo compañía.

Amiguito amiguita te pediré un gran favor: cuídame, las manchas y roturas me dolerán y harán muchísimo daño. Protégeme con un forro para mantenerme limpia y sanita. Quiero vivir muchos años para pasar a las manos de otros niños y niñas después de ti. Me gusta tener muchos amiguitos.

Firma

Tu amiga inseparable “La cartilla”

**MI ESCUELITA UN LUGAR PARA COMPARTIR**

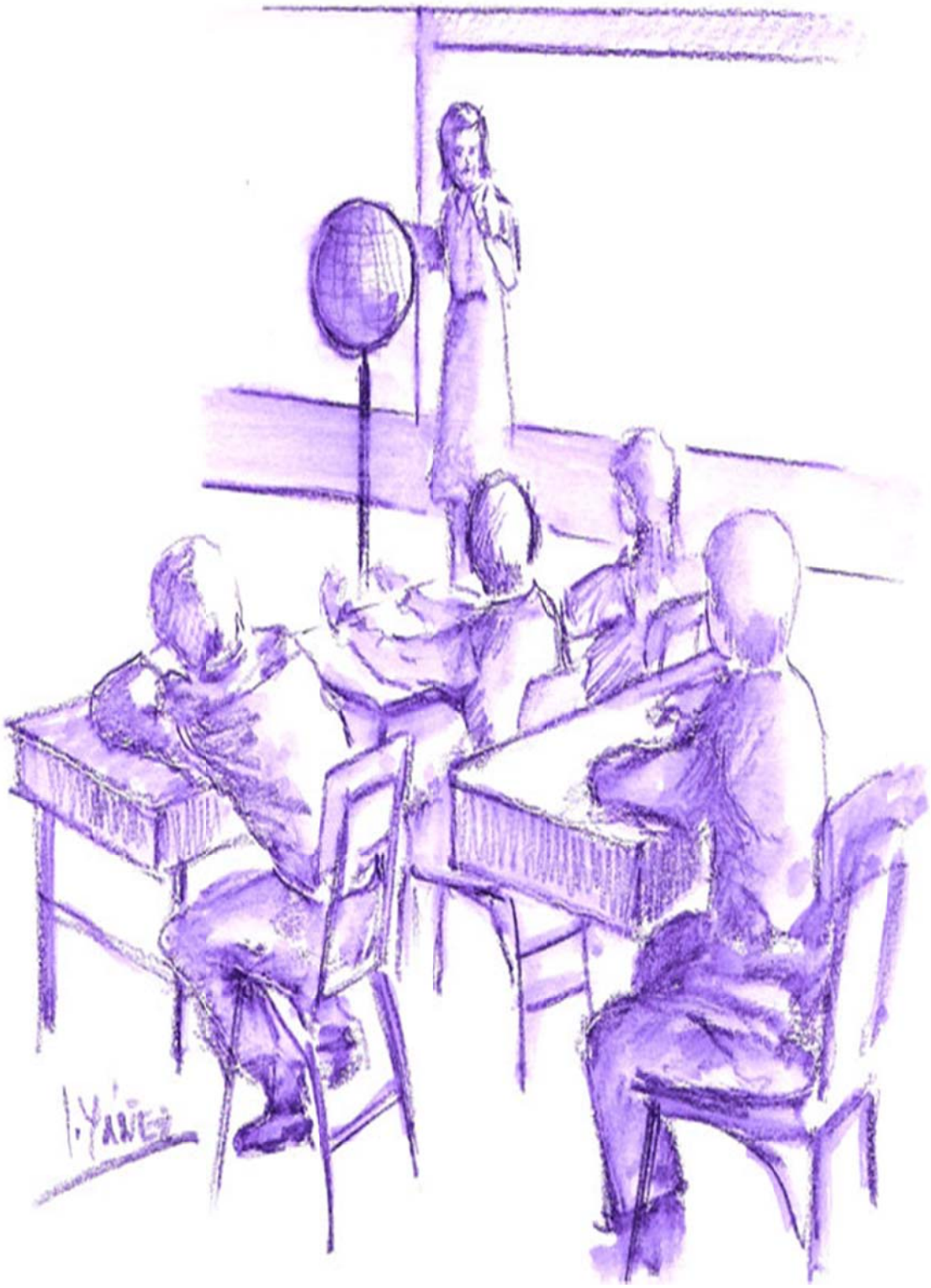


Foto (fuente internet)

**DESTINATARIOS**

Niños y niñas del tercer año de básica de la escuela 24 de Septiembre (7 años)

**OBJETIVOS**

- Identificar a la escuela como un lugar para compartir
- Intercambiar experiencias que los niños vivieron en las vacaciones
- Fomentar un ambiente de compañerismo entre los niños y niñas

**PROCEDIMIENTO**

**PRIMERA PARTE**

- Cada niño realizará una redacción en su cuaderno sobre las actividades que realizó en las vacaciones
- Cada niño realizará un dibujo de la actividad que más le gusto al niño realizar

**SEGUNDA PARTE**

- La maestra cuenta a los niños las actividades que realizó en vacaciones mediante la canción “escuelita colorida”.
- Se les contará un cuento del sol y la luna quieren estudiar
- Los niños pasan al frente y cuentan las actividades que realizaron en vacaciones mediante la canción que la maestra les escribió en la pizarra.

- Identificar los objetos de la clase e identificar sus propiedades

**EJERCICIO**

Se trata de que cada uno de los niños comparta con sus compañeros las actividades que realizó en vacaciones y de esta manera se cree un ambiente cálido y de confianza entre cada uno de los niños con la finalidad de que a lo largo del año exista un ambiente de confianza y solidaridad entre los niños.

**MATERIAL NECESARIO**

- En la pizarra se colocará un cartel con el texto de la canción de la escuelita colorida
- Pegar en la pizarra un dibujo de una escuela y niños jugando
- Se les entregará copias del cuento el sol y la luna quieren estudiar

**Escuelita colorida**

Cada uno de los niños y niñas estructurará su redacción sobre las actividades que realizó en vacaciones y al momento en el que le toque el turno de cantar el contará de manera oral todas las actividades más relevantes que realizó en vacaciones.

Cantan todos los niños:

Escuelita colorida, hoy luego de vacaciones te vengo a contar que realice muchas actividades……

Cada niño cuenta las actividades que realizó en vacaciones y la maestra o maestro va escribiendo en la pizarra las actividades, al concluir con todos los niños se saca un concepto general en donde se llegará a un consenso de que las vacaciones fueron maravillosas, en donde cada día lo aprovecharon al máximo y llegó la hora de regresar a clase en donde todos los niños y niñas compartirán sus experiencias vividas.

Foto (fuente internet)

**El sol y la luna quieren estudiar**

Este es un cuento en donde la maestra lo relatará y el niño irá identificando la parte fundamental del cuento y al finalizar el mismo se pedirá a cada uno de los niños y niñas que nos cuentes en por qué vienen a la escuela y si les gusta venir a la escuela, a la vez que se les pedirá que estructuren un cuento cada niño con personajes de la cultura local.

El sol y la luna lloraban mucho porque en el cielo no había escuelas para estudiar…lloraban tanto que llovía en toda la Provincia del Cañar.

Un día dijeron: ¡Queremos estudiar!...

Y vieron desde arriba que en la montaña, en la comunidad de Cungapiti había una escuelita con muchos niños que jugaban y compartían. Entonces tomaron la decisión de bajar, se demoraron 4 días porque fueron bajando poco a poco en la lluvia…

Al llegar a la escuelita golpearon la puerta y el solsito dijo: yo soy y la luna dijo: a escuchar vinimos acá.

Dijeron: Queremos hablar con el profesor y el presidente de la comunidad para que nos hagan escribir, leer y dibujar. Además venimos acá para pisar la tierra, ver animales y plantas.

El profesor y el presidente de la comunidad dijeron que no valía que el sol y la luna estudien allí. Sosito y luna contestaron: los niños tenemos derechos y nos gusta estudiar para ser algo en la vida y no ser analfabetos.

Nosotros también hablamos con el profesor y le dijimos que el solsito y la luna son amigos. Porque el sol nos calienta y da luz… Y la luna nos ayuda en la noche para no caer.

Entonces la lunita y el sol lloraron, no querían irse. Los niños queríamos ayudar a los amigos para que estudien. Por esa razón nos reunimos todos los niños de Cungapiti y pedimos a Diosito que ponga escuelitas en el cielo.

Porque el solsito y la luna tienen que irse para alumbrar y dar calor a todos los niños del mundo.

Entonces Diosito respondió que sí, que va a poner escuelitas en el cielo, para que el solsito, la luna, las estrellas y el arcoíris estudie.

Nos causo mucha tristeza que se marcharán pero sabemos que seremos amigos por siempre y podemos contar en los buenos y malos momentos con ellos. Nos despedimos con un fuerte abrazo.

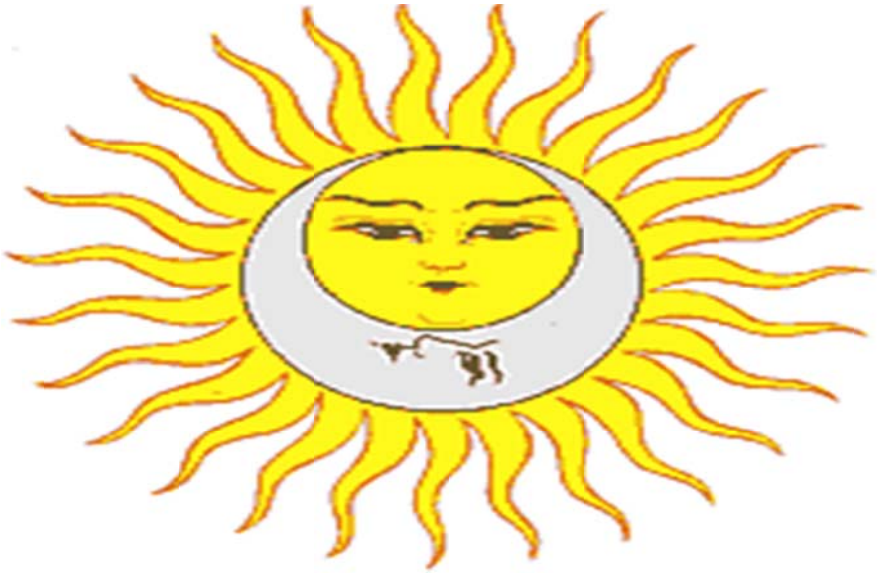


Foto (fuente internet)

**Identificación de propiedades**

Pedir al niño que observe los objetos que hay en el aula (carpetas, reloj, pizarra, tiza, mapas, cuadros, etc.) para que identifique en ellos las propiedades de forma, color y tamaño.

Vamos a ver cuánto te demoras en encontrar entre todas estas pelotas dos que sean exactamente iguales (Fritzen, 1984).

**MI FAMILIA Y LA DE LOS OTROS**

Foto (fuente internet)

**DESTINATARIOS**

Niños y niñas del tercer año de básica de la escuela 24 de Septiembre (7 años)

**OBJETIVOS**

- Identificar el concepto de familia
- Describir las actividades que el niño realiza junto a su familia
- Escribir las actividades que le gustaría hacer con su familia

**PROCEDIMIENTO**

**PRIMERA PARTE**

- Cada niño realizará un dibujo sobre la actividad que más le gusta realizar con su familia
- Conversaran con el compañero de lado sobre sus familias

**SEGUNDA PARTE**

- La maestra mediante un juego de expresión libre explica a los niños el concepto de familia y la importancia del núcleo familiar.
- Mediante una dinámica la maestra iniciará contando las actividades que realiza con su familia.

- Cada uno de los niños también expresará las actividades que realiza con su familia.

**EJERCICIO**

Cada uno de los niños y niñas mediante una dinámica cuente a sus compañeros las actividades que realiza en su casa con su familia y que le gustaría hacer con su familia en casa, cuáles son sus derechos y cuáles son sus obligaciones.

**MATERIAL NECESARIO**

- En la pizarra se colocará un cartel con un gráfico de una familia feliz.
- Hojas de papel bon para que cada uno de los niños dibuje a su familia
- Copias de los juegos de expresión libre sobre las actividades que realiza el niño o niña en la casa junto a su familia

**Juegos de libre expresión**

Pueden realizarse de diversa manera (Fritzen, 1984):

1. Juegos de imitación de actitudes de la vida diaria

- Se pide a los niños como tarea previa que observen algunas acciones que se realizan en el hogar, la escuela o comunidad, y que sean de su agrado o interés.

- Luego, dentro de una atmósfera de alegría, confianza y expectativa, el profesor orientará el juego formulando preguntas que provoquen el recuerdo de la actividad observada o vivida. Ejemplo: “Lavarse la cara”.

- ¿Qué hacemos todas las mañanas cuando nos levantamos de la cama? ¿Rezamos? ¡Hacemos ejercicios? ¿Tendemos la cama? ¿Nos lavamos?...

- ¿Cómo nos lavamos la cara?, ¡a ver! ¿Cómo lo hacemos? Se invita a los niños a que realicen la acción (ellos deben simular sentir el agua tibia o fría en sus manos y cara, jabonarse, enjuagarse, secarse, etc.).

**LOS TRABAJOS DE LOS ADULTOS**

Foto (Fuente internet)

**DESTINATARIOS**

Niños y niñas del tercer año de básica de la escuela 24 de Septiembre (7 años)

**OBJETIVOS**

- Identificar los tipos de trabajos que realizan los adultos
- Elaborar un concepto de trabajo
- Explicar el por qué trabajan los adultos

**PROCEDIMIENTO**

**PRIMERA PARTE**

- Cada niño realizará uno de los niños identificará l trabajo que realiza su papá
- Los niños dibujan a personas trabajando y escriben el nombre del dibujo

**SEGUNDA PARTE**

- La maestra cuenta a los niños mediante una dinámica sobre su trabajo de maestra y por qué escogió ser maestra
- En un ruedo cada niño contará en que trabaja su papá y su mamá
- Se pedirá a los niños que identifiquen en qué les gustaría trabajar cuando sean grandes
- Los niños expresaran la importancia de trabajar

**EJERCICIO**

Los niños formaran un ruedo y cantando contarán en que trabajan sus padres y a la vez se les pedirá que expresen en que les gustaría trabajar cuando sean grandes.

**MATERIAL NECESARIO**

- Hojas de papel bon para que los niños dibujen a sus padres trabajando
- Gráficos que se pegaran en la pared de los principales trabajos que se realizan en la sociedad

La maestra o maestro trabajará con los niños en base a su experiencia real, es decir que los niños cuenten en que trabaja su papá y su mamá y de esta manera se los orientará a reflexionar el porqué deben trabajar las personas adultas y la importancia que tienen cada uno de los trabajos que realizan las personas.

Para identificar loa trabajos de los adultos hacemos un ruedo con los niños y niñas y empezamos a cantar: Mi papi, mi papi trabaja en… y cada uno de los niños anaunciará la ocupación de su papa y mamá, al terminar todos los niños de enunciar los trabajos que realizan sus padres le tocará enunciar que actividades realizan sus padres en el trabajo…….Al concluir los niños la profesora cantando ira describiendo cada uno de los trabajos existentes con sus actividades.

**LOS ARBOLES NOS DAN VIDA**

**Foto (fuente internet)**

**DESTINATARIOS**

Niños y niñas del tercer año de básica de la escuela 24 de Septiembre (7 años)

**OBJETIVOS**

- Respetar las plantas
- Visitar el jardín de la escuela
- Fomentar una conciencia de protección a las plantas

**PROCEDIMIENTO**

**PRIMERA PARTE**

- Un día anterior se le pedirá a los niños que cada uno traiga una planta
- Describir la importancia de las plantas

**SEGUNDA PARTE**

- La maestra trae su planta y explica la importancia que tienen las plantas en el mundo.
- Se realiza el recorrido por el jardín de la escuela
- Cada uno de los niños cantando expresa por que le gustan las plantas
- Cada uno de los niños siembran una planta en el jardín

**EJERCICIO**

En primera instancia los niños reciben los parte teórica en el aula, luego salen al jardín en donde mediante una dinámica se explica la importancia que tienen las plantas y por qué se debe cuidar las plantas, se procede a sembrar una planta por cada niño y mediante una canción que el niño cuide las plantas.

**MATERIAL NECESARIO**

- Dibujos de plantas
- Plantas para sembrar en el jardín
- Cartel de la importancia de las plantas

Es de vital importancia generar situaciones de enseñanza que pongan a los niños en contacto con distintos aspectos del mundo vivo, es decir, promover un acercamiento al medio natural, a la idea de diversidad y a la construcción de normas responsables para el cuidado del entorno.

A partir de la exploración y la observación directa, se pueden establecer las principales diferencias entre especies vegetales y, algunas de sus características. El uso de germinadores, por ejemplo, constituye una excelente fuente de análisis de la transformación de las semillas, y de la vida de las plantas.

Todos los niños salen recorrer el jardín de la escuela, y observan las plantas que allí existen. Regresan a la clase y realizan una canción con las características de las plantas y sus beneficios.

**SUEÑOS Y FANTASÍAS INFANTILES**

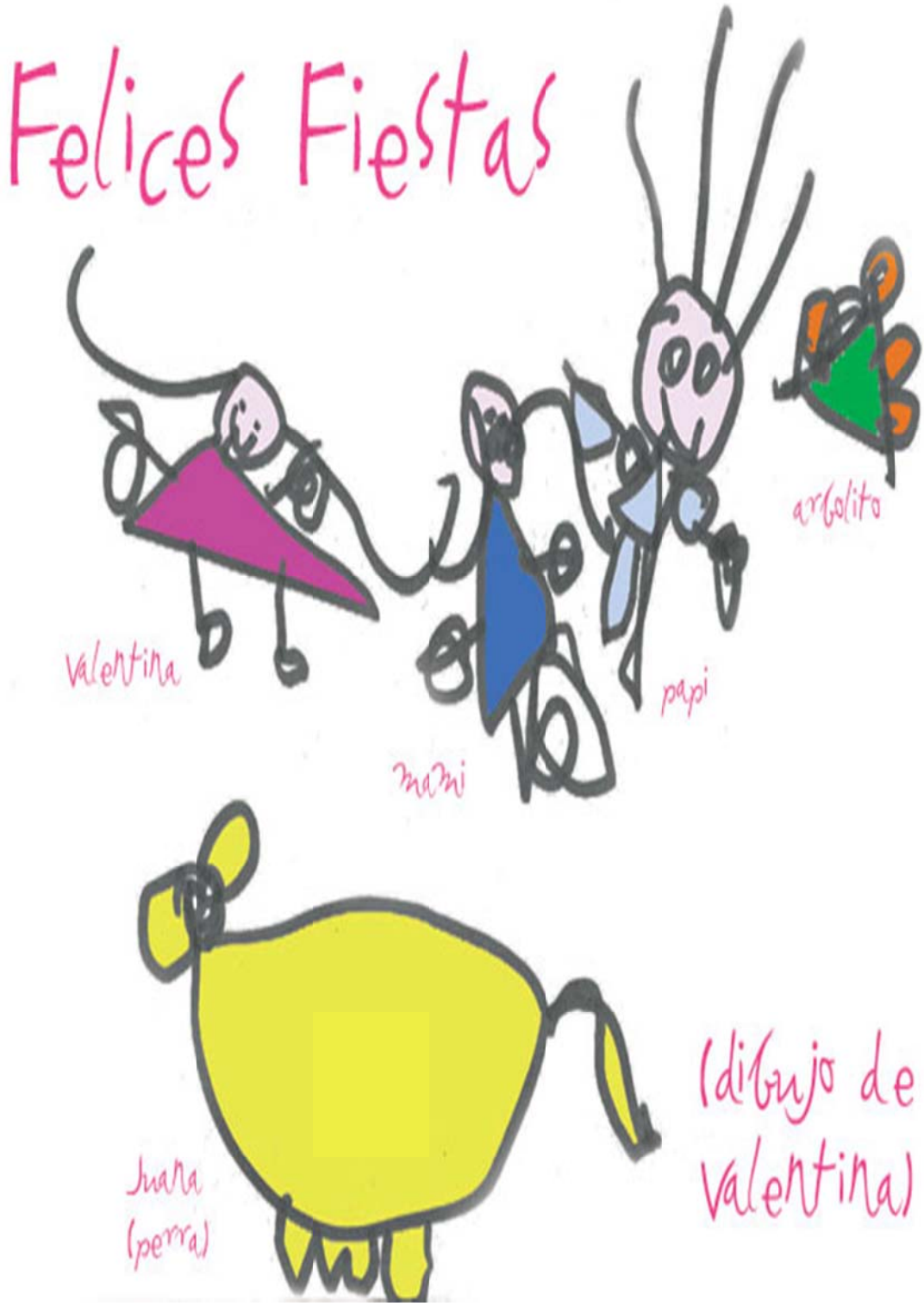



Foto (fuente internet)

**DESTINATARIOS**

Niños y niñas del tercer año de básica de la escuela 24 de Septiembre (7 años)

**OBJETIVOS**

- Identificar cual es el mayor sueño de cada uno de los niños
- Contar los sueños de cada niño a sus compañeros de aula
- Dibujar y colorear un dibujo entregado por la profesora

**PROCEDIMIENTO**

**PRIMERA PARTE**

- Cada niño pintará con los colores que desee un dibujo que le entregará la profesora.
- Se identificará los conceptos y la importancia de soñar.

**SEGUNDA PARTE**

- La maestra cuenta organiza un juego para explicar la importancia de los sueños y fantasías a los niños
- Cada uno de los niños contará sus fantasías durante el juego
- La maestra conducirá a los niños a realizar un juego de imaginación de objetos

**EJERCICIO**

Cada uno de los niños mediante un diálogo contará a sus compañeros su mayor sueño, la maestra explicará que existen diálogos, rimas y familias de palabras que acompañaran a los niños durante todo el año y su vida, los niños expresaran su mayor anhelo y compartirán con sus compañeros sus mayores deseos.

**MATERIAL NECESARIO**

- En la pizarra se colocará un dibujo de un niño que está soñando
- Un cartel para escribir los sueños de cada uno de los niños

**Juegos de imaginación con objetos**

La actividad se realiza con objetos que los niños traen al aula y que previamente son solicitados por el profesor. Observarán el objeto y luego cada niño imaginará y observará qué uso diferente le puede dar, sin repetir la acción de sus compañeros.

Ejemplo:

Objeto Observado: “una regla”

Uso Imaginado: una quena, un lapicero, una cuchara, un peine, un micrófono, un pico, una lámpara una cucharita, un batidor, un pincel, una brocha, un lápiz labial, un apuntador para la pizarra, etc.

Cuando observamos que se han agotado las ideas sobre el uso imaginado del objeto propuesto, lo cambiamos inmediatamente por otro para estimular la imaginación.

**Y si ni hay oposición**

Y si tienes muchas ganas de reír, ¡Ja! ¡Ja!...

Y si tienes la ocasión y si no hay oposición,

No te quedes con las ganas de reír ¡Ja! ¡Ja!...

Y si tienes muchas ganas de cantar ¡Ja! ¡Ja!...

Y si tienes la ocasión y no hay oposición.

No te quedes con las ganas de cantar, la, la

Se continúa reemplazando la canción: aplaudir, silbar, zapatear (Tercer encuentro latinoamericano de infancia misionera, 1998).

**La fiesta**

Qué será la fiesta para un niño se preguntan los mayores. (Bis)

JUGAMOS, VANTAMOS, REIMOS, BAILAMOS.

TOMADITOS TODOS, JUNTOS DE LA MANO.

La fiesta, es jugar, la fiesta, reír

La fiesta es bailar, la fiesta es regalar (Tercer encuentro latinoamericano de infancia misionera, 1998).

**Todo el mundo se tiene que divertir**

Todo el mundo en este día se tiene que divertir, todo aquello que yo haga lo tienen que repetir:

A bailar, a bailar, a bailar (se baila mientras se canta) (bis).

A reir, a reir, a reir; a bailar, a bailar, a bailar.

Sucesivamente, se van pidiendo movimientos a medida que avance, deberá repetirse junto con todas las acciones anteriores (Tercer encuentro latinoamericano de infancia misionera, 1998).

**El robot**

En círculo que dirige pregunta: Quién es tu robot, yo soy tu robot, con ojos de vidrio que miran a la gente, luces de colores que prenden y apagan, mueven sus brazos en todas direcciones que sube y que baja y en la mutad se para, que sube y baja y vuelve a subir.

A medida que avanza el juego que hace silencio pero no se interrumpe los gestos (Tercer encuentro latinoamericano de infancia misionera, 1998).

**LA MAGIA DE LOS ALIEMNTOS**

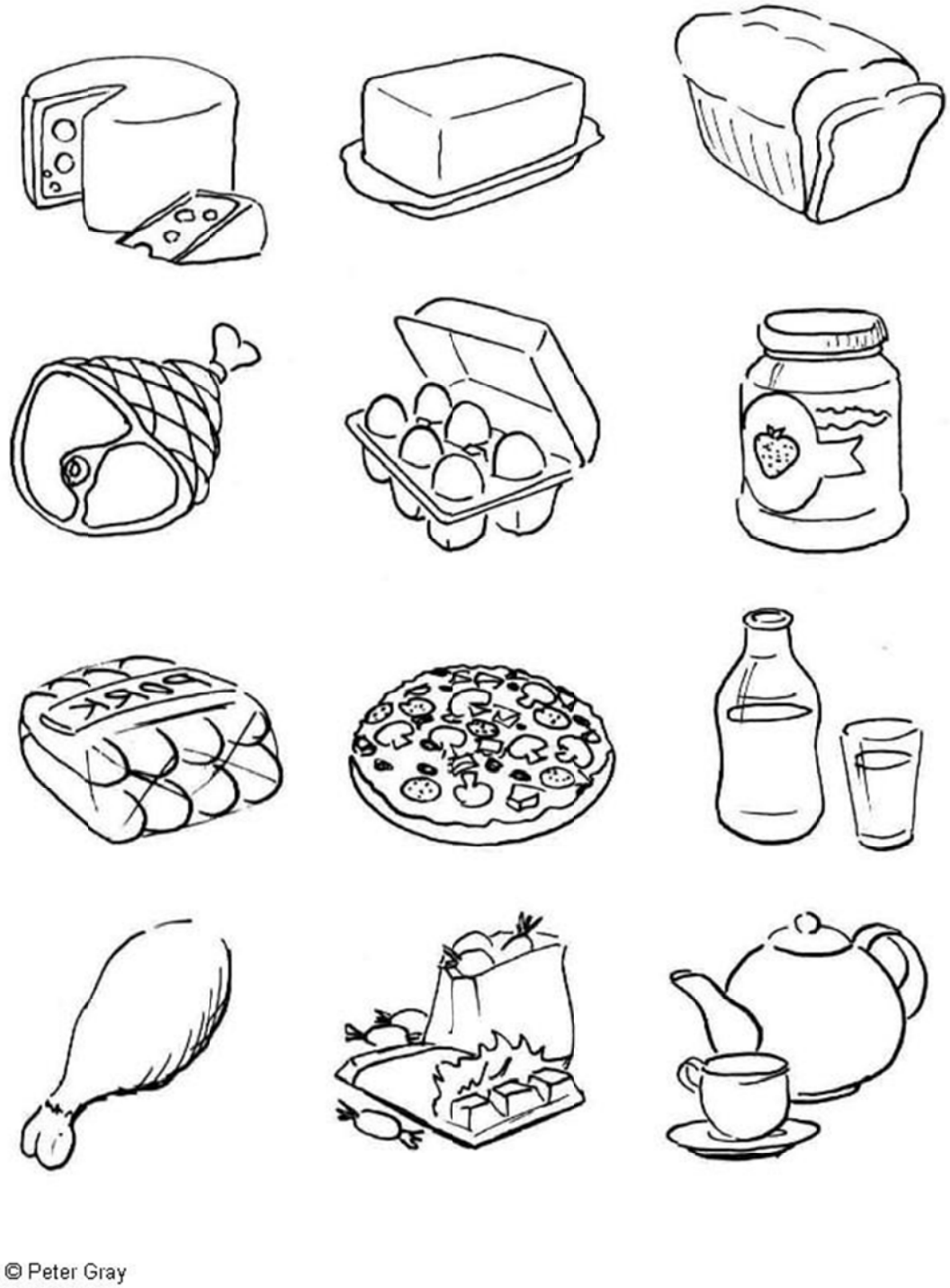



**Foto (fuente internet)**

**DESTINATARIOS**

Niños y niñas del tercer año de básica de la escuela 24 de Septiembre (7 años)

**OBJETIVOS**

- Identificar una alimentación sana
- Reconocer las sílabas tónicas, palabras agudas, palabras graves, signos de interrogación, signos de admiración
- Identificar las palabras que acompañan a los sustantivos y realizar acrósticos

**PROCEDIMIENTO**

**PRIMERA PARTE**

- Cada niño con los nombres de los alimentos identificaran sílabas tónicas, palabras agudas, palabras graves, signos de interrogación, signos de admiración
- Cada niño realizará un dibujo de los alimentos que más le guata

**SEGUNDA PARTE**

- La maestra empieza la clase con una canción de los alimentos.

- Los niños mediante una lluvia de ideas expresaran la importancia de la alimentación para la vida.
- Los niños pasan al frente y cantan una canción sobre los alimentos y cada uno de ellos se pone el nombre de un alimento que le gusta.

**EJERCICIO**

Se trata de que mediante una canción los niños vayan identificando sílabas tónicas, palabras agudas, palabras graves, signos de interrogación, signos de admiración, y las palabras que acompañan a los sustantivos y en la parte final mediante una dinámica se les enseña a realizar acrósticos.

**MATERIAL NECESARIO**

- Un cartel con un dibujo de las frutas.
- Un cartel con ejemplos de sílabas tónicas, palabras agudas, palabras graves, signos de interrogación, signos de admiración, palabras que acompañan a los sustantivos y acrósticos.

**Banana**

Estaba cansado de ser un hombre de la ciudad, en esta jaula de cemento, cómo se puede vivir.

Tantos problemas inútiles, tantas preocupaciones, es mejor trepar a los árboles y colgándonos hacer:

Uh uh, ah ah, uh uh, ah ah

Uh uh, ah ah

Banana con un bau bau

Bana, bana, bana, bana, (cuatro veces) (Tercer encuentro latinoamericano de infancia misionera, 1998).

**La guayaba**

Los jugadores se forman en círculo. En el centro del círculo, se colocan algunas frutas, como: narajas, limones, magos, peras, y solamente una gayaba u otra fruta especial.

El animador entonces dice al oído de cada participante el nombre de una fruta de las que han sido colocadas, pero solamente dirá el nombre de la misma fruta en el oído de varios participantes.

Lugo el animador dirá en voz alta el nombre de una fruta y la persona con este nombre correrá a buscarla, al final el animador dirá el nombre de la guayaba o fruta especial y todos correrán en su búsqueda (Tercer encuentro latinoamericano de infancia misionera, 1998).

**PEQUEÑOS INVESTIGADORES**

**Fotos (fuente internet)**

**DESTINATARIOS**

Niños y niñas del tercer año de básica de la escuela 24 de Septiembre (7 años)

**OBJETIVOS**

- Identificar la importancia de la investigación
- Reconocer la tilde en las palabras agudas, graves, esdrújulas
- Investigar sobre la poesía

**PROCEDIMIENTO**

**PRIMERA PARTE**

- Que es la investigación
- Por que investigar
- Que es la poesía
- La tilde en las palabras agudas, graves y esdrújulas

**SEGUNDA PARTE**

- Se empieza la clase con un juego de el por qué investigar
- Los niños manifiestan la importancia de investigar

- Los niños reconocen la tilde en palabras agudas, graves y esdrújulas mediante una canción.

**EJERCICIO**

Cada uno de los niños en un ruedo expresará sobre qué tema le gustaría investigar y el por qué, luego se identificará palabras agudas, graves, esdrújulas; y, finalmente se trabajará en la poesía.

**MATERIAL NECESARIO**

- Un dibujo sobre un niño investigador
- Un cartel con ejemplos de palabras agudas, graves y esdrújulas
- Un cartel con un ejemplo de poesía

**Juegos de discriminación visual**

El afinamiento de la percepción visual y auditiva constituye un requisito importante para que el niño reconozca con facilidad oraciones, palabras, sílabas, y letras durante el aprendizaje de la lectura. Para que el niño logre discriminar las propiedades de forma, color y tamaño de los objetos y seres, debe realizar juegos variados de observación, clasificación y comparación de las propiedades de objetos y seres (Fritzen, 1984).

**Ejemplo:**

**Colorear**

Algunos profesores y/o padres de familia, ceñidos a los criterios de la Escuela Antigua, todavía tratan de imponerse sobre el niño y obligarle a pintar lo que su mente y razonamiento adulto lo percibe. No admiten que el niño creativamente pinte de otros colores. No conciben que el niño deba actuar en libertad, según sus propios sentimientos y entendimientos.

Con la imposición, lo único que se logra es castrar su creatividad, impedir su desarrollo autónomo. En el juego, con mucha razón, el niño debe gozar de la máxima libertad para actuar. Pintar, dibujar, para él es jugar.

**Observación de láminas**

Presentar al niño una lámina motivadora, éste observa y enumera los elementos que aparecen en ella. Indica luego las cualidades de los objetos y seres observados y dice las acciones que realizan las personas o animales (Fritzen, 1984).

**Descubrir dibujos diferentes**

Presentar al niño láminas con dibujos en serie, entre los cuales uno varía en forma, color, tamaño o posición. Que identifique el dibujo diferente (Fritzen, 1984).

Reto:

En este dibujo reflejado hay 6 diferencias que tienes que descubrir.

¿Lo puedes lograr en menos de un minuto?

**El juego silencioso**

Organización: Formación en círculo, tomados de las manos. Un alumno permanece de pie en el círculo.

Desarrollo: El jugador que está en el centro hace algunas señas a un compañero para que vaya hacia él. Éste debe acercarse de puntillas y sin hacer ruido, y si no lo hace volverá a su sitio. El niño del centro llamará a otro, y así sucesivamente hasta que uno de ellos se aproxime al centro haciendo ruido o riéndose, en cuyo caso ocupará este lugar, pasando el anterior a ocupar el puesto vacante. Se cometen infracciones cuando se habla o hace ruido de cualquier modo, sin haber sido llamado.

Educa la voluntad, la disciplina y forma de hábito del silencio, como preparación para las clases ordinarias (Fritzen, 1984).

**EL MUNDO DE LAS MASCOTAS**

**Fotos (Fuente internet)**

**DESTINATARIOS**

Niños y niñas del tercer año de básica de la escuela 24 de Septiembre (7 años)

**OBJETIVOS**

- Reconocer el mundo de las mascotas
- Realizar adivinanzas y trabalenguas
- Identificar una oración

**PROCEDIMIENTO**

**PRIMERA PARTE**

- Que es una mascota
- Cada niño expresará si tiene una mascota y lo cuida

**SEGUNDA PARTE**

- Se empieza pidiendo a los niños que formen un ruedo y se canta una canción de las mascotas
- Cada niño cantando expresa el nombre de su mascota
- Los niños cuentan adivinanzas y expresan trabalenguas

**EJERCICIO**

Se trata de que los niños identifiquen que es una mascota, como debe cuidarla. A la vez que se le pedirá que cuenten adivinanzas y repitan trabalenguas con la finalidad de que hagan una diferenciación entre los dos.

**MATERIAL NECESARIO**

- Un cartel con dibujos de diferentes mascotas.
- Un cartel con adivinanzas y trabalenguas

**Cantos de animación**

**La rana**

Estaba la rana cantando debajo del agua, cuando vino la rana se puso a cantar, vino la mosca y la hizo callar.

Callaba la mosca a la rana que estaba cantando debajo del agua, cuando la mosca se puso a cantar, vino la araña y la hizo callar.

Callaba la araña a la mosca, la mosca a la rana, que estaba cantando debajo del agua, cuando la araña se puso a cantar, vino el ratón y la hizo callar.

Callaba el ratón a la araña la araña a la mosca, la mosca a la rana que estaba cantando debajo del agua.

Cuando el ratón se puso a cantar, vino el gato y lo hizo callar (perro, palo, fuego, agua, toro, cuchillo, hombre, suegra, el mismo diablo la hizo callar) (Tercer encuentro latinoamericano de infancia misionera, 1998)

**Don Chucho**

El animador invita a los presentes a hacer un círculo y empieza cantando el siguiente estribillo:

Don chucho tiene un perro, que le saluda achí, achí, achí.

Se ríe achí, achí, achí.

Baja achí, achí, achí.

Sube achí, achí, achí.

Baila achí, achí, achí.

Pelea achí, achí,achí.

Se puede agregar otras expresiones con los movimientos, representando un perro con gestos graciosos (Tercer encuentro latinoamericano de infancia misionera, 1998).

**El pato**

Los participantes en círculo atienden a quien dirige y este canta: “el pato , el pato con una pata (mueve un pie), el pato con otra pata (mueve el otro), el pato con una alita (mueve un brazo, el pato con la otra alita (mueve el otro), el pato con la colita (mueve la cola), el pato con la cabeza (mueve la cabeza), el pato con todo el cuerpo (mueve todo el cuerpo) y en este momento señala a uno de los participantes diciéndole “Y ahora te toca a ti”, esta persona repite todo y así sucesivamente hasta

que todo el grupo haya participado (Tercer encuentro latinoamericano de infancia misionera, 1998).

**Yo soy el pato**

Los participantes hacen un círculo y luego cantan este estribillo: “Yo soy el pato, tú eres la pata, nadando siempre todo el día, buscando peces coloridos, para comérmelos toditos”, al terminar de cantar quien dirige se para frente a uno de los participantes y haciendo monerías dice lo siguiente: “Cuaracuacuacuacuacua (tres veces), esto saltando y haciendo movimientos especiales, quien quede continúa siguiendo a quien dirige hasta que todo el grupo haya pasado (Tercer encuentro latinoamericano de infancia misionera, 1998).

**La pulga**

Se hace un círculo y todos repiten los movimientos que hace el que está dirigiendo.

Estribillo: “La pulga, la pulga del perro de doña Inés se mete, se mete en plena misa de tres; al cura, al cura le rasca la casulla; al monje al monje le pica no sé dónde; la pulga, la pulga, la pulga te va a picar, córrete, córrete más para allá.

Al coro, al coro le pica por el codo; la hermana, la hermana que salta como una rana; mi amiga, mi amiga le pica la barriga; Magola, Magola le pica toda la cola.

S e repite

### 4.4. Capacitación a docentes y estudiantes

El día martes 28 de Junio del 2011 acudí a la Escuela 24 de Septiembre de la comunidad de Cungapiti a realizar el pilotaje de la Cartilla de dinámicas y juegos para el desarrollo de las inteligencias múltiples para el área de Lengua y Literatura para los niños del tercer año de básica, en primera instancia se dialogó con los maestros sobre la utilización de cartilla, se trabajó en base a ejemplificaciones realizadas entre docentes, El tema que se desarrolló fue: “Mi escuelita un lugar para compartir”, con el tema se trabajó en una escenificación del cuento el sol y la luna quieren estudiar, en donde cada uno de los maestros realizó una representación de los personajes.

Una vez analizados los temas que se tratan en la cartilla se acudio al salón de clase en donde los niños me recibieron con gran inquietud, luego del saludo se procedió a analizar que es la escuela para cada uno de los niños y en base a una lluvia de ideas se saco un concepto del aula de escuela y que actividades hacen los niños en la escuelita, si les gusta asistir a clase.

Posteriormente se solicitó que cada uno de los niños realice una canción con la escuelita y las actividades que en ella realizan.

De manera seguida los maestros escenificaron el cuento el sol y la luna quieren estudiar, los niños se mostraron sumamente interesados y todos dieron respuesta a las preguntas que se les realizaba.

Luego se procedió a realizar un juego en donde los niños debían enunciar por qué les gusta venir a la escuela y al niño que se quedaba callado debía entregar una prenda, para retirar la prenda el niño debía hablar sobre todos los temas que se trataron en la clase.

Para culminar se pidió a cada uno de los niños realicen un dibujo de la escuelita y escriban porque debe acudir a la escuela.

Los resultados fueron muy satisfactorios ya que todos los niños se sintieron muy motivados y pidieron que hablara con los profesores para que las clases se dicten de esta manera todos los días ya que jugaron y aprendieron.

Panorámica de la escuela 24 de Septiembre

Instalaciones de la escuela

Trabajando con los niños y niñas

Los docentes aplicando la cartilla

Trabajando con docentes y alumnos

Juagando y aprendiendo

Los niños se sintieron muy motivados

Utilización de carteles

Los niños y niñas atentos a la participación de sus compañeros

Los niños trabajando en la lluvia de ideas

## CONCLUSIONES

- Como resultado de las encuestas se obtuvo que en la escuela 24 de Septiembre de Cungapiti no disponen de una cartilla de dinámicas y juegos para desarrollar las inteligencias múltiples en el área de Lengua y Literatura para los niños del tercer año de básica

- Se realizó la elaboración de una cartilla de dinámicas y juegos para los niños del tercer año de básica de la escuela 24 de Septiembre de Cungapiti

- Los juegos y dinámicas se constituyen en una herramienta de gran utilidad para conseguir una educación de calidad

## RECOMENDACIONES

- Se recomienda que se haga uso de la cartilla de juegos y dinámicas con la finalidad de desarrollar las inteligencias múltiples en el área de lengua y literatura

- Se recomienda que se trabaje en base a juegos y dinámicas de la localidad.

**BIBLIOGRAFÍA**

**a. Bibliografía**


1. Aldaz, Nelson Marcelo. Dinámicas para la educación básica. Aplicaciones de la inteligencia emocional en el aula de clase. Septiembre – 2007.
2. Blanco, R. (2000) Aprendiendo y escribiendo. Movimiento Pedagógico.
3. Carriazo, Mercedes. Curso para docentes "¿Cómo hacer el aprendizaje significativo?". Grupo Santillana S.A. 2009. Ecuador
4. Carriazo, Mercedes. Modelos Pedagógicos. Teorías. Grupo Santillana S.A. 2009. Ecuador
5. Con nuevos lentes. Manejo Curricular desde la mirada de los niños y las niñas. PROMEBAZ. 2008. Quito – Ecuador.
6. Cuaderno de trabajo MISIRIMIAU. UNICEF /ECUADO. 1997
7. Escalante, G. (1996) *Creatividad*. Mérida: Logos.
8. FRITZEN, Silvino, Juegos y dinámicas. Bogotá – Colombia, 1984.
9. GARDEN, Howard. "Weinreich- Haste". 1985, página n° 48
10. Héller, M. y Thorogood (1998) *El arte de enseñar con todo el cerebro.* 3a. Ed. Caracas. Venezuela.
11. Hurtado, I y Toro, J (1998) *Paradigmas y métodos de investigación en tiempos de cambio.* Valencia: Episteme Consultores Asociados C.A.
12. Ley Orgánica para la Protección del Niño y del Adolescente (1998). Gaceta Oficial N° 5266.
13. LAPALMA, Fernando. Ex profesor universitario y de posgrado UBA. Autor del Proyecto INTELIGENCIAS MÚLTIPLESP.E.T.U. y de numerosos Cursos y Seminarios sobre el tema. www.lapalmaconsulting.com, E-mail: fpalma[arroba]sinectis.com.ar
14. Antología de cuentos infantiles latinoamericanos. Ministerio de Educación, cultura y deportes, subsecretaría de cultura. UNICEF. 1995

15. Ortiz, Luis. CENTRO DE ESTUDIOS PEDAGÓGICOS Y DIDÁCTICOS. CEPEDID. 2005. Barranquilla.
16. Paz, Octavio. El arco y la lira.
17. Pedagogía `97. Curso 57. Si, jugando también se aprende. Lic. Ricardo R. Oropesa Fernández. Instituto Pedagógico Latinoamericano y Caribeño (IPLAC). La Habana.(ISP
18. Fritzen, Sivino y Girón Enma. Juegos y dinámicas. Mayo 1984

**b. <u>Fuentes Electrónicas</u>**

1. www. psicopedagogía.com
2. www. cooperationgames.com
3. www. fortunecity.com