

**UNIVERSIDAD POLITÉCNICA SALESIANA
SEDE QUITO**

CARRERA DE PEDAGOGIA

**Tesis previa a la obtención del título de: LICENCIADA EN CIENCIAS DE
LA EDUCACIÓN MENCIÓN PARVULARIA**

TEMA:

**GUÍA DE APRENDIZAJE CON TÉCNICAS LÚDICAS PARA DESARROLLAR
LAS INTELIGENCIAS MÚLTIPLES EN LOS NIÑOS DE PRIMER AÑO DE
EDUCACIÓN BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA “HÉROES DEL
CENEP” DE LA CIUDAD DE CAYAMBE**

AUTORA:

GABRIELA NATALY CARTAGENA LARA

DIRECTOR:

MILTON JIMÉNEZ

Quito, abril de 2013

DECLARATORIA DE RESPONSABILIDAD

Los conceptos desarrollados, análisis realizados y las conclusiones del presente trabajo, son de mi exclusiva responsabilidad y autoría.

Quito abril de 2013

Gabriela Nataly Cartagena Lara

C.I: 171622766-3

DEDICATORIA

El presente trabajo lo dedico a mi madre que con su amor y comprensión ha sido mi fuente de inspiración y la fortaleza más importante para cumplir con este objetivo, para poder demostrar que todo en la vida se logra con sacrificio y mucho esfuerzo, le agradezco por haberme comprendido en los momentos más difíciles, por su amor y apoyo incondicional, para llegar con éxito a la culminación de esta etapa en la vida por lo que le consagro en el altar de mi corazón.

Gabriela Cartagena

AGRADECIMIENTO

A la Universidad Politécnica Salesiana, por haber posibilitado una oportunidad de superación y aprendizaje garantizando el éxito personal y profesional.

Un agradecimiento muy especial al Licenciado Milton Jiménez Tutor de Tesis quien ha guiado y contribuido permanentemente en este trabajo de grado con pautas para su elaboración de manera pedagógica y didáctica, por la amistad y confianza otorgada.

A la unidad Educativa “Héroes del Cenepa” quién abrió sus puertas para realizar este trabajo investigativo y poder culminar esta etapa importante en la vida.

Gabriela Cartagena

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN	1
CAPÍTULO I	
FUNDAMENTACIÓN PEDAGÓGICA, PSICOLÓGICA Y LEGAL	3
1.1 Fundamento pedagógico	3
1.1.1 Pedagogía crítica	3
1.1.2 Modelo cognitivo	4
1.1.3 Aprendizaje significativo	5
1.1.4 Modelo constructivista	6
1.1.5 Pedagogía activa	6
1.1.6 Pilares de la educación planteadas por la Unesco.	7
1.2 Fundamento psicológico	9
1.2.1 Teoría de las inteligencias múltiples de Gardner	9
1.2.2 Teoría del aprendizaje de Piaget	11
1.2.3 Teoría del aprendizaje en función de un modelo social de Bandura	12
1.2.4 Fundamento legal	13
CAPÍTULO II	14
TEORÍA DE LAS INTELIGENCIAS MÚLTIPLES	14

2.1	Las inteligencias múltiples	14
2.1.1	Inteligencia lingüística	15
2.1.2	Inteligencia lógica matemática	16
2.1.3	Inteligencia física cinestésica	17
2.1.4	Inteligencia musical	18
2.1.5	Inteligencia naturalista	19
2.1.6	Inteligencia espacial	20
2.1.7	Inteligencia interpersonal	21
2.1.8	Inteligencia intrapersonal	22
	La inteligencia a la edad de cinco y seis años (El niño de 5 y 6 años)	23
	CAPITULO III	25
	TÉCNICAS LÚDICAS	
3.1	Características de las técnicas lúdicas	25
3.1.1	Técnica lúdica de la danza	26
3.1.2	Técnica lúdica del teatro	28
3.1.3	Técnica lúdica de la expresión plástica	29
3.1.4	Técnica lúdica de la expresión oral	33
3.1.5	Técnica lúdica del títere	35
3.1.6	Técnica lúdica del juego	36
3.1.7	Técnica lúdica de la expresión musical	41

CONCLUSIONES	46
RECOMENDACIONES	47
GLOSARIO	48
LISTA DE REFERENCIAS	52
GUÍA DIDÁCTICA	65

RESUMEN

En el primer capítulo abordaremos de la fundamentación pedagógica, psicológica y legal; dentro de la fundamentación pedagógica hablaremos sobre la pedagogía crítica la misma que constituye una propuesta de enseñanza que ubica al educando como protagonista principal del aprendizaje. También tenemos el modelo cognitivo, este concibe al aprendizaje en función de la información, actitudes e ideas de una persona y de la forma como éste las integra, organiza o reorganiza.

En el segundo capítulo abordaremos en forma detallada cada una de las ocho Inteligencias Múltiples.

En el tercer capítulo hablaremos detalladamente sobre cada una de las técnicas lúdicas utilizadas para la realización de la guía, es decir el teatro, música, danza, expresión oral, expresión plástica, títere y juego.

INTRODUCCIÓN

La finalidad principal de ésta investigación, es demostrar la eficacia de las 8 Inteligencias Múltiples, sobre el perfil de los niños y niñas que queremos construir con actitudes y aptitudes para desenvolverse como entes autónomos en las tareas de su diario vivir.

En el primer capítulo abordaremos de la fundamentación pedagógica, psicológica y legal; dentro de la fundamentación pedagógica hablaremos sobre la pedagogía crítica la misma que constituye una propuesta de enseñanza que ubica al educando como protagonista principal del aprendizaje. También tenemos el modelo cognitivo, este concibe al aprendizaje en función de la información, actitudes e ideas de una persona y de la forma como éste las integra, organiza o reorganiza.

Mientras que en el aprendizaje significativo nos referimos al tipo de aprendizaje que relaciona la información nueva con la que ya posee el niño, dicho de otro modo, la estructura de los conocimientos previos condiciona los nuevos conocimientos y experiencias.

El constructivismo busca ayudar a los estudiantes a internalizar, reacomodar, o transformar la información nueva, la misma que ocurre a través de la creación de nuevos aprendizajes. En este proceso de aprendizaje constructivo, el profesor cede su protagonismo al estudiante quien asume el papel fundamental en su propio proceso de formación, quien se convierte en el responsable de su aprendizaje, mediante su participación y la colaboración con sus compañeros.

La pedagogía activa concibe al niño como centro de la educación, sujeto de aprendizaje, mientras que a su alrededor giran todas las circunstancias educativas.

Los Pilares de la Educación planteados por la UNESCO nos dan orientaciones claras con el propósito de que los educandos desarrollen su potencial individual

contribuyendo a una transformación social, para proveer una educación de calidad y fomentar un desarrollo humano sostenible. Dentro del fundamento psicológico tenemos la teoría de Gardner que pretende interpretar de mejor manera, los atributos mentales de los seres humanos.

La teoría de Jean Piaget nos dice que el aprendizaje es un cambio de esquemas mentales, en cuyo desarrollo es importante lo que el estudiante aprende como el proceso a través del cual se logra ese aprendizaje.

La teoría de Bandura sostiene que los seres humanos adquieren destrezas y conductas de modo operante e instrumental y que entre la observación y la imitación intervienen factores cognitivos que ayudan al sujeto a decidir si lo observado se imita o no. Para el fundamento legal tomamos como referencia la Constitución Política vigente, el plan decenal de Educación y el Código de la niñez y adolescencia.

En el segundo Capítulo abordaremos en forma detallada cada una de las ocho Inteligencias Múltiples. En el tercer capítulo hablaremos detalladamente sobre cada una de las técnicas lúdicas utilizadas para la realización de la guía, es decir el teatro, música, danza, expresión oral, expresión plástica, títere y juego.

Hay que tomar conciencia de la importancia de despertar las inteligencias múltiples en los alumnos, es fundamental que exista material didáctico disponible para la enseñanza de las inteligencias múltiples. Nuestro deseo es dar un pequeño apoyo y el incentivo para aquellos que se preocupan por la educación para que continúen la investigación sobre el apasionante mundo de las inteligencias y así contribuir a una educación de mejor calidad.

El trabajo de investigación que se presenta como marco teórico consta de tres capítulos.

CAPÍTULO I

FUNDAMENTACIÓN PEDAGÓGICA, PSICOLÓGICA Y LEGAL

Con la finalidad de sustentar adecuadamente la presente investigación se realizó un análisis de documentos bibliográficos que contienen información sobre ámbitos del tema a investigar, seleccionando aquellas propuestas teóricas más relevantes que fundamentan dicha concepción.

1.1 Fundamento pedagógico

El fundamento pedagógico atiende de manera especial al papel de la educación, del maestro y de la escuela. Para interpretar ese papel es necesario entender la posición que frente a la educación adoptan los enfoques, modelos, teorías y paradigmas contemporáneos, que conciben a la educación como promotora de una formación humanística, la misma que ayuda al estudiante a desarrollar su autonomía como individuo y como ser social, donde aprender es encontrar significados, criticar, investigar y transformar la realidad. Para que esto se logre es necesario que la escuela sea un ambiente en que el estudiante encuentre comunicación, posibilidad de crítica y toma de decisiones.

1.1.1 Pedagogía crítica

La Pedagogía Crítica es una propuesta de enseñanza que ubica al educando como protagonista principal del aprendizaje. El pensamiento crítico de Freire parte de la idea de que la educación debe ser un aporte inmediato al desarrollo social, es una educación que se cuestiona a sí misma y a su entorno de manera constante, considera en su propuesta que los seres humanos desarrollen la capacidad de comprender críticamente, que aprendan a verlo no como realidad estática, sino como proceso de cambio.

La pedagogía crítica ha contribuido en la elaboración de la guía ya que es una propuesta de enseñanza que ayuda a los niños a relacionar la teoría con la práctica, por lo que el

perfil del niño de primer año de Educación Básica se caracteriza por la creatividad y destreza que se potencian a través de un proceso de aprendizaje activo por medio de la metodología juego-trabajo, el mismo que se plasma dentro del aprendizaje.

1.1.2 Modelo cognitivo

“Se fundamenta en los procesos que conducen al conocimiento de la realidad objetiva, natural y propia, del hombre. Sustentada en la teoría del conocimiento desde el punto de vista filosófico, que unida a la acción real del sujeto sobre su entorno le permiten su reflejo en lo interno.”¹

El modelo cognitivo, concibe al aprendizaje en función de la información, actitudes e ideas de una persona y de la forma como ésta las integra, organiza o reorganiza. El aprendizaje es un cambio permanente de los conocimientos o de la comprensión debido a la reorganización de experiencias pasadas cuanto a la información nueva que se va adquiriendo.

“El modelo cognitivo se basa en los estudios sobre la inteligencia humana como proceso dinámico, considera al estudiante como un agente activo de su propio aprendizaje y es él quien construye nuevos aprendizajes, el maestro es un profesional crítico y reflexivo, el mediador quien planifica experiencias, contenidos y materiales con el fin que el estudiante aprenda.”²

El modelo cognitivo ha contribuido en la elaboración de la guía ya que hace referencia tanto al desarrollo del niño como a los procesos de aprendizaje, estudia procesos tales como la percepción, memoria, atención, lenguaje, razonamiento y resolución de problemas, es decir los procesos involucrados en el manejo de la información por parte del niño, considera al niño como un agente activo y constructor de su propio aprendizaje, donde el maestro es un profesional crítico, creativo, un mediador quien planifica experiencias,

¹ CASTRO, Orestes, *Pedagogía Contemporánea*, Primera Edición, Quito, 2004, p.22

²ROMO Peter: *Psicología Educativa*, p43

contenidos con materiales cuyo fin es que el niño aprenda, organizando actividades para indagar los conocimientos previos y estimular sus potencialidades.

1.1.3 Aprendizaje significativo

El aprendizaje significativo se refiere al tipo de aprendizaje que relaciona la información nueva con la que ya posee, reajustando y reconstruyendo ambas informaciones en este proceso. Dicho de otro modo, la estructura de los conocimientos previos condiciona los nuevos conocimientos y experiencias.

El aprendizaje significativo es funcional cuando la persona que lo ha realizado puede utilizarlo efectivamente en una situación concreta para resolver un problema determinado; dicha utilización se hace extensa a la posibilidad de usar lo aprendido para abordar nuevas situaciones y efectuar nuevos aprendizajes.

“El aprendizaje significativo es aquel que teniendo una relación sustancial entre la nueva información previa pasa a formar parte de la estructura cognoscitiva del hombre y puede ser utilizado en el momento preciso para la solución de problemas.”³

El aprendizaje significativo es el que permite que los conocimientos, habilidades, destrezas, valores y hábitos adquiridos pueden ser utilizados en cualquier circunstancia, donde los nuevos conocimientos se incorporan en forma sustantiva en la estructura cognitiva del niño. Esto se logra cuando el estudiante relaciona los nuevos conocimientos con los anteriormente adquiridos; pero también es necesario que él se interese por aprender lo que se le está mostrando y por lo tanto tendrá más posibilidades de aprender algo nuevo.

La Teoría del Aprendizaje Significativo ha contribuido en la elaboración de la guía ya que concibe los conocimientos previos como punto de partida para el aprendizaje del niño, donde el maestro se convierte en el mediador entre los conocimientos y los

³SANCHEZ, Diomedes, *Módulo Educar con excelencia*, Loja, 2005, p45

estudiantes, quien es el planificador de actividades, el creador de estrategias que permitan que el niño esté dispuesto y motivado para aprender.

1.1.4 Modelo constructivista

“Es una corriente de la didáctica que se basa en la teoría del conocimiento constructivista. Postula la necesidad de entregar al estudiante herramientas que le permitan crear sus propios procedimientos para resolver un problema, lo cual implica que sus ideas se modifiquen y siga aprendiendo.”⁴

El constructivismo es una perspectiva epistemológica de la educación concebida para ayudar al educando a acceder progresiva y secuencialmente a un estado superior de desarrollo intelectual. Es un modelo que intenta explicar cuál es la naturaleza del conocimiento humano, asume que nada viene de la nada, es decir que a partir del conocimiento previo nace el nuevo conocimiento, considera que el estudiante es quien logra la transferencia de lo teórico a lo práctico.

El modelo constructivista ha contribuido en la elaboración de la guía ya que, al organizar su estructura se consideró que el niño es el único responsable de su propio proceso de aprendizaje, relacionando la información nueva con los conocimientos previos, lo cual es esencial para la elaboración de lo que aprende, además este modelo se aplicó al desarrollar los ejercicios en cada una de las inteligencias, al planificar cada técnica lúdica con el propósito de potenciar las inteligencias múltiples.

1.1.5 Pedagogía activa

“La pedagogía activa concibe al niño como centro de la educación, el sujeto de aprendizaje, donde la educación es la reconstrucción continua de experiencias, la esencia

⁴ GOMEZ, Rubén, Fundamentos Pedagógicos , Ibarra, 2010, p.9

de su método reside en favorecer la manifestación espontánea de estímulos, orientaciones e intereses que permiten el paso del aprendizaje.”⁵

Criterio con el que se concuerda ya que el estudiante es el centro o eje sobre el cual gira toda la enseñanza, cuyos intereses deben ser conocidos y promovidos por la escuela, donde lo esencial es que él niño descubra el conocimiento y sus aplicaciones a partir de la experiencia y la libertad por lo que hay que permitir al educando observar, trabajar, actuar y experimentar, además la escuela debe preparar al estudiante para enfrentarse a la vida, lo que implica crear situaciones para que el niño desarrolle su personalidad, favoreciendo su espontaneidad. El rol del educador es ser guía y facilitador que crea espacios y procura los recursos materiales para que el estudiante manipule y descubra los aprendizajes lo que garantiza la experiencia, la seguridad y autonomía que se requiere en la vida.

La pedagogía activa se fundamenta en la relación del educando con el medio y con la naturaleza, donde la educación debe seguir el desenvolvimiento natural del niño y su proceso evolutivo. Además los contenidos son tratados de acuerdo al interés, necesidad del niño en forma flexible según el nivel de desarrollo y como metodología el trabajo individual y cooperativo.

La Pedagogía Activa ha contribuido en la elaboración de la guía ya que concibe al aprendizaje como un proceso de adquisición individual de conocimientos, de acuerdo con las condiciones personales de cada estudiante, en el que interviene el principio que supone el aprendizaje a través de la observación, la investigación, el trabajo.

Además los lineamientos de esta pedagogía, permitieron la identificación del aprendizaje tomando en cuenta los intereses, necesidades y el medio donde el niño vive, partiendo de lo simple y concreto hacia lo complejo y abstracto. También sirvió de apoyo al estructurar las técnicas lúdicas, en cada una de las ocho inteligencias.

1.1.6 Pilares de la educación planteados por la Unesco

⁵ ROBLES, Demetrio, *Pedagogía del futuro*, primera edición, Argentina, 2002, p, 26

Para el desarrollo de la educación la UNESCO plantea como pilares en todo proceso educativo a los siguientes:

Aprender a conocer.- Se refiere al dominio de los instrumentos del saber considerados medios y finalidad de la vida humana. Como medio, es el instrumento que posibilita al ser humano comprender el mundo que lo rodea, de manera suficiente para vivir con dignidad, desarrollar sus capacidades profesionales y comunicarse con los demás. Como fin, se refiere al placer de comprender, conocer, descubrir, apreciar las bondades del conocimiento en si y de la investigación individual. Aprender a conocer significa aprender a aprender.

Aprender a hacer.- Tiene características asociadas con el aprender a conocer, consiste en el aprender a poner en práctica los conocimientos. Los aprendizajes referidos al hacer deben evolucionar hacia tareas de producción más intelectuales. Cada día se exige más a los seres humanos la formación en competencias específicas que combinen la calificación técnica y profesional, el comportamiento social, las aptitudes para trabajar en equipo, la capacidad de iniciativa.

Aprender a vivir juntos.- Se refiere a los aprendizajes que sirven para evitar conflictos, para solucionarlos de manera pacífica, fomentando el conocimiento de los demás. Aprender la diversidad de la especie humana y contribuir a la toma de conciencia de las semejanzas e interdependencias existentes entre todos a los seres humanos, especialmente respecto a las realidades étnicas y regionales. Aprender a vivir en la realidad ecuatoriana pluriétnica.

Aprender a ser.- La educación debe conferir a todos los seres humanos la libertad de pensamiento, de juicio, de sentimientos y de imaginación necesarios para lograr con plenitud sus talentos y la capacidad de ser artífices de su destino. Todos estos aprendizajes deben contribuir a la construcción de un país democrático, intercultural y a mejorar las condiciones de vida.

Aprender a emprender.- Se refiere al desarrollo de capacidades para iniciar nuevos retos que contribuyan a su permanente desarrollo, para tener visiones, para imaginarse el futuro y frente a ello actuar en consecuencia. Esto le habilita al estudiante para actuar con visión de futuro, en relación con su proyecto de vida, con sostenimiento y desarrollo continuo, en condiciones de incertidumbre y de cambio constante.

Los Pilares de Educación planteadas por la UNESCO han contribuido en la elaboración de la guía ya que dan orientaciones claras con el propósito de que los educandos desarrollen su potencial individual contribuyendo a una transformación social en función del tiempo y el espacio, para proveer una educación de calidad y fomentar un desarrollo humano sostenible.

1.2 Fundamento psicológico

1.2.1 Teoría de las inteligencias múltiples de Gardner

Gardner y otros investigadores proponen el concepto de inteligencias múltiples que pretende interpretar de mejor manera, los atributos mentales de los seres humanos, para este investigador, el hombre posee, por lo menos, ocho inteligencias y las desarrolla, en mayor o menor grado, de acuerdo con su historia y cultura.

“El modelo propuesto por Howard Gardner enfatiza que la inteligencia no debe verse como algo unitario que ayuda a resolver problemas o elaborar productos, sino como la combinación de factores que agrupa diferentes capacidades específicas con distinto nivel de generalidad.”⁶ A través de esta teoría, Gardner llegó a la conclusión de que la inteligencia no es algo innato y fijo, establece que la inteligencia está localizada en diferentes áreas del cerebro, interconectadas entre sí y que pueden también trabajar en

⁶GARDNER, Howard, *Estructuras de la Mente*, Primera edición, USA, 1996, p.57

forma individual, por eso Gardner las agrupa en ocho inteligencias que se describen a continuación.

- Lingüística
- Lógico-matemática
- Musical
- Naturalista
- Espacial
- Física y cenestésica
- Interpersonal
- Intrapersonal

Inteligencia lingüística.- Ha sido la más estudiada, se localiza en el hemisferio izquierdo en el lóbulo temporal, las operaciones de procesamiento de la información que usa esta inteligencia incluyen las competencias semánticas, fonológicas, sintácticas y pragmáticas.

Inteligencia lógico-matemática.-Es la capacidad para usar los números de manera efectiva y razonar adecuadamente, se localiza en el hemisferio izquierdo en los lóbulos frontal y parietal izquierdos, el conocimiento lógico matemático se inicia en los primeros meses de la vida, a través de las acciones del neonato sobre los objetos de su entorno, alcanza su cumbre en la adolescencia, la juventud y los primeros años de la edad adulta.

Inteligencia musical.-Es una de las inteligencias que se desarrolla a más temprana edad, la percepción y la sensibilidad a los sonidos musicales están presentes desde antes del nacimiento, se localiza en el lóbulo temporal derecho.

Inteligencia naturalista.-Es la capacidad para conocer, comprender la naturaleza, la variedad de fenómenos, especies animales y vegetales que viven en profunda relación.

Inteligencia espacial.-Se localiza en las zonas corticales posteriores del hemisferio derecho, entre las operaciones que promueven actividades a esta inteligencia tenemos la ubicación de nociones espaciales, lateralidad, orientación y direccionalidad.

Inteligencia física y cinestésica.- Se localiza en la zona motora, cerebelo, ganglios basales, entre las operaciones que promueven actividades a esta inteligencia tenemos la identificación de las partes del cuerpo, ubicación de segmentos corporales, discriminación de simetría y memoria visual.

Inteligencia interpersonal.-Se localiza en los lóbulos frontales, lóbulo temporal derecho, sistema límbico, es la capacidad de percibir y establecer distintos estados de ánimo, las intenciones, las motivaciones, los sentimientos de otras personas.

Inteligencia intrapersonal.- Se localiza en los lóbulos frontales, parietales, sistema límbico, entre las operaciones que promueven actividades a esta inteligencia tenemos adquisición, mecanismos de adaptación a situaciones novedosas, incremento de la autoestima, aceptación, confianza y seguridad en sí mismo. Es decir el conocimiento de sí mismo de la habilidad para adaptarse a las propias maneras de actuar a partir de ese conocimiento, esta inteligencia incluye tener una imagen precisa de uno mismo, tener conciencia de los estados de ánimo.

Una vez que se admite que en cada individuo coexisten estas inteligencias, la intervención educativa deberá procurar el máximo desarrollo de cada una de ellas, de tal modo que tengan iguales posibilidades de manifestación y que luego por la acción de las diferencias individuales de cada niño, una sobresalga más que otras.

1.2.2 Teoría del aprendizaje de Piaget

“Criterio que permite inferir que el ser humano es un organismo vivo que llega al mundo con una herencia biológica limitan aquello que se puede percibir, y por otra hacen posible el progreso intelectual.”⁷

Para Jean Piaget el aprendizaje es un cambio de esquemas mentales en cuyo desarrollo es importante lo que el estudiante aprende como el proceso a través del cual logra ese aprendizaje, es decir, que atiende tanto al contenido como al proceso, donde la enseñanza debe partir de acciones que el estudiante puede realizar.

El desarrollo cognoscitivo comienza cuando el niño se va relacionando con su medio ambiente, irá incorporando las experiencias a su propia actividad y las reajusta con las experiencias obtenidas. La Teoría del Aprendizaje de Piaget ha contribuido en la elaboración de la guía ya que, permitió conocer con certeza el tipo de habilidad intelectual que cada niño puede desarrollar según la fase cognoscitiva en la que se encuentra.

1.2.3 Teoría del aprendizaje en función de un modelo social de Bandura

“Albert Bandura es creador de la teoría social del aprendizaje, que se centra en los conceptos de refuerzo y observación. Sostiene que los humanos adquieren destrezas y conductas de modo operante e instrumental y que entre la observación y la imitación intervienen factores cognitivos que ayudan al sujeto a decidir si lo observado se imita o no.”⁸

En los niños, la imitación se da a través de modelos que pueden ser los padres, educadores, amigos y hasta los héroes de la televisión, este aprendizaje lo podemos relacionar con las actividades de las técnicas lúdicas de la danza, el teatro y la música.

⁷ BAZANTES, Sandra, Teorías de Aprendizaje, p.12

⁸ VILLAROEL, William: *Didáctica Especial*, Segunda Edición, Argentina, 2006 p.11

“Todos los fenómenos del aprendizaje resultan de la experiencia directa mediante la observación del comportamiento de otras personas. Bandura refuerza su interés por el aprendizaje observacional, a través del cual ha demostrado que los seres humanos adquieren conductas nuevas.”⁹ Los cuatro procesos del aprendizaje por observación son:

Atención: La atención de los estudiantes se centra acentuando características sobresalientes de la tarea, subdividiendo las actividades complejas en partes, utilizando modelos competentes y demostrando la utilidad de los comportamientos modelados.

Retención: La retención se aumenta al repasar la información, codificándola en forma visual o simbólica.

Producción: Las conductas se comparan con la representación conceptual (mental) personal. La retroalimentación ayuda a corregir discrepancias.

Motivación: Las consecuencias de la conducta modelada informan a los observadores de su valor funcional y su conveniencia.

La Teoría del aprendizaje en función de un modelo social de Bandura, ha contribuido en la elaboración de la guía ya que, permitió comprender la importancia de los niños como un recurso natural más valioso de la sociedad, como los futuros líderes, además este enfoque contribuyó para comprender la realidad social en la que se desarrollan los niños, priorizando el entorno de las inteligencias múltiples y capacidades de los seres humanos, conservando sus valores y su formación como instrumento de cambio dentro de la sociedad.

1.2.4 Fundamento legal

Esta investigación tiene su sustento legal en la Constitución Política de la República vigente, que plantea:

“El Estado, la sociedad y la familia promoverán de forma prioritaria el desarrollo integral dentro del proceso de crecimiento, maduración y despliegue de sus

⁹ SEMPERTEGUI, Jorge: *Fundamentos Psicológicos del Aprendizaje*, Primera Edición, Quito, 2003.p 90

capacidades, potencialidades y aspiraciones, en un entorno familiar, escolar y social de afectividad y seguridad, y la atención para alcanzar su bienestar.”¹⁰

Se sustenta también en el Plan Decenal de Educación que plantea a la educación como el mejor medio para desarrollar la inteligencia que permite la apropiación de la tecnología, comprensión y redescubrimiento, el desarrollo de la creatividad, en donde el estudiante sea agente activo de su aprendizaje. Se basa además en el documento propuesto para la Actualización y Fortalecimiento Curricular de la Educación General Básica 2010 que considera al buen vivir como Fundamento Constitucional basado en el Sumak Kawsay que constituye el principio rector del Sistema Educativo, la transversalidad en el currículo y también como hilo conductor de los ejes transversales los mismos que son parte de la formación en valores.

Se fundamenta además en el Código de la Niñez y Adolescencia que proporciona el marco jurídico para que el niño, desarrolle integralmente su capacidad, fortalezca su estructura corporal, sus actitudes, sentimientos de amor, respeto y aceptación de sí mismo.

¹⁰Sección Quinta Art. 44, 45 y 46 Constitución Política de la República.

CAPÍTULO II

TEORÍA DE LAS INTELIGENCIAS MÚLTIPLES

“La palabra inteligencia tiene su origen en la unión de dos vocablos latinos: inter= entre y eligere = escoger, significa la capacidad cerebral por la cual se consigue penetrar en la comprensión de las cosas eligiendo el mejor camino, la formación de ideas, el juicio y el razonamiento.”¹¹ De allí que la función de la escuela es renovar con sus estudios y descubrimientos sobre el comportamiento del cerebro, donde el niño aprende a aprender, para estimular sus inteligencias, el maestro transforma su profesión en la más importante de todas. El papel de la inteligencia dentro de la educación debe orientarse a que el niño desde su nacimiento, tenga todas las oportunidades posibles para desarrollar sus potencialidades, la inteligencia debe ser el instrumento que unido a la educación asegure las bases de todo el desarrollo posterior del niño.

2.1 Las inteligencias múltiples

Howard Gardner, profesor de la Universidad de Harvard, postula la Teoría de las Inteligencias Múltiples apoya los nuevos avances de la ciencia, hacia una teoría más comprensiva de las múltiples formas que tiene el intelecto humano de manifestarse y dar la oportunidad de aprender y desarrollar el talento potencial de cada individuo de acuerdo a sus propias inclinaciones naturales. Propone que existen normalmente en el ser humano ocho tipos de inteligencia, es decir ocho puntos diferentes de su cerebro donde se albergaran diversas inteligencias.

“El desarrollo de las inteligencias depende de tres factores principales: la 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, la historia de la vida personal, incluyendo las experiencias con los padres, docentes, amigos.”¹²

¹¹LEVY, Pierre, *Formas de Inteligencia*, Primera Edición, Edit. Alfaomega, México, 2004, p.55

¹² GARDNER, Howard, *estructuras de la mente*, Primera edición, USA, 1996, p.87

“Así, podemos percibir que el lenguaje matemático es finalmente un sistema simbólico, el lenguaje oral y escrito, la música, el arte, y cualquier actividad o producción se basa en ese potencial humano darle un significado simbólico a todo lo que rodea.”¹³

El desarrollo de las inteligencias planteadas por Gardner sostiene que las experiencias, son puntos decisivos del desarrollo de las habilidades y talentos de un individuo, a menudo estos eventos ocurren en las primeras etapas de la infancia, aunque pueden presentarse en cualquier momento de la vida. Otra variedad de influencias ambientales que fomentan o frenan el desarrollo de las inteligencias son los factores ambientales, geográficos, históricos - culturales.

Gardner agrupa ocho tipos de inteligencias que se describen a continuación:

- Lingüística
- Lógico-matemática
- Musical
- Naturalista
- Espacial
- Física y Cinestésica
- Interpersonal
- Intrapersonal

2.1.1 Inteligencia lingüística

“Se localiza en el hemisferio izquierdo en el lóbulo temporal, las operaciones de procesamiento de la información que usa esta inteligencia incluyen las competencias semánticas, fonológicas, sintácticas y pragmáticas.”¹⁴

“Entre las operaciones que promueven actividades a esta inteligencia tenemos la articulación fonética, manejo de entonación y ritmo, incremento del vocabulario,

¹³ AMSTRONG, Thomas, *Educando la Inteligencia*, Tercera Edición , México , 2001,p.123

¹⁴ SANTILLANA, *Lenguaje y Comunicación 9*, Guayaquil, 2010, p.45

construcción de significados, percepción y discriminación fonética, memoria auditiva y sensibilidad al sonido. “¹⁵

El desarrollo lingüístico comienza en la etapa prenatal y neonatal, en muchos de los aspectos el periodo máximo de desarrollo se extiende hasta la pubertad y en general permanece sólido hasta la vejez. Es decir esta inteligencia permite la capacidad de usar el lenguaje de manera efectiva, sea de manera gestual, oral y escrita, incluye la habilidad de manipular la sintaxis o estructura fonética, la semántica o significados. Las técnicas lúdicas que desde mi apreciación personal ayudan de mejor manera al desarrollo de la inteligencia lingüística son la expresión oral, música y títere, porque la expresión oral favorece el desarrollo del lenguaje, la música ayuda a que el niño se relaje y por medio del títere, que es un personaje mágico ayuda al desarrollo de su imaginación.

2.1.2 Inteligencia lógica – matemática

“Es 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, está ubicado en los lóbulos frontales y parietales izquierdos, hemisferio izquierdo.”¹⁶

“El conocimiento lógico – matemático se inicia en los primeros meses de vida, a través de las acciones del bebé sobre los objetos de su entorno; alcanza su cumbre en la adolescencia, la juventud y los primeros años de la edad adulta. Algunos aspectos matemáticos complejos comienzan su declive a partir de los 40 años.”¹⁷

La inteligencia lógico – matemática se relaciona con la matemática, la ciencia y la lógica, algunas características que presenta un niño con inteligencia Lógica Matemática más desarrollada son:

- Domina los conceptos de cantidad, tiempo y causa-efecto.
- Percibe los objetos y su funcionamiento en el entorno.

¹⁵ SANTILLANA, *Lenguaje y Comunicación* 9, Guayaquil, 2010, p.60

¹⁶ SEMPERTEGUI, Carlos, *Modulo de Pensamiento Lógico*, UTPL, Loja, 2009, p.47

¹⁷ SEMPERTEGUI, Carlos, *Modulo de Pensamiento Lógico*, UTPL, Loja, 2009, p.87

- Demuestra habilidad para encontrar soluciones lógicas a los problemas.
- Se entusiasma con operaciones complejas, como ecuaciones, fórmulas físicas.
- Demuestra interés por carreras como ciencias económicas, informática, derecho, ingeniería y química, entre otras.
- Probablemente disfruta resolviendo problemas de lógica y cálculo, y pasa largas horas tratando de encontrar la respuesta a los famosos acertijos.

Las técnicas lúdicas que desde mi punto de vista ayudan de mejor manera al desarrollo de la inteligencia lógica matemática son el juego, la expresión oral y expresión plástica, porque el juego permite que el niño explore el mundo que le rodea, la expresión oral ayuda a la correcta articulación silábica y la expresión plástica es fundamental en el desarrollo de la creatividad.

2.1.3 Inteligencia física cinestésica.

La Inteligencia Física – Cinestésica es la habilidad para usar el propio 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.

“Se localiza en la zona motora, cerebelo, ganglios basales, la evolución de esta inteligencia varía según se desarrollan las destrezas y objetos de aprendizaje. Desde el nacimiento progresa la asociación entre mirar un objeto y agarrarlo; los logros motores en los dos primeros años son impresionantes.”¹⁸

El niño cinestésico aprende cuando la enseñanza se completa con dinámicas, movimientos y cuando se involucran los sentimientos y las emociones, un niño que ha ejercitado la inteligencia corporal cinestésica puede identificarse muy fácilmente porque es sensible, emocional y muy cariñoso, su voz es lenta y con muchas pausas, le gusta mucho la comodidad, es muy relajado en su arreglo a veces resulta difícil mirarlo a los

¹⁸ SEMPERTEGUI, Carlos, Modulo de Pensamiento Lógico , UTPL, Loja, 2009, p.30

ojos, porque tiende a dirigir la mirada hacia abajo, lo que significa que está reconociendo sus sentimientos al hablar, gesticula mucho y hace movimientos con las manos, utiliza el berrinche como una forma de comunicar lo que no puede transformar en palabras.

“La inteligencia cinestésica está vinculada con la capacidad para controlar el cuerpo en actividades físicas coordinadas como la deportiva, la danza, las habilidades manuales, entre otras, a través de esta inteligencia el niño adquiere información que por efecto del movimiento y la vivencia se convierte en aprendizaje significativo.”¹⁹

Las técnicas lúdicas que desde mi punto de apreciación personal ayudan de mejor manera al desarrollo de la inteligencia física cinestésica son la música, juego y expresión oral, porque la música puede ser utilizada por el infante como forma de diversión a través del baile, el juego ayuda a la sociabilización del niño y la expresión oral utiliza el niño para intercambiar de ideas y pensamientos.

2.1.4 Inteligencia musical

Esta ubicada en el lóbulo temporal derecho. Es una de las inteligencias que se desarrolla más temprano. La percepción y sensibilidad a los sonidos musicales están presentes desde antes del nacimiento. La música es el elemento fundamental en la primera etapa de la vida, el niño, empieza a expresarse y es capaz de integrarse activamente a la sociedad, logra autonomía en sus actividades habituales, asume el cuidado de si mismo, proporciona seguridad, confianza emocional, porque se siente comprendido. Entre los tres y diez años se sitúa la etapa de mayor sensibilidad para la evolución de esta inteligencia que una vez desarrollada puede mantenerse activa hasta la vejez.

El perfil de las personas con inteligencia musical se puede detallar de la siguiente manera:

¹⁹VILLARROEL, Y, *Juegos e Inteligencia*, Primera edición, Edit. Alforja, Argentina, 2007, p.77

- Canta con ritmo.
- Silba con melodía.
- Reconoce melodías o instrumentos desafinados.
- Tiene ritmo en las actividades que realiza.
- Le gusta escuchar música y bailar.
- Muestra sensibilidad a los sonidos del ambiente.
- Tiene talento para tocar un instrumento musical.
- Memoriza con facilidad utilizando ritmos, rimas, cadencias y repeticiones.
- Estudia y trabaja mejor con música de fondo, que favorece la relajación y concentración.

Entre las características que pueden ayudar a identificar a un niño con este tipo de capacidad se puede enlistar a las siguientes:

- Disfruta y busca ocasiones para escuchar música o sonidos ambientales en el ámbito del aprendizaje.
- Muestran disposición por explorar y aprender de la música y de los medios.
- Imita la dirección, ejecución, creación de movimientos expresivos, el baile y la danza.
- Emplea el vocabulario musical, ejecuta instrumentos con facilidad, disfruta improvisando sonidos o componiéndolos.

Las técnicas lúdicas que desde mi punto de apreciación personal ayudan de mejor manera al desarrollo de la inteligencia musical son la música, juego y expresión oral, porque la música ayuda al infante en el desarrollo de su inteligencia, mediante el juego el niño aprende con vivacidad y sencillez y la expresión oral ayuda a que el niño se exprese verbalmente con facilidad.

2.1.5 Inteligencia naturalista

“La inteligencia naturalista se aplica al reconocer plantas, animales, personas o elementos del entorno natural. Las interacciones con el medio físico ayudan a desarrollar la percepción de las causas y sus efectos y los comportamientos o fenómenos que puedan existir en el futuro.”²⁰

“Los naturalistas suelen ser hábiles para observar, identificar y clasificar a los miembros de un grupo o especie, e incluso para descubrir nuevas especies. Su campo de observación más afín es el mundo natural, donde pueden reconocer flora y fauna y utilizar sus habilidades en actividades de caza, ciencias biológicas y conservación de la naturaleza.”²¹

Todas estas habilidades son propias del método científico, y por lo tanto cualquier persona que tiene inclinación por la investigación; independientemente del tema o campo donde la aplique, tiene afinidad con este tipo de inteligencia. La inteligencia naturalista se pone de manifiesto en muchas áreas de investigación científica: biología, botánica, zoología y medicina.

Las técnicas lúdicas que desde mi punto de apreciación personal ayudan de mejor manera al desarrollo de la inteligencia naturalista son la expresión oral, expresión plástica y juego, porque la expresión oral ayuda al desarrollo del pensamiento lógico del infante, la expresión plástica es utilizada por el niño como lenguaje el mismo que se convierte en un instrumento de comunicación por medio del dibujo, y mediante el juego el niño aprende de forma divertida.

²⁰ CALERO, José, *Módulo de Didáctica de las Ciencias*, UTPL, Loja, 2009, p47

²¹ CALERO, José, *Módulo de Didáctica de las Ciencias*, UTPL, Loja, 2009, p27

2.1.6 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).

Está ubicada en las zonas corticales posteriores del hemisferio derecho. En la primera infancia existe un pensamiento topológico, a medida que se regula el sentido de la lateralidad y la direccionalidad, se perfecciona la coordinación motriz y la situación del cuerpo en el espacio, alcanzando el periodo inicial de desarrollo hasta la pubertad. La capacidad artística espacial permanece “robusta” hasta la vejez.

La sede más importante de los procesos espaciales se encuentra en el hemisferio derecho, el uso de esta inteligencia se evidencia en el juego de ajedrez, historietas, afiches, collages.

Las cualidades de las personas con la inteligencia espacial son:

- Buen sentido de la orientación (marinos, exploradores)
- Precisa percepción de los espacios y dimensiones de los objetos (arquitectos, escultores)
- Gran capacidad para interpretar mapas, gráficas (ingenieros, arquitectos)

Entre las actividades que desarrollan la inteligencia visual – espacial en los niños se pueden enlistar las siguientes:

- Crear una representación pictórica de lo que aprendieron en alguna unidad.
- Usar gráficos de la computadora para ilustrar.
- Diagramar estructuras de sistemas que se interconectan, como por ejemplo el sistema del cuerpo, sistema político, sistema escolar, cadenas alimenticias.
- Ilustrar, pintar, dibujar, o construir
- Jugar con rompecabezas, laberintos visuales.
- Narrar un cuento imaginario.

Las técnicas lúdicas que desde mi punto de apreciación personal ayudan de mejor manera al desarrollo de la inteligencia espacial son la expresión oral, expresión plástica y música, porque la expresión oral ayuda al niño a enriquecer su vocabulario, mientras que la expresión plástica permite que el niño sea más autónomo, y por medio de la música favorece el equilibrio psíquico del infante.

2.1.7 Inteligencia interpersonal

La inteligencia interpersonal es importante para cualquier estudiante, porque es la que le permite hacer amigos, trabajar en grupos, o conseguir ayuda cuando la necesita, la inteligencia interpersonal es todavía más importante desde el punto de vista del profesor, porque sin ella no podría entender a los estudiantes, sus necesidades y sus motivaciones.

Es por ello que la inteligencia interpersonal debe ser considerada como la capacidad de entender a otras personas, interactuar con ellos y entablar empatía, es poder discernir, comprender qué le sucede a otra persona en determinado contexto y actuar de manera apropiada en relación con los estados de ánimo, las conductas y los deseos de esa persona, los niños que poseen inteligencia interpersonal son populares, tienen muchos amigos, mantienen una buena relación con sus compañeros de aula y con los niños que los rodea.

Las técnicas lúdicas que desde mi punto de apreciación personal ayudan de mejor manera al desarrollo de la inteligencia interpersonal son la expresión oral, música y juego, porque la expresión oral permite al niño expresarse con claridad y precisión, mientras que música favorece la habilidad motriz del infante y por medio del juego el niño adquiere madurez en su personalidad.

2.1.8 Inteligencia intrapersonal

“Se localiza en los lóbulos frontales y parietales, sistema límbico, esta inteligencia incluye tener una imagen precisa de uno mismo, tener conciencia de los estados de ánimo, las intenciones, motivaciones, temperamentos, deseos, y la capacidad para la autodisciplina, la auto comprensión y la autoestima.”²²

La conciencia en uno mismo es la capacidad de reconocer y entender las propias fortalezas, debilidades, emociones e impulsos, así como el efecto que estos tienen sobre los demás y sobre el trabajo. La Autorregulación o control de sí mismo es la habilidad de controlar las emociones e impulsos, de pensar antes de actuar para evitar juicios prematuros.

La inteligencia intrapersonal permite un entendimiento de nosotros mismos, no está asociada a ninguna actividad concreta, las capacidades inherentes a este tipo de inteligencia permiten planificar, imaginar, resolver problemas especialmente emocionales para ello existen elementos intrínsecos como la motivación, donde las habilidades intrapersonales tienen una importancia en el desarrollo de niños con la finalidad de formar seres humanos éticos, productivos y creativos.

Entre las características de las personas que han desarrollado esta inteligencia se puede mencionar:

- Interés por sus experiencias internas.
- Disfrutan de actividades que impliquen reflexiones personales.
- Aprende a procesar y comprender los propios sentimientos, fijar y cumplir metas personales y alcanzar el autoconocimiento y la autoestima.
- Formulan interrogantes acerca de su desarrollo y ambiciones personales, buscan respuestas ante los misterios de la vida, hallando en ello motivo de gran satisfacción.

²² MARIN, Jean, Módulo de Inteligencia emocional, ITSLA, Ibarra, 2010, p.9

Las técnicas lúdicas que desde mi punto de apreciación personal ayudan de mejor manera al desarrollo de la inteligencia intrapersonal son la expresión oral, música y expresión plástica, porque la expresión oral permite la ejercitación de los músculos faciales del infante, mientras que la música ayuda a la sensibilidad del niño y mediante la expresión plástica el infante estimula su observación y curiosidad.

La inteligencia a la edad de 5 y 6 años

El niño de cinco años

Desde el punto de vista intelectual, los niños de cinco años ya muestran señales de pensamiento lógico a medida que comienzan la transición de aquello que el psicólogo cognoscitivo Jean Piaget denominaba operaciones concretas. Su pensamiento está más organizado que antes, y en consecuencia, tienden a ver el mundo como un lugar más racional y organizado.

Son más estables, previsibles y confiables que cuando eran más pequeños; y son menos egocéntricos. Así los adultos los perciben a menudo como relajados y amistosos, y cuando juegan con sus iguales, por lo general muestran la disposición de compartir, tomar turnos y cooperar.

Este espíritu de confiabilidad y cooperación se puede apreciar en la casa. Los padres, en especial la madre, ocupan un lugar preponderante en la vida del niño. A los niños de cinco años les gusta agradar a los padres y exhiben la voluntad de adoptar nuevas responsabilidades en lo que se refiere a cuidarse a sí mismos y a sus pertenencias. A menudo están dispuestos ayudar en el cuidado de sus hermanos más pequeños, aunque, en general, conviven mejor con niños ajenos a su casa.

A los cinco años los niños comienzan a apreciar a sus bebés como denominan con frecuencia a sus hermanos o hermanas menores, se vuelven protectores de ellos y se enorgullecen de poder ayudar a cuidarlos.

El niño de seis años.

A esta edad poseen una imaginación tan viva que destaca su mayor habilidad cognoscitiva. Si se les facilita los medios adecuados para jugar ponen de manifiesto su curiosidad y exuberancia. Están aprendiendo a leer y escribir.

Tienen aptitud para las manualidades y artes creativas. Se echan a llorar fácilmente porque sienten que su vida carece de equilibrio, esta situación mejora si se modifica el ambiente del niño y se pone a su disposición más tiempo y otros medios de juego.

El desarrollo de la inteligencia en los niños de 5 y 6 años se caracteriza porque:

- Pone atención a la utilidad de las cosas por lo tanto su pensamiento es más práctico.
- Establece diálogos cortos y luego por periodos de tiempo cada vez más largos.
- Su vocabulario es más variado y claro, expresa sus deseos y pensamientos.
- Utiliza con más facilidad su lado predominante del cuerpo.
- Tiene más agilidad en sus movimientos, camina en diferentes direcciones siguiendo un ritmo.
- Los movimientos de sus dedos son más precisos, pueden coser, ensartar, amarrar, desamarrar.
- La habilidad de sus manos le permite manejar instrumentos para hacer cosas como dibujar o modelar.
- Reconoce lo que está arriba, abajo, dentro, fuera, cerca, lejos, con relación a su cuerpo.

CAPÍTULO III

DESARROLLO DE LAS TÉCNICAS LÚDICAS

“La lúdica se entiende como una dimensión del desarrollo de los individuos, siendo parte constitutiva del ser humano, el concepto de lúdica se refiere a la necesidad de comunicarse, sentir, expresar y producir una serie de emociones orientadas hacia el entretenimiento, la diversión, el esparcimiento, que lleva a gozar, reír, gritar e inclusive llorar”²³.

La lúdica en los niños/as, tiende en todo momento a la representación, a la simbolización, a la abstracción del acto del pensamiento, es el camino para el desarrollo de sus potencialidades intelectuales. De allí que la actividad lúdica cobra importancia en los niños/as que poseen una inteligencia, un cuerpo y un espíritu en proceso de construcción y desarrollo.

“La Lúdica fomenta el desarrollo psico-social, la conformación de la personalidad, evidencia valores, orienta a la adquisición de saberes, encerrando una amplia gama de actividades donde interactúan el placer, el gozo, la creatividad y el conocimiento.”²⁴.

Idea que permite inferir el valor educativo esencial de la lúdica como factor de desarrollo. Es muy importante que el maestro, que conoce el espíritu infantil proponga a los niños/as actividades lúdicas para su desarrollo como expresiones artísticas, tales como la danza, el teatro, la música, la plástica, expresión oral, títeres, lo lúdico genera un ambiente agradable, genera emociones, gozo y placer.

3.1 Características de las técnicas lúdicas

Para ser efectivas, las técnicas lúdicas deben tener las siguientes características:

²³ CASTRO, Fernando, Psicopedagogía General, Primera Edición, Cuba, 2003, p.5

²⁴ CORTIJO, René, Tecnología Educativa para Educación Inicial, Primera Edición, Quito, UNITA, 2001, p.13

Ser divertidas: deben presentar situaciones de interés para los alumnos. Estos no se interesarán en situaciones fuera del área de interés.

Ser competitivas: los compañeros más preparados ayudan a los que no lo están aportando con sus conocimientos hacia los otros niños.

Ser continuo: no se debe dejar que existan "tiempos muertos" en los que los alumnos se aburren y divaguen.

Ser significativo: en forma significativa, se puede llegar a sustituir a las evaluaciones con la ventaja de premiar el esfuerzo y la perseverancia.

“La actividad lúdica es el gran libro que proporciona la misma vida, donde los niños aprenden todo lo que necesitan para desarrollarse. Como toda actividad humana las técnicas lúdicas permiten un alejamiento provisional de la realidad, una liberación inmediata de tensiones y consecuentemente un enriquecimiento personal.”²⁵

Es terapia activa al descargar de preocupaciones y facilitar manifestaciones de placer y satisfacción. De allí que las actividades en el tiempo libre son actividades educativas, por lo que se considera como un recurso socializador, que permite una educación permanente, que facilita aprendizajes significativos y posibilidades la ejercitación y experimentación, por ello es quizá que la actividad lúdica es considerada como una actividad pedagógica, que presenta beneficios y enriquece su desarrollo.

Por su importancia en el proceso educativo se ha considerado las siguientes técnicas lúdicas para el desarrollo del niño y sus potencialidades estas son: danza, teatro, música, expresión plástica, expresión oral, títere y juego.

3.1.1 Técnica lúdica de la danza

La danza es la mezcla armoniosa de movimientos, casi siempre, al ritmo de una música, en la que intervienen varios factores, como el tiempo el ritmo musical, lo que permite al niño fortalecer la integración de su personalidad al mismo tiempo que refuerza su

²⁵ WILLIAMS, Ronald, Tiempos de educar, Primera edición, México, 2006, p. 8

identidad grupal y sentido comunitario, la creatividad corporal pone los cimientos para una mejor asimilación de nociones intelectuales que el niño está por adquirir, la interacción de las capacidades estructurales como reflexión, percepción, habilidades, vivencias, expresión y comunicación dentro de la creación lúdica, constituye la semilla más productiva del proceso lúdico.

“En la danza infantil, lo que importa es que el niño pueda expresarse, para enseñar al niño a bailar es necesario conocer su identidad, para ello se debe cultivar la capacidad de crear movimientos, por ello es necesario motivar al niño para que ponga en contacto su propia sensibilidad.”²⁶.

Criterio con el que se concuerda, ya que la danza infantil es la actividad en la que se realiza el movimiento no en razón de la destreza sino de la expresión individual, donde el niño experimenta a través de la danza sus sentimientos de realización que no encuentra en otra actividad, porque la danza pone simultáneamente en acción todas sus potencialidades, además le enseña al niño tanto la conciencia del cuerpo como el control de sus movimientos.

Dimensión pedagógica de la danza

Nos ayuda a ejercitar la memoria auditiva y motriz en síntesis podemos decir que la dimensión pedagógica de la danza es doble, primero en razón de la práctica del movimiento y segundo al facilitar la armonía personal.

Por medio de la danza se aprende a utilizar destrezas, procedimientos y conceptos para generar conocimientos, habilidades, hábitos y actitudes que le permitan adaptarse al medio satisfactoriamente, la danza es acción, es movimiento y el movimiento humano es un fenómeno de adaptación a sí mismo, ya que el ser humano como integridad total única e irrepetible es un ser que vive en continua interacción con su medio.

²⁶ ALVAREZ, Flor, Arte en la escuela, Primera Edición, Argentina, 2008, p.32

La danza en la educación facilita la germinación integral de la creatividad con la inquietud permanente de la evolución para la vida por medio de la experiencia corporal placentera que privilegia la vivencia y la exploración mediante la acción tanto de su propio cuerpo, como de sus posibilidades de movimiento, de la relación con los demás y del medio circundante por lo que estos procedimientos posibilitan que el pensar, el sentir y los valores no estén nunca ausentes en el proceso de formación. De esa manera el individuo se desarrolla armónicamente para incorporarse adecuadamente a la sociedad, en el mundo laboral y enfrentar otros desafíos que le impone la vida sin perder su autonomía e identidad como persona, la danza es una forma de expresión y comunicación artística, es utilizada por los seres humanos para expresar emociones, sentimientos, pensamientos, estados de ánimo o también para entretenerse, divertirse, y disfrutar con movimientos rítmicos del cuerpo.

3.1.2 Técnica lúdica del teatro

Es uno de los grandes lenguajes artísticos del hombre, es el arte de la escena en vivo, El teatro prepara al niño para la vida adulta donde su acontecimiento es poético con un universo de ficción paralelo a la realidad.

El teatro en el ámbito de la educación forma parte de las técnicas pedagógicas utilizadas para desarrollar las capacidades de expresión y comunicación de los estudiantes centrándose no sólo en las habilidades lingüísticas de leer, escribir o hablar sino sobre todo, en la habilidad de comunicar.

Como recurso didáctico ha sido utilizado para la enseñanza y se contemplan los aspectos cognitivos, afectivos, perceptivos, psicomotores, artísticos y sociales .Sin embargo, el teatro no se puede reducir en la escuela a un mero instrumento didáctico, para delimitar bien todas las facetas de la enseñanza del teatro en la educación se deber abordar, desde un enfoque global, la expresión corporal, el fomento de la creatividad, la expresión artística o la educación emocional. Y lo que es más importante, tener en

cuenta los aspectos metodológicos que ayudan el desarrollo de la capacidad de interrelación de todas estas formas de expresión por medio de la interdisciplinariedad.

Dimensión pedagógica del teatro

El teatro se ha convertido en una gran herramienta de aportes invalorable, de una forma inmediata y amena, conecta al niño con el mundo del arte y le abre las puertas de la sensibilidad estética, al mismo tiempo que el teatro invita a los niños al pensamiento y a la reflexión, también los atrae a la diversión, es un lenguaje que trabaja con la literatura, la música, la danza, el canto.

3.1.3 Técnica lúdica de la expresión plástica

“El arte para los niños significa un medio de expresión que realiza naturalmente y que vuelcan sus experiencias, emociones y vivencias, muchas veces se descubre que el niño se expresa gráficamente con más claridad que en forma verbal siendo una actividad de la que disfrutan enormemente.”²⁷

Las artes plásticas ayudan en el desarrollo de la motricidad fina y de la creatividad, el gusto por las obras artísticas y el buen uso de materiales, nos ayudan a poner en práctica diferentes técnicas grafoplásticas como el dibujo, el estampado, el collage, el cosido, el modelado, las construcciones, entre otras que tienen que ser recurrentes y practicadas de una manera sistemática.

Criterio con el que se concuerda con el Ministerio de Educación, ya que las artes plásticas ayudan a que los niños /as desarrollen su motricidad fina de una manera natural y lúdica, para ello es importante que el educador tenga claro la intencionalidad en la realización de las diferentes técnicas, entre las técnicas que promueven la expresión artística y plástica en los niños se puede enlistar:

²⁷ MEC, Actualización y fortalecimiento curricular, Primera Edición, Quito, 2010, p. 40

Pintar: Es una actividad muy básica puesto que intervienen todos aquellos gestos que el niño tendrá que realizar a la hora de escribir. Se ha de iniciar con elementos muy amplios, pintura en las manos para trabajar la amplitud del gesto y la coordinación del brazo respecto al espacio que se quiere pintar, este trabajo se ha de iniciar desde los primeros días ya que permite precisión en los dedos para coger, saber dirigir el gesto y el movimiento, capacidad para hacer trazos cortos y largos.

Rasgado: El rasgado de papel además de desarrollar la motricidad fina produce destrezas que permite que el niño obtenga sentido de las formas y conocimientos del material, lo cual le permitirá más tarde trabajar con otros materiales. Cuando el niño practica el rasgado, debe iniciarse en formas libres que después identificará como formas sugerentes, a medida que domine el rasgado podrá manifestarse creando formas figurativas geométricas.

Punzado: Es una de las primeras actividades que implican presión que puede realizar, para ello necesita de un punzón y tiene que limitarse a un espacio que le conduce a afinar no solamente el dominio del brazo sino también el de los dedos.

Recortado: Esta técnica debe iniciar el niño cuando haya alcanzado cierto grado de madurez motriz y tenga establecido la coordinación visual-motora, recorte tiras de papel rectas y onduladas, forme figuras geométricas con las mismas. Estas actividades se pueden completar con crayones de cera o marcadores.

Pintura dactilar: El niño quiere expresarse y uno de los medios empleados por él, es la pintura, en esta actividad el niño da rienda suelta a su creatividad. Para la realización de la pintura dactilar es recomendable que el niño use toda la mano y la realización de diversos movimientos, mediante el uso de la pintura dactilar se logran muchas formas y líneas.

Enhebrado: Es una actividad dentro de la coordinación viso- motriz que pretende la coordinación del gesto con un material que excluye el espacio del papel, previamente a la actividad de enhebrar, el niño tiene que poder coger bolas, piedras e introducirlas en una botella o dentro de un recipiente que tenga un pequeño agujero, esta actividad ayudará a guiar la mano, realizar el acto prensor y tener un control muscular.

Pintar soplando: Las artes plásticas le permiten al niño expresarse por medio de esta técnica, crea, inventa o imagina y son actividades que debemos delegar en forma permanente. Para pintar soplando: se prepara una pintura clara (témpera y agua), se hecha esta pintura en una hoja, luego con un sorbete se sopla hasta regar toda la pintura para conseguir formas.

Gomets y colorines: Esta actividad en su sentido mecánico, está basada en el orden del punzado, el proceso a seguir es el mismo, el material da al niño posibilidades de descubrimiento. Este ejercicio tiene posibilidades extraordinarias para trabajar seriaciones cenefas para desarrollar la motricidad.

Dactilopintura: Mezcle témpera con leche condensada en partes iguales, en una hoja realizar un dibujo marcando solo el borde del dibujo, con el dedo índice mojado en témpera, con un pincel fino rellene las partes necesarias del dibujo con la mezcla de témpera, después cubra el dibujo con un pedazo de papel celofán.

Collage en volumen: Esta es una técnica donde se utiliza el rasgado, es muy fácil de aplicar y le permite al niño ejercitar su motricidad fina. Esta técnica consiste en hacer una composición, rasgar las tiras de papel, periódico o revista, luego enrollarlas y colocarlas en varias partes de la composición, esta técnica va acompañada con témpera, crayones de cera y marcadores finos.

Papinflexia: Comprende doblados y pegados., doblados con recortados: en esta técnica se logran destrezas que el niño necesita para el aprendizaje de la escritura, se comienzan por nombrar los doblados y plegados más sencillos.

Trenzados: Los trenzados son actividades desarrolladas por los niños, tienen una base motriz muy grande, le permite al niño adquirir destrezas necesarias para el aprendizaje.

Mosaico: El mosaico es una de las más antiguas formas de arte. Este ha adquirido un gran valor pedagógico y su práctica se lleva a cabo desde los niveles más elementales, siendo reconocida con una excelente técnica educativa, es básicamente un procedimiento que consiste en hacer formas en una hoja de papel, luego de colocar pequeños trozos de papel de seda, cartulina o granos.

Garabatos: Hacer garabatos es una actividad que no tiene un objeto por ella misma si no se considera como base de todas las actividades grafo motrices. Esta actividad permite amplitud del movimiento adquiere un dominio prensor para poder coger el lápiz y dominio de la presión. Durante la etapa de preescolar se tendrán en cuenta todos aquellos ejercicios que puedan conducir al niño a la adquisición de hábitos, incluye dibujo libre, colorear, laberintos, copia de formas, cenefas, calcado.

Moldeado con plastilina: Con esta técnica se desarrolla la coordinación fina, mediante esta actividad el niño tiene sensaciones táctiles, es un ejercicio importante para la sensibilidad táctil y le permite al niño adquirir una fortaleza muscular en los dedos. Para moldear el niño necesita arcilla, plastilina o pasta de papel.

Pintura y dibujo libre: Con formato e instrumentos libres donde se le pide al niño que pinte o dibuje lo que le guste. El valor emocional de esta expresión libre, permite establecer un buen contacto con el niño, resolver ciertas tensiones afectivas, y estimular su creatividad.

Desde el punto de vista del desarrollo psicomotor el pintar en formato grande con gestos amplios puede ser utilizado para mejorar la estabilidad general del cuerpo y la posición adecuada para la escritura. Estas técnicas son utilizadas para el desarrollo de la motricidad fina y para el aprendizaje de la escritura.

Dimensión pedagógica de la expresión plástica

Mediante esta técnica el niño representa lo que va conociendo a través de su experiencia en el entorno y de lo que le pasa en su mundo interior lo que permite que la expresión de los niños se haga más figurativa y abstracta. Además aprenden a interpretar y a utilizar con más precisión y profundidad el lenguaje de la imagen y a potenciar la descripción e interpretación de imágenes reproducidas en libros, carteles, fotografías, como medio para la comprensión de su comunicación.

3.1.4 Técnica lúdica de la expresión oral

El objetivo prioritario de la educación es que cuando los niños terminen sus años de estudio, se conviertan en competentes comunicativos, es decir que puedan comunicarse en forma verbal produciendo y comprendiendo cualquier tipo de texto, en cualquier situación que se le presente. Por lo tanto, es deber de los educadores sentar las bases en los primeros años, presentando a los estudiantes situaciones en las que los niños puedan expresarse oralmente.

Es importante que los niños conozcan los tipos de textos con el que trabajan puesto que están en capacidad de comprender su diferencia. Dentro de las técnicas de expresión oral tenemos a las adivinanzas, rondas, retahílas, canciones, entre otras.

Rondas

Las Rondas son juegos colectivos de los niños que se transmiten por tradición, se cantan con rimas y haciendo rondas con movimiento, en su mayoría han sido originarias de España y se han extendido por Latinoamérica. Normalmente cuando hay niños que juegan a las rondas hay bullicio y algarabía y bulle la alegría del grupo con ingenuidad e inocencia. Las rondas más conocidas son: "Sobre el Puente de Avignón", "Buenos Días

Su Señoría, Mantantiru Lan", "Mambrú se fue a la guerra", "Aserrín, Aserrán" o alguna otra similar.

Canciones

Una canción es una composición musical para la voz humana comúnmente acompañada por otros instrumentos musicales, típicamente es para un solo vocalista, aunque puede también ser para un dueto, trío, o para más voces (música coral). Las palabras de las canciones son tradicionalmente de versificación poética, las canciones pueden ser ampliamente divididas de muchas maneras dependiendo del criterio usado. Una división es entre "canciones artísticas", "canciones de música popular", y "canto folclórico".

Adivinanzas

Una adivinanza es un tipo de acertijo cuyo enunciado se formula en forma de rima. Se trata de enigmas sencillos dirigidos al público en que hay que adivinar frutas, animales, objetos cotidianos, etc. Al orientarse a los niños, tienen un componente educacional al representar una forma divertida de aprender palabras y tradiciones.

Retahílas

Las retahílas son frases o versos que se recitan o cantan, cuando se juega, acompañado de movimientos, La retahíla es universal y parece tener sus correspondencias.

Narración

Es un relato de algo real o ficticio, contado de forma que resulte creíble, se puede narrar historias o sucesos utilizando medios muy distintos: de forma oral o escrita, mediante gestos, a partir de dibujos, con fotografías, actividades que van a permitir al niño a expresar lo que siente.

Utilizamos la narración cuando:

- Contamos a alguien lo que pensamos, hacemos, sentimos o hemos presenciado.
- Referimos los sucesos históricos de un país o de una época.

- Damos noticia de lo que sucede o ha sucedido en el mundo, a través de los medios de comunicación.
- Contamos un cuento, una fábula, una novela, una película, un chiste, etc.

Características de la narración

Está estructurada en tres partes: planteamiento, nudo y desenlace.

En el planteamiento se expone:

Quién o quiénes son los personajes que intervienen en la historia.

Dónde se desarrolla.

Cuándo ha ocurrido.

Qué ha pasado.

En el nudo o desarrollo se explica más extensamente la trama de lo ocurrido, es decir, cómo y por qué ha sucedido, el desenlace muestra el final de la historia o la conclusión.

Existe un narrador que es el encargado de:

- Contar los hechos, en primera, segunda o tercera persona verbal, pues el narrador puede ser un personaje de la historia o un testigo de esta.
- Definir a los personajes por su aspecto físico, carácter, actuación o las relaciones que entabla con los demás.
- Precisar el lugar y el tiempo de la historia.

Las narraciones pueden ser de tres tipos:

- Literarias: novela, cuento, leyenda, fábula, etc.
- No literarias: basadas en sucesos reales, noticias periodísticas, informes, anécdotas, etc.
- Gráficas: cómic, chiste.

Dimensión pedagógica de la expresión oral

Con la intención de comunicarse y de expresar lo que sienten y piensan permite organizar frases y conversaciones cada vez más complejas y al mismo tiempo ayuda a seleccionar, ajustar y estructurar su vocabulario con la finalidad de mejorar su lenguaje. Al hablar, utilizamos la expresión oral, es la forma más empleada por el hombre para representar mediante las palabras sus conocimientos, ideas o sentimientos también las usamos para relacionarnos con los demás y hacernos comprender.

3.1.5 Técnica lúdica del títere

“Son figurillas de pasta u otra materia, vestidos y adornados que se mueven con una cuerda o artificio son utilizados para simular hablar, cantar, actuar, danzar tal y como lo podrían hacer las personas reales, el títere quien en apariencia es un muñeco en realidad un personaje teatral que cobra movimientos gracias al impulso vital que le transmite el ser humano.”²⁸

Importancia del títere en el aprendizaje

Uno de los objetivos del títere es la integración del niño a sus contextos y entornos y aportar en su formación social y cultural, el cumplimiento de este objetivo define la importancia del muñeco en el aprendizaje.

Dentro de ámbito educativo es títere es considerado un importante recurso audiovisual que presenta algunas ventajas sobre otros:

- Tiene alto grado de atracción e interés para los niños.
- El aprendizaje es más permanente y continuado.
- Se adapta fácilmente a cualquier situación o problema
- Es un medio audiovisual que se puede dominar con mayor facilidad y menor costo económico.

²⁸ROSSET, A. Arte y Plástica en los Niños, Segunda Edición, México, 2007, p.43

Dimensión pedagógica del títere

La enseñanza por medios audiovisuales permite la fijación de conocimientos en forma más rápida, directa y persistente, que la asimilación de los mismos conocimientos por métodos tradicionales de acumulación teórica.

Los títeres contienen en sí una serie de materias de importancia, así necesitarán de la escultura para darles forma, de la pintura para el colorido, de la literatura para la creación de sus obras, de la música para deleitar, de la estética para armonizar el humor.

3.1.6 Técnica lúdica del juego

Johan Huizinga define al juego como una acción u ocupación libre, que se desarrolla dentro de límites temporales y espaciales determinados según reglas libremente aceptadas, acción que tiene su fin en sí misma y va acompañada de un sentimiento de tensión y alegría.

Piaget concibe al juego como una de las más importantes manifestaciones del pensamiento infantil: a través de la actividad lúdica el niño desarrolla nuevas estructuras mentales.

Los juegos pueden estar presentes en las diferentes etapas de los procesos de aprendizaje del ser humano y conscientes de que los seres humanos nos mantenemos en un continuo proceso de aprendizaje desde que nacemos y permanentemente mientras tenemos vida.

Función biológica del juego

Ha sido formulada por Karl Gross, quien ve en el juego un ejercicio preparatorio para el dominio de las funciones tanto fisiológicas como psicológicas de la vida adulta. Los juegos son pre ejercicios necesarios en el desarrollo de los órganos y de las aptitudes que

han de emplear más tarde. Según esto el juego sirve de auto- transformación natural del niño, el cual intenta, mediante esta actividad, perfeccionar los instintos hereditarios que aún no han llegado a efectuar plenamente su función.

El niño ejercita mediante el juego tendencias y actividades infantiles que las utilizarán más tarde cuando llegue a adulto. Su objetivo es prepararlos para la existencia y estar listos para la lucha, es necesario reconocer que el niño, sobre todo en el pequeño, se encuentra rastros de esos ejercicios simples de funciones que Ch Bulhler agrupa bajo el nombre de juegos funcionales. Por lo tanto el ejercicio de la actividad lúdica no es solo el impulso de tendencias biológicas, sino una necesidad psicológica amplia con el fin de descubrir sus propias potencialidades.

Características del juego.

El juego es una actividad libre y voluntaria.-A nadie se le puede forzar a jugar puesto que la obligatoriedad implica disgusto y el juego es incompatible con cualquier forma de imposición.

El juego es una actividad divertida, placentera y satisfactoria.-El juego implica risa, disfrute un sentimiento placentero, en el juego asumido a conciencia no caben ni el aburrimiento ni la insatisfacción.

El juego es participativo y comunicativo.-Se destaca su dimensión social, participativa y comunicativa, todo juego invita al encuentro y a la complicidad. El que juega con nosotros ya es un amigo, el juego en el niño alcanza su intensidad cuando antes ha compartido esta experiencia con una persona adulta y sabe que en todo momento este se encuentra física o afectivamente cercano.

El juego es la combinación de la realidad con la fantasía.- Una de las características más importante de la actividad lúdica es el espacio fronterizo del mundo exterior con el mundo interior del individuo, el ser humano ante la distancia insalvable que lo separa

del universo que lo rodea, construye, a través del mundo imaginario del juego una región intermedia entre él y las cosas.

Todo juego se desarrolla en un tiempo y en un espacio definido.-El espacio de juego es un lugar simbólico, fronterizo entre la realidad y la fantasía, el tiempo del juego es también imaginario.

Tipos de juegos en los niños

“El hombre solo es hombre total cuando juega” esta frase muestra el gran valor que tiene el fenómeno social para el ser humano, de allí la importancia de enseñar los juegos. Ya que para jugar no es necesaria una teoría, porque solo comprendiendo estructuras, similitudes y diferencias se puede inventar y adaptar el juego a las necesidades del niño.

BUYTENDUK los clasifica de la siguiente manera:

- Jugar con algo: incluye los juegos de exploración de habilidades, de funcionamiento ejemplo colocar colores, tamaños.
- Jugar como algo: contempla los juegos de imitación, de representación, de roles: Ejemplo jugar al chofer
- Juegos sobre algo: incluye juegos con ideas y reglas, juegos competitivos, juegos deportivos, juegos organizados: ejemplo del ratón y gato.

Criterio que permite comprender las clases de juegos y su aporte que pueden dar al proceso educativo, para desarrollar las inteligencias múltiples se puede entrelazar varios de ellos, no uno solo, dependiendo de la habilidad del maestro, el ambiente, el objetivo, la capacidad imaginativa del niño, entre otros aspectos.

DECROLY clasifica a los juegos según los siguientes aspectos:

- Por la edad de los niños
- Por su destino a ocupaciones individuales, de pequeños o de grandes grupos
- Por la técnica de ejecución y de corrección.

Dimensión pedagógica del juego

Su carácter motivador estimula al niño y facilita su participación en las actividades de enseñanza, se lo debe considerar como un instrumento mediador dentro del aprendizaje.

En síntesis podemos decir que el juego es un elemento principal que aporta a la personalidad de los niños en la cual se producen una infinidad de estimulaciones que configuran todas las estructuras de la personalidad: inteligencia, afectividad, valores y motricidad.

Importancia del juego para desarrollar las inteligencias múltiples

El juego es una actividad, naturalmente feliz, que desarrolla integralmente la personalidad del niño y en particular su capacidad creadora. Como actividad pedagógica tiene un marcado carácter didáctico y cumple con los elementos intelectuales, prácticos, comunicativos y valorativos de manera lúdica, los juegos para cumplir su función didáctica debe crear en los niños las habilidades del trabajo generando interés hacia el aprendizaje de forma divertida.

Los juegos educativos varían según la edad de los niños, según su destino a ocupaciones individuales, de pequeños o de grandes grupos, según las funciones y los conocimientos con los que se relacionan o según la técnica de ejecución y de corrección. La selección adecuada de los Juegos Didácticos está en correspondencia con los objetivos y el contenido de la enseñanza, así como con la forma en que se determine organizar el proceso pedagógico, su amplia difusión y aplicación se garantiza en primera instancia por el grado de preparación, conocimiento y dominio de los mismos que adquieran los docentes, para que se desarrollen exitosamente, los juegos exigen una preparación bien sólida por parte de los niños.

Durante el juego, el niño inicia gozosamente su trato con otros niños, ejercita la motricidad fina, su lenguaje oral y mímico, desarrolla y domina sus músculos,

adquiriendo conciencia de su utilidad, el juego es uno de los medios que tiene para aprender y demostrar que está aprendiendo. Es probable que sea la forma de aprendizaje más creadora que tiene el niño, en ciertos casos es también la forma de descubrir nuevas realidades.

“El juego, como elemento educativo, influye en el desarrollo físico, desenvolvimiento psicológico, la socialización, el desarrollo espiritual. El valor, la responsabilidad, la confianza en sí mismo, alegría, la belleza, es decir, los más altos valores humanos, el niño capta y vive por medio del juego.”²⁹

El juego es una actividad amena de recreación que sirve de medio para desarrollar capacidades mediante una participación activa y afectiva de los niños, por lo que en este sentido el aprendizaje creativo se transforma en una experiencia feliz. La importancia del juego 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, se forma y consolida el carácter y se estimula el poder creador. Las situaciones de juego y experiencias directas contribuyen a que el niño adquiera una mejor comprensión del mundo que lo rodea.

Es necesario considerar la actividad lúdica como componente natural de la vida del niño, sino como elemento del que puede apoyarse la pedagogía para usarlo en beneficio de su formación, es una fuente de motivación y aprendizaje entre los principales valores didácticos del juego podríamos destacar que es un recurso didáctico que podemos utilizar en el aula en el proceso de enseñanza - aprendizaje, que proporciona a los niños la posibilidad de responder ante el lenguaje y utilizarlo de manera natural, variada y espontánea.

²⁹MORGAN, Douglas, *El Juego un Apoyo en el Aula*, Primera Edición, Chile, 2009, p.29

3.1.7 Técnica lúdica de la expresión musical

Dentro del componente de la comprensión y expresión artística, se incluye las destrezas de expresión musical que se las puede definir como un conjunto de sonidos ordenados de una determinada manera y que transcurren en un tiempo determinado.

Es importante que en el primer año de educación básica se ponga énfasis en el desarrollo del ritmo y la entonación, así como también en el incentivo por el gusto de escuchar música de todo tipo.

Elementos principales de la música

Lenguaje musical.- Estudia todos los elementos con los que se puede hacer música. Es una asignatura primordial en los conservatorios, ya que ayuda a entender todo lo que luego se va a escuchar en un disco o se va a estudiar en un instrumento.

Ritmo.- Todas las piezas musicales tienen un ritmo característico que las hace diferenciarse entre ellas.

Melodía.-Al ritmo se le une la melodía, que consiste en una sucesión de sonidos de distintas alturas (graves y agudos). Para construir las melodías se utilizan las notas musicales: do, re, mi, fa, sol, la y si.

Armonía.-Son una serie de normas que regulan cómo se comportan los sonidos cuando suenan varias notas a la vez. Hay música que no tiene armonía, como una melodía cantada por una sola persona; en este caso, solo habría una melodía con un ritmo. Si a esta le añadiéramos un acompañamiento de piano, ya tendríamos la armonía.

Formas de hacer música

El compositor es el creador de la pieza musical; es la persona a quien se le ocurre cómo puede sonar una determinada pieza y después la escribe. Es el compositor el que indica

si ésta es triste o alegre, rápida o lenta, larga o corta, qué instrumentos deben participar, etc.

El intérprete es la persona que se encarga de leer e interpretar la música que han escrito los compositores. Un intérprete puede ser un cantante o un instrumentista, existe una gama de instrumentos musicales repartidos por el mundo, y todos ellos se dividen en tres ramas principales: los instrumentos de cuerda, como el violín; los instrumentos de viento, como la flauta, y los instrumentos de percusión, como el tambor.

Diversos géneros musicales

Un género musical es una categoría que reúne composiciones musicales que comparten distintos criterios de afinidad. Estos criterios pueden ser específicamente musicales, como el ritmo, la instrumentación, las características armónicas o melódicas. Entre los géneros musicales de carácter popular más conocidos tenemos la salsa, bachata, vallenato, bomba, vals, albazo, etc.

Salsa

La salsa es el nombre comercial dado, en los años setenta, al género musical resultante de una síntesis de influencias musicales cubanas con otros elementos de música caribeña, música latinoamericana y jazz, la salsa fue desarrollada por músicos de origen latino en el Caribe y en la ciudad de New York.

«Salsa» significa ‘aderezo’ en español, popularmente se ha adoptado como una palabra asociada metafóricamente con el sabor, la alegría y la fuerza de la vida. El músico Eduardo Morales (1969) define la salsa como «un nuevo giro de los ritmos tradicionales al son de la música cubana y la voz cultural de una nueva generación» y «una representación de la identidad cubana y latina en Nueva York».

La salsa presenta las siguientes características:

- Melodía: en muchos casos las melodías usadas en la salsa corresponden con las empleadas en géneros cubanos.
- Armonía: corresponde a la utilizada en la música occidental, y posee algunos rasgos armónicos de la música cubana tradicional.
- Instrumentación: usa instrumentos popularizados como el piano, trompeta, saxofón, trombón, flauta y violín.

Bachata

La bachata es un ritmo bailable originario de República Dominicana, en nuestros días, la bachata se masifica y se impone como un ritmo con características propias, los artistas de bachata se convierten en fenómenos de popularidad. Tras la fuerte acogida que ha tenido este ritmo, muchos jóvenes se han empeñado en darle continuidad a la obra que inicia Juan Luis Guerra en la década de los 90. La bachata reproduce un espíritu melancólico, nostálgico y de animosidad amorosa de otras expresiones musicales latinoamericanas.

Vallenato

El vallenato es un género musical autóctono de la Costa Caribe colombiana su popularidad se ha extendido hoy a todas las regiones del país y países vecinos como Panamá, Venezuela, Ecuador y México. Se sostiene que el nombre proviene del gentilicio popular de los nacidos en la ciudad donde tiene mayor arraigo este género. Según algunos, se trata de un neologismo que nació con los nativos viajeros en mulas, que cuando se les preguntaba en otras tierras de dónde eran, en su decir campesino respondían "Soy nato del Valle", que es como decir "Soy del Valle nato". Se interpreta tradicionalmente con tres instrumentos: dos de percusión la guacharaca la caja (tambor pequeño de cuero de chivo) las cuales marcan el ritmo, y el acordeón de origen europeo con el que se interpreta la melodía.

Bomba del chota

La Bomba del Chota es un ritmo musical afrodescendiente originario del Valle del Chota, Ecuador que se encuentra en los límites de las provincias de Imbabura y Carchi. Es un ritmo creado por población afro-ecuatoriana de esa localidad. Usualmente se la toca con tambores junto con instrumentos de origen español o mestizo como son la guitarra, el requinto. Es un ritmo que acompaña las diversas fiestas en el Valle del Chota y es muy escuchado especialmente en la Sierra Norte del Ecuador desde Carchi, Imbabura hasta la ciudad de Quito donde existe una fuerte comunidad afro-choteña.

Vals

El vals (galicismo de valse que a su vez procede del germanismo Walzer) es un elegante baile musical a ritmo lento, originario del Tirol (Austria) por el siglo XII. El vals conquistó su rango de nobleza durante los años 1760 en Viena, y se expandió rápidamente por otros países. La palabra vals nació en el siglo XVIII viene de "walzen" (girar en alemán), cuando el vals se introdujo en la ópera y en el ballet.

En su origen tenía un movimiento lento aunque, en la actualidad, se ha convertido en una danza de ritmo vivo y rápido. El vals es una forma musical y puede estar en cualquier estilo, por ejemplo en forma de rancheras mexicanas.

Albazo

Danza indígena y mestiza, su nombre se deriva de las serenatas tocadas al alba para anunciar el inicio de las fiestas populares; el albazo tiene su origen en la alborada española, una música que se tocaba al amanecer en los días de fiestas religiosas, romerías, y es interpretado por las bandas de pueblo. Pese al predominio de la modalidad menor, el albazo tiene un ritmo caprichoso y festivo que invita al baile y a la alegría.

Sus textos están constituidos por coplas o pequeños poemas que tratan una variedad de temáticas. Según el compositor Gerardo Guevara, el albazo es un "yaraví" tocado en un tiempo más ágil, que se transforma de canción a baile.

Se oyen albazos a partir del 29 de Junio de cada año en ocasión de San Pedro en Alausí (Provincia de Chimborazo) en Cayambe y Pomasqui (Provincia de Pichincha). En Chaupicruz a las 4 de la mañana se ofrece un albazo a la priosta por el día de la cruz. (Prioste es la persona que aporta económicamente para las fiestas).

El Albazo, acompaña al baile de tejido de las cintas en Tisaleo (Provincia de Tungurahua). En fin, el albazo es un canto alegre, es un saludo, es música de baile.

Dimensión pedagógica de la música

La sensibilización audio perceptiva y la coordinación de movimientos de cada una de las partes del cuerpo proporcionan a los niños las primeras vivencias acerca de los elementos musicales que los expresan a través de ruidos, sonidos y canciones con la finalidad de interiorizar los distintos sonidos y ritmos que produce por medio de nuestro cuerpo, la música ayuda al desarrollo de la sensibilidad sonora y memoria auditiva.

La música juega un papel fundamental en el crecimiento y desarrollo integral del niño, es utilizada como método para relajarse; como forma de diversión a través del baile, es un arte con el que nos encontramos a diario, desde que nos despertamos hasta que nos acostamos, sin la música el mundo sería muy diferente.

CONCLUSIONES

- En el Primer año de Educación Básica no se cuenta con un perfil adecuado sobre el trabajo de aula, los docentes reconocen la utilidad de las técnicas lúdicas como medio de motivación ya que han visto la necesidad de incluirlo en el proceso didáctico en la enseñanza.
- Las técnicas lúdicas son actividades que generan entretenimiento, diversión, placer, y es en éste contexto en donde el niño genera aprendizajes toda vez que su actividad la requiera.
- El desarrollo está íntimamente ligado a la conducta, ya que ésta cambia y se modifica a medida que el individuo crece y evoluciona. Es aquí donde interviene el desarrollo de la capacidad motriz del niño.
- Es necesario evaluar desde la perspectiva de las Inteligencias Múltiples y permitir que los niños y niñas demuestren su aprendizaje utilizando su inteligencia o inteligencias más desarrolladas.
- La aplicación de actividades lúdicas dentro y fuera del aula, nos brinda la oportunidad de potenciar sus talentos al máximo de sus posibilidades.

RECOMENDACIONES

- Es necesario que para la aplicación de la Teoría de las IM, los docentes consideren a las técnicas lúdicas como estrategia de trabajo en el aula o fuera de ella, toda vez que implica el abordaje de las temáticas aplicables en el Primer Año de Educación Básica.
- Las actividades sugeridas, en la presente guía deben realizarse en un ambiente agradable, armónico para garantizar el éxito de las mismas.
- Que los docentes utilicen las actividades sugeridas de las técnicas lúdicas como medio para optimizar el proceso de enseñanza - aprendizaje.
- Que los maestros utilicen las actividades que se presentan de técnicas lúdicas para contribuir al desarrollo del aprendizaje permitiendo al niño dar rienda suelta a su imaginación y creatividad.

GLOSARIO

Este glosario es tomado de la fuente bibliográfica del Diccionario Océano Uno y del Diccionario Pedagógico Instruccional.

Actitud: Disposición de ánimo del sujeto ante un estímulo, es una constante de la personalidad, es la fuente de comportamiento.

Aptitud: capacidad natural adquirida para desarrollar determinadas tareas

Aprendizaje: Habilidad adquirida que modifica de manera permanente las posibilidades del ser.

Lo que logra el estudiante como parte final de la enseñanza y que se evidencia con el cambio de conducta.

Aprendizaje significativo: Es la adquisición de nuevos significados, es un proceso mediante el cual la información nueva es relacionada con una información previa que existe en la estructura cognoscitiva del estudiante.

Cinestésica: Habilidad física corporal

Constructivismo: Conjunto de Teorías acerca de los procesos cognoscitivos, que hacen referencia a la elaboración activa y constructiva de aprendizajes.

Destreza:	Es pulir las habilidades de los individuos mediante procesos. Es un producto de los aprendizajes que significa saber hacer. Es una capacidad que las personas pueden aplicar o utilizar de manera autónoma cuando la situación lo requiera.
Didáctica:	Relativa a la enseñanza; adecuada para enseñar.
Empatía:	Son las habilidades para sentir y palpar las necesidades de otros y de la propia organización, unida a la apertura para servir y cubrir las inquietudes de quienes le rodean.
Estrategia:	Conjunto de procedimientos utilizados por maestros y directivos para promover cambios, innovaciones o aprendizajes significativos. Formulación operativa, distintas a traducir políticas a ejecución.
Estrategias metodológicas:	Son procesos, técnicas y acciones que se integran para facilitar el logro de los objetivos.
Evaluación:	Proceso sistémico, integrado y continuo que sirve para observar los logros alcanzados.
Habilidades:	Competencia adquirida por vía del aprendizaje o la práctica que puede ser intensiva o distribuida en el tiempo.

- Inteligencia: Capacidad para resolver problemas o para elaborar productos que son de gran valor para uno o varios contextos comunitarios o culturales.
- Inteligencia emocional: Es un conjunto de talentos o capacidades organizadas que permite percibir las emociones de forma precisa para facilitar el pensamiento y desarrollar el razonamiento, comprender las propias emociones y las de los demás.
- Inteligencia física
cinestésica: Es la capacidad para usar todo el cuerpo para expresar sentimientos y la facilidad en el uso de las propias manos para producir o transformar cosas.
- Inteligencia interpersonal: Habilidad para establecer contacto con otras personas, relacionarse e interactuar con ellas, posibilidad de distinguir y percibir los estados emocionales y signos interpersonales de los demás, y responder de manera efectiva a dichas acciones de forma práctica, sentir lo que otros sienten poniéndose en su lugar
- Inteligencia lingüística: Es 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.
- Inteligencia lógica –
matemática: Es 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, funciones y abstracciones.

Inteligencias múltiples:	Potencial humano basado en la suma de habilidades basadas en categorías. Postulado de Howard Gardner sobre habilidades del ser humano.
Inteligencia musical:	Es la capacidad de percibir, discriminar, transformar y expresar las formas musicales.
Inteligencia naturalista:	Utilizada cuando se observa y estudia la naturaleza, con el motivo de saber organizar, clasificar y ordenar, es la que demuestran los biólogos o los herbolarios.
Motivación:	Causa del comportamiento de un organismo, o razón por la que un organismo lleva a cabo una actividad determinada.
Noción:	Conocimiento o idea que se tiene de algo, conocimiento elemental.
Psicomotricidad:	Actividad motriz del individuo vista desde una perspectiva psicológica.
Proceso enseñanza aprendizaje:	Es el conjunto de actividades mentales y emocionales que desarrolla el maestro y el estudiante, para adquirir nuevos conocimientos.
Recursos didácticos:	Son situaciones o elementos exactos o audiovisuales que permiten

el proceso enseñanza – aprendizaje como medio propulsor de imágenes cognoscitivas

Técnicas: Conjunto de procedimientos, que sirven para desarrollar las destrezas. Modalidad de recurso didáctico de carácter metodológico, próximo a la actividad, ordena la actuación de enseñanza y aprendizaje.

Técnicas pedagógicas: Son las ideas y estrategias para el mejoramiento de una clase o presentación de un tema.

Teoría de aprendizaje: Son paradigmas que señalan la forma en que el estudiante llega al aprendizaje de nuevos contenidos.

LISTA DE REFERENCIAS

1. ALVAREZ, Flor, Arte en la Escuela, 1ra Edición, Argentina 2.008.
2. AMSTRONG, Thomas, Educando la Inteligencia, 3ra Edición, México 2001.
3. BAZANTES, Sandra, Teorías de Aprendizaje.
4. CALERO, José, Módulo de Didáctica de las Ciencias, Loja 2.009.
5. CASTRO, Fernando, Psicopedagogía General, 1ra Edición, Cuba 2.003.
6. CASTRO, Orestes, Pedagogía Contemporánea, 1ra Edición, Quito – Ecuador 1.999.
7. CORTIJO, René, Tecnología Educativa para Educación Inicial, 1ra Edición, Quito 2.001.
8. GARDNER, Howard, Estructura de la Mente, 1ra Edición, USA 1.996.
9. GÓMEZ, Rubén Fundamentos Pedagógicos, Ibarra 2.010.
10. LEVY, Pierre, Formas de Inteligencia, 1ra Edición, Editorial Alfaomega, México 2.004.
11. MARÍN, Jean, Módulo de Inteligencia Emocional, Ibarra 2.010.
12. MEC, Actualización y Fortalecimiento Curricular, 1ra Edición, Quito 2.010.
13. MORGAN, Douglas, El Juego un Apoyo en el Aula, 1ra Edición, Chile 2.009.
14. ROBLES, Demetrio, Pedagogía del Futuro, 1ra Edición, Argentina 2.002.
15. ROMO, Peter Psicología Educacional.
16. ROSSET, A, Arte y Plástica en los Niños, 2da Edición, México 2.007.
17. SÁNCHEZ, Diomedes, Educar con Excelencia, Loja 2.005.
18. SANTILLANA, Lenguaje y Comunicación, Guayaquil 2.010.
19. Sección Quinta Art.44, 45, 46 Constitución Política de la República.
20. SEMPERTEGUI, Carlos, Módulo de Pensamiento Lógico, Loja 2.010.
21. SEMPERTEGUI, Jorge, Fundamentos Psicológicos del Aprendizaje, 1ra Edición, Quito 2.003.
22. VILLAROEL, William, Didáctica Especial, 2da Edición, Argentina 2.006
23. VILLAROEL, Y, Juegos e Inteligencia, 1ra Edición, Editorial Alforja, Argentina 2.007
24. WILLIAMS, Ronald, Tiempos de Educar, 1ra Edición, México 2.006

**UNIVERSIDAD POLITÉCNICA SALESIANA
SEDE QUITO**

CARRERA DE PEDAGOGÍA

**Tesis previa a la obtención del título de: LICENCIADA EN CIENCIAS DE
LA EDUCACIÓN MENCIÓN PARVULARIA**

GUÍA DIDÁCTICA

**AUTORA:
GABRIELA NATALY CARTAGENA LARA**

**DIRECTOR:
MILTON JIMÉNEZ**

Quito, abril de 2013

INTRODUCCIÓN

Esta Guía se ha diseñado con Técnicas para desarrollar las Inteligencias Múltiples que permita la construcción del conocimiento por parte del educando. El hilo conductor de esta propuesta es promover un aprendizaje eficaz que permita al comprender nociones mediante las técnicas lúdicas, grafo plásticas, juegos, canciones talleres con variados recursos para explicar, repasar, reforzar, complementar y evaluar los contenidos fundamentales de las áreas del saber.

Además busca aplicar el conocimiento a la vida cotidiana, de modo que los niños puedan interactuar satisfactoriamente en su vida diaria, así, se pretende que los educandos se desenvuelvan con éxito en la resolución de nuevos desafíos, utilicen sus conocimientos para resolver problemas de su vida diaria y puedan tomar decisiones acertadas.

DESCRIPCIÓN GENERAL DEL PRODUCTO.

La Guía Didáctica diseñada, contiene técnicas lúdicas para el desarrollo de las inteligencias múltiples en los niños, concibe al juego como un elemento esencial para desarrollar nociones, orientar actitudes y fomentar valores, lo que constituye la novedad.

El diseño de cada técnica lúdica contiene actividades de plástica, rondas, adivinanzas, canciones, cuentos y juegos de forma interesante para que perduren en la memoria y potencialice las inteligencias en los niños.

La Guía elaborada constituye un aporte valioso con el fin de mejorar la calidad de la educación a través de técnicas lúdicas que permitan un aprendizaje autónomo y

cooperativo donde el maestro pueda realizar con sus niños una serie de actividades orientadas a potenciar sus capacidades y ejercitar sus habilidades. El contar con este recurso, para el estudiante significa un apoyo en su proceso de aprendizaje; para el maestro una herramienta de trabajo en clase y las autoevaluaciones que a su vez forman la personalidad del niño creando conciencia de su propia forma de aprender.

La evaluación es otro aspecto a considerar en la estructura de la guía que permite contribuir al ejercitamiento de capacidades cognitivas y motrices para alcanzar la formación integral del niño.

Cada una de las inteligencias propuestas por Howard Gardner se encuentra compuesta por tres actividades, las mismas que ayudan al desarrollo del niño.

Se ha utilizado las técnicas lúdicas de la danza, teatro, expresión plástica, expresión oral, títere, juego, expresión musical. En cada actividad consta el nombre de la técnica lúdica utilizada, descripción, objetivo, destreza y competencia, recurso, desarrollo y evaluación.

CRITERIOS PARA APLICAR LA GUÍA.

Favorezca continuamente la observación y manipulación de objetos del ambiente, ya que por medio de esta exploración los niños descubren las características de los objetos que les rodean y por lo tanto, construyen conocimientos.

Provea en abundancia a los niños de objetos como: semillas pintadas, tapas de envases, botones, canicas, para que puedan trabajar las actividades de la guía.

Individualice, en la medida de lo posible, con los niños al trabajar las actividades de la guía.

Incentive a los educandos a pensar en diversos medios para que trabajen las actividades planteadas en la guía.

El trato de cada tema debe hacerse con las técnicas que se analizan en el marco teórico.

Recuerde que las actividades que se proponen pretenden la participación del estudiante, por lo tanto son ellos quienes deben construir el aprendizaje.

Hay que entender que la guía es un procedimiento que ayuda a personalizar el aprendizaje del estudiante para alcanzar los objetivos y el desarrollo de destrezas.

La guía es un medio más que el maestro utiliza por tanto el estudiante aprende de su maestro, para esto es necesario complementar con los libros y otros materiales didácticos que estén al alcance del estudiante permitiendo de esta manera personalizar el trabajo que fue planificado para todo el grupo

La guía propicia a que el educando se convierta en el responsable de su propio aprendizaje, que desarrolle las habilidades de buscar, seleccionar, analizar la información, asumiendo el papel en la construcción de su propio conocimiento.

El profesor conociendo a sus estudiantes podrá adaptar los contenidos del trabajo de acuerdo a los intereses y necesidades de ellos, para que se interesen en desarrollar las actividades propuestas.

OBJETIVOS



Objetivo General

Aplicar actividades lúdicas motivadoras en el proceso de enseñanza - aprendizaje de las Inteligencias Múltiples en los niños de Primer Año de Educación Básica.

Objetivos Específicos

- Desarrollar en los niños relaciones lógico – matemáticas que permitan discriminación perceptiva, nociones de objeto, espacio, tiempo, relación tiempo, causalidad, esquema corporal y cuantificación mediante técnicas, rondas, actividades prácticas con lenguaje matemático sencillo e imágenes adecuadas a la edad del educando.
- Fomentar en los niños el desarrollo del pensamiento, reflexión, arte, música.
- Capacitar a los niños en la resolución de problemas aplicables a la vida misma.
- Contribuir al fortalecimiento de su autoestima.



INTELIGENCIA LÓGICA MATEMÁTICA

Es la capacidad de razonamiento lógico: incluye cálculos matemáticos, pensamiento numérico, capacidad para problemas de lógica, solución de problemas.

Utilizaremos las técnicas del juego, expresión oral y expresión plástica.

ACTIVIDAD Nro. 1

NOCIÓN ENCIMA – DEBAJO

1.- TÉCNICA LÚDICA.

JUEGO

3.- OBJETIVO.

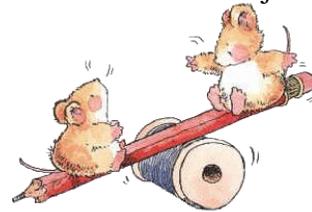
Identificar la noción de encima - debajo.

4.- DESTREZA Y COMPETENCIA.

Identifican la noción encima – debajo.

2.- DESCRIPCIÓN.

Con esta técnica trabajaremos la noción de encima – debajo.



5.- RECURSOS

- Objetos del aula
- Pictogramas
- Colores
- Hoja de trabajo
- Canción “La cabeza está arriba”

6.- DESARROLLO

La maestra indica pictogramas, con imágenes de objetos que están encima y debajo.

Los niños juegan tocándose las partes del cuerpo que están encima y las que están debajo.

Los niños señalan objetos que están encima y debajo dentro del aula.

Los niños entonan la canción “La cabeza está arriba”: moviendo su cuerpecito. ANEXO 1, Pág. 87

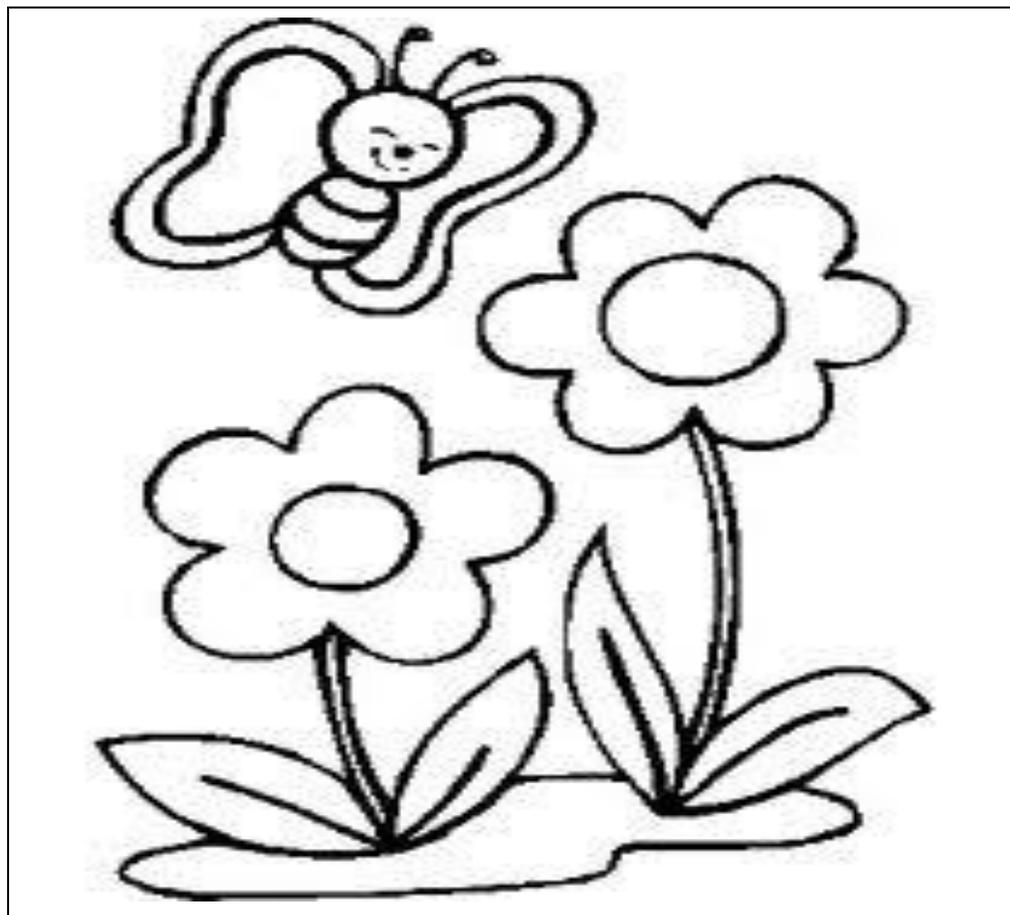
Para finalizar realizan la evaluación, en la hoja de trabajo pintan de amarillo la flor que está debajo de la mariposa.

7.- EVALUACIÓN

1.- Identifican noción encima- debajo, al realizar la hoja de trabajo.

HOJA DE TRABAJO Nro. 1

NOCIÓN ENCIMA - DEBAJO



✓ PINTA DE AMARILLO LA FLOR QUE ESTÁ DEBAJO DE LA MARIPOSA.

ACTIVIDAD Nro. 2

NOCIÓN LARGO - CORTO

1.- TÉCNICA LÚDICA EXPRESIÓN ORAL

3.- OBJETIVO

Identificar la noción de largo – corto.

4.- DESTREZA Y COMPETENCIA.

Identifican noción largo – corto.

2.- DESCRIPCIÓN

Con esta técnica trabajaremos las nociones de largo – corto.



5.- RECURSOS

- Pictogramas
- Hoja de trabajo
- Objetos del aula
- Papel brillante amarillo
- Legos
- Ronda: “Salta salta saltarín”

6.- DESARROLLO

- La maestra indica pictogramas, con imágenes de objetos largos y cortos.
- Los niños rasgan papeles largos y cortos y pegan en una hoja de papel.
- Los niños señalan objetos largos y cortos ubicados en el aula.
- Los niños juegan a la ronda “Salta – salta – saltarán” : ANEXO 1 Pág. 87
- Los niños utilizan legos y forman una figura que describa esta noción.
- Para finalizar realizan la evaluación, en la hoja de trabajo arrugan papel brillante amarillo y pegan en el camino más largo que debe seguir la ardilla.

7.- EVALUACIÓN

- 1.- Identifican noción largo y corto, al realizar la hoja de trabajo.

HOJA DE TRABAJO Nro. 1

NOCIÓN LARGO - CORTO



✓ ARRUGA PAPEL BRILLANTE AMARILLO DENTRO DEL CAMINO MÁS LARGO QUE DEBE SEGUIR LA ARDILLA

ACTIVIDAD Nro. 3

NOCIÓN GRANDE – PEQUEÑO

1.- TÉCNICA LÚDICA
EXPRESIÓN PLÁSTICA.

3.- OBJETIVO

Identificar la noción grande- pequeño.

4.- DESTREZA Y COMPETENCIA

Identifican la noción grande – pequeño.

2.- DESCRIPCIÓN

Con esta técnica trabajaremos la noción grande pequeño.



5.- RECURSOS

- Pictogramas
- Objetos del aula
- Masa
- Hoja de trabajo
- Colores
- Papel crepé rojo.
- Canción “Los Opuestos”

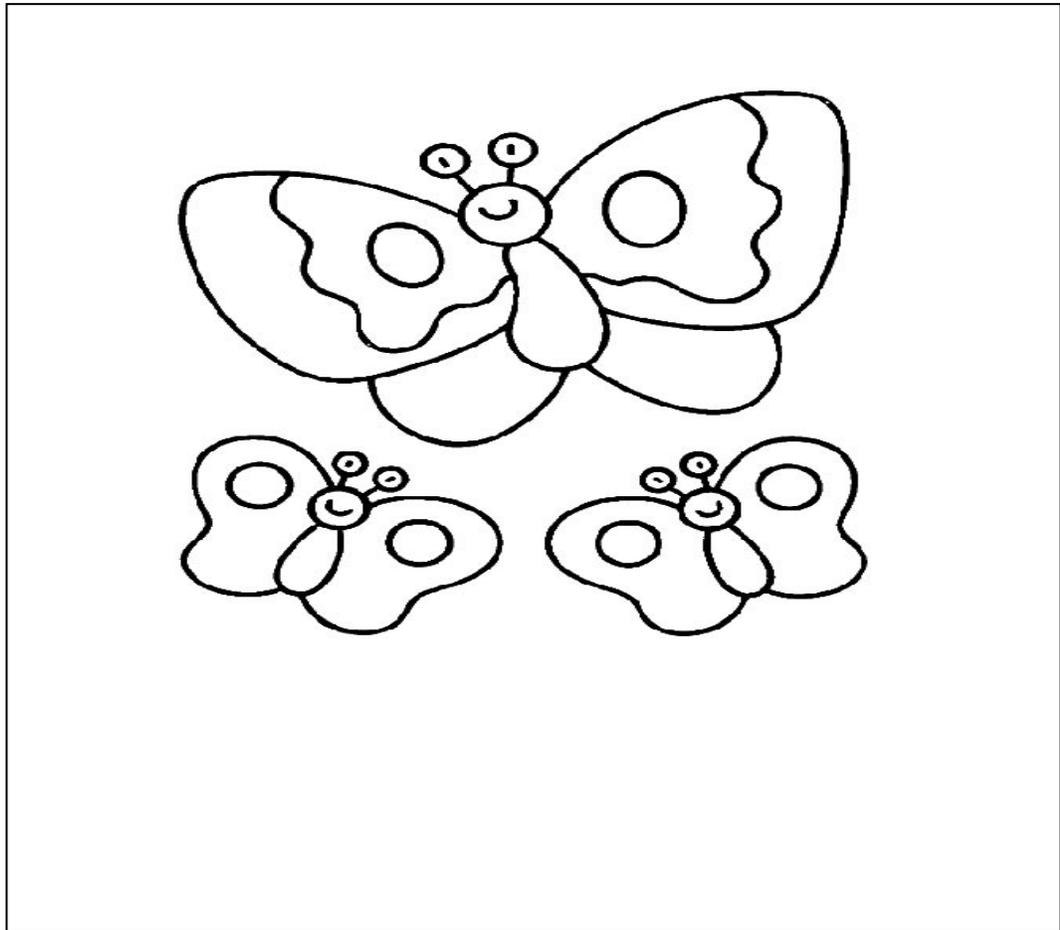
6.- DESARROLLO

- La maestra indica pictogramas con imágenes, de objetos grandes y pequeños.
- Los niños señalan objetos grandes y pequeños del aula.
- Los niños forman bolitas de masa grande y pequeña.
- Los niños cantan la canción “Los Opuestos”: ANEXO 1, Pág. 87
- Para finalizar realizan la evaluación, en la hoja de trabajo, colorean de amarillo la mariposa grande, trozan y pegan papel crepé rojo en una de las mariposas pequeñas.

7.- EVALUACIÓN

- 1.- Identifican noción grande y pequeño, al realizar la hoja de trabajo.

HOJA DE TRABAJO Nro. 3
NOCIÓN GRANDE – PEQUEÑO



- ✓ COLOREA DE AMARILLO LA MARIPOSA GRANDE
- ✓ TROZA PAPEL CREPÉ ROJO Y PEGA EN UNA DE LAS MARIPOSAS PEQUEÑAS



INTELIGENCIA NATURALISTA

La inteligencia naturalista se aplica al reconocer plantas, animales, personas o elementos del entorno natural. Las interacciones con el medio físico ayudan a desarrollar la percepción de las causas y sus efectos y los comportamientos o fenómenos que puedan existir en el futuro.

Utilizaremos las técnicas del juego, expresión oral y expresión plástica.

ACTIVIDAD Nro. 1

ALIMENTOS SALUDABLES

1.- TÉCNICA LUDICA

EXPRESIÓN ORAL

3.- OBJETIVO

Diferenciar los alimentos saludables y no saludables.

4.- DESTREZA Y COMPETENCIA

Diferencian alimentos saludables y no saludables.

2.- DESCRIPCIÓN

Esta técnica trabajaremos los alimentos saludables y los no saludables.



5.- RECURSOS

- Cartel
- Hoja de trabajo
- Canción “Somos fruteros”

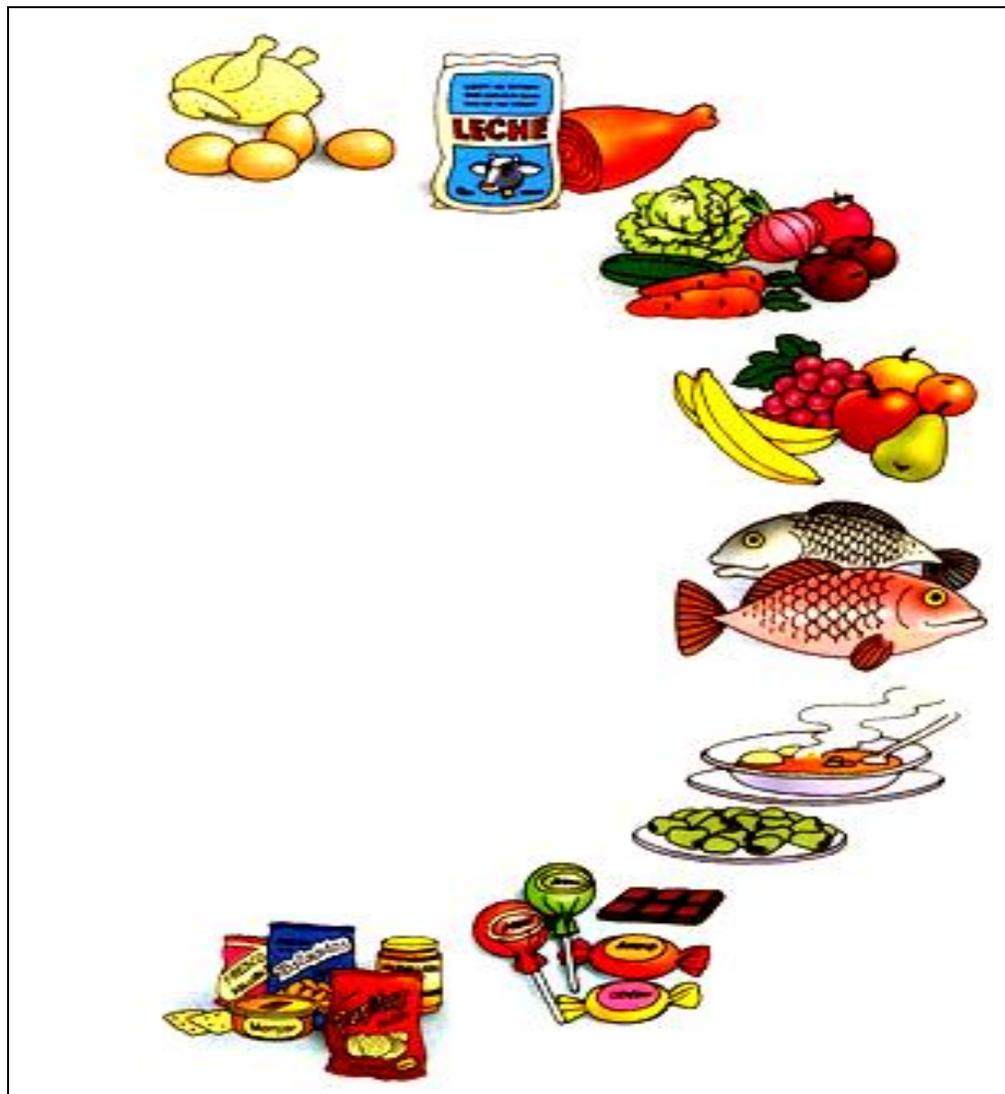
6.- DESARROLLO

- La maestra expone el cartel, con alimentos saludables y no saludables.
- Los niños nombran alimentos saludables y no saludables.
- Los niños cantan la canción “Somos fruteros”: ANEXO 1. Pág. 87
- Para finalizar realizan la evaluación, en la hoja de trabajo encierran los alimentos saludables y marcan con una x los alimentos no saludables.

7.- EVALUACIÓN

- Diferencian alimentos saludables y no saludables, al realizar la hoja de trabajo.

HOJA DE TRABAJO Nro. 1



- ENCIERRA LOS ALIMENTOS SALUDABLES
- MARCA CON UNA X LOS ALIMENTOS NO SALUDABLES.

ACTIVIDAD Nro. 2

CUIDANDO NUESTRO CUERPO

1.- TÉCNICA LÚDICA

JUEGO

3.- OBJETIVO

Practicar hábitos de higiene y cuidado personal para cuidar la salud.

4.- DESTREZA Y COMPETENCIA

Practican hábitos de higiene y cuidado personal.

2.- DESCRIPCIÓN

Esta técnica nos ayuda a practicar hábitos de higiene y cuidado personal.



5.- RECURSOS

- Colores
- Hoja de trabajo
- Juego: “Aseo de mi Cuerpito”
- Adivinanza “El Jabón”
- Canción “Pin Pon”

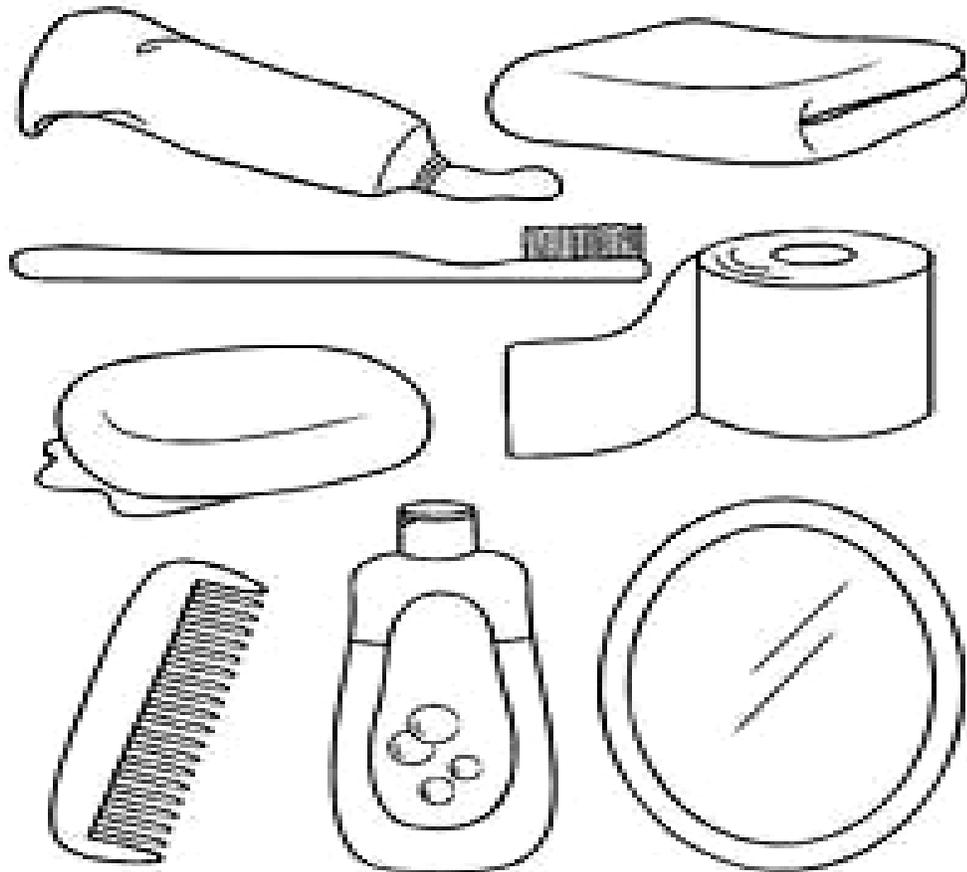
6.- DESARROLLO

- Los niños juegan el juego “El aseo de mi Cuerpito”: ANEXO 1, Pág. 88
- Los niños aprenden la adivinanza “El jabón”: ANEXO 1. Pág. 88
- Los niños cantan la canción “Pin- pon”: ANEXO 1, Pág. 88
- Para finalizar realizan la evaluación, en la hoja de trabajo pintan de amarillo los útiles de aseo que ocupa a diario.

7.- EVALUACIÓN

- Practican hábitos de higiene, al realizar la hoja de trabajo.

HOJA DE TRABAJO Nro. 2



- PINTA DE COLOR AMARILLO LOS ÚTILES DE ASEO QUE OCUPA A DIARIO.

ACTIVIDAD Nro. 3

LOS ÓRGANOS DE LOS SENTIDOS

1.- TÉCNICA LÚDICA EXPRESIÓN PLÁSTICA

3.- OBJETIVO

Diferenciar los órganos de los sentidos del cuerpo humano.

4.- DESTREZA Y COMPETENCIA

Diferencian los órganos de los sentidos.

2.- DESCRIPCIÓN

Esta técnica ayuda al aprendizaje de los órganos de los sentidos.



5.- RECURSOS

- Cartel
- Colores
- Hoja de trabajo
- Poesía: "Mis Sentidos"

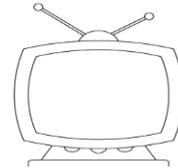
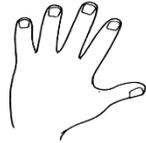
6.- DESARROLLO

- Los niños observan el cartel con los órganos de los sentidos y su importancia.
- Los niños recitan la Poesía: “Mis Sentidos”: ANEXO 1 Pág. 89
- Para finalizar realizan la evaluación, en la hoja de trabajo pintan y unen los órganos de los sentidos con la figura que se relacione.

7.- EVALUACIÓN

- Diferencian los órganos de los sentidos, al realizar la hoja de trabajo.

HOJA DE TRABAJO Nro. 3



PINTA Y UNE LOS ÓRGANOS DE LOS SENTIDOS CON LA FIGURA QUE RELACIONE.



INTELIGENCIA

LINGÜÍSTICA

Esta inteligencia permite la capacidad de usar palabras de manera efectiva, sea de manera gestual, oral y escrita.

Utilizaremos las técnicas de la música, expresión oral y títeres.

ACTIVIDAD Nro. 1

1.- TÉCNICA LÚDICA

TÍTERES

3.- OBJETIVO

Narrar cuentos o historietas.

4.- DESTREZA Y COMPETENCIA

Narran cuentos o historietas con ayuda del títere.

2.- DESCRIPCIÓN

Esta técnica nos ayuda a narrar cuentos o historietas.



5.- RECURSOS

- Títeres
- Hoja de trabajo
- Cuento: “ Tres Chanchitos”



6.- DESARROLLO

- Los niños escuchan, el cuento “Los tres Chanchitos”: ANEXO 1, Pág.89
- Los niños narran una historieta o cuento corto con la utilización del títere.
- Para finalizar realizan la evaluación, en la hoja de trabajo pintan de color rojo los sombreros de los personajes del cuento o historieta narrada y describen a cada uno de ellos.

7.- EVALUACIÓN

- Narran cuentos o historietas con ayuda del títere.

HOJA DE TRABAJO Nro. 1



PINTA DE COLOR ROJO LOS SOMBRERITOS DE LOS PERSONAJES DEL CUENTO Y DESCRIBE A CADA UNO DE ELLOS.

ACTIVIDAD Nro. 2

1.- TÉCNICA LÚDICA

MÚSICA

3.- OBJETIVO

Lograr fluidez en el lenguaje oral de los niños, mediante canciones y trabalenguas.

4.- DESTREZA Y COMPETENCIA

Logran fluidez en su lenguaje con la ayuda de canciones y trabalenguas.

2.- DESCRIPCIÓN

Esta técnica ayuda a la fluidez del lenguaje oral mediante canciones y trabalenguas.



5.- RECURSOS

- Hoja de trabajo
- Canción: “En el bosque de la China”
- Trabalenguas: “El cielo está enladrillado”

6.- DESARROLLO

- Los niños cantan la canción “En el bosque de la China”: ANEXO 2 AUDIO, Pista 1
- Los niños repiten el trabalenguas “El cielo está Enladrillado” : ANEXO 1 Pág. 90
- Para finalizar realizan la evaluación, en la hoja de trabajo encierran el gráfico que representa hablar.

7.- EVALUACIÓN

- Se expresan con claridad y fluidez al momento de repetir el trabalenguas y entonar canciones.

HOJA DE TRABAJO Nro. 2



- DE LOS SIGUIENTES GRÁFICOS ENCIERRA EL QUE REPRESENTA HABLAR.

ACTIVIDAD Nro. 3

1.- TÉCNICA LÚDICA EXPRESIÓN ORAL.

3.- OBJETIVO

Generar ideas para realizar preguntas.

4.- DESTREZA Y COMPETENCIA

Generan ideas y realizan preguntas.

2.- DESCRIPCIÓN

Esta técnica ayuda a generar ideas para realizar preguntas.



5.- RECURSOS

- Cartel
- Colores
- Hoja de trabajo
- Ronda: “Juguemos en el Bosque”
- Fábula: “ Pastor Mentiroso”

6.- DESARROLLO

- Los niños juegan a la ronda “Juguemos en el Bosque”: ANEXO 2 AUDIO, Pista 2
- Los niños, escuchan la fábula del “Pastor Mentiroso”: ANEXO 1 Pág. 90
- Los niños realizan preguntas a la maestra sobre la fábula.
- Para finalizar realizan la evaluación, en la hoja de trabajo pintan a los personajes principales de la fábula y describen a cada uno de ellos.

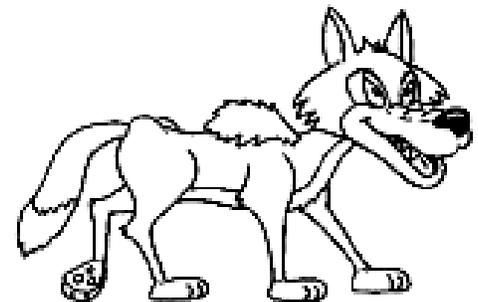
7.- EVALUACIÓN

- Generan ideas para preguntar a la maestra acerca de la fábula.

HOJA DE TRABAJO Nro. 3



PINTA A LOS PERSONAJES
PRINCIPALES DE LA
FÁBULA Y DESCRIBE A
CADA UNO DE ELLOS.





INTELIGENCIA INTRAPERSONAL

Se destaca situaciones novedosas, incremento de la autoestima, aceptación, confianza y seguridad en sí mismo.

Utilizaremos las técnicas de la música, expresión plástica y expresión oral.

ACTIVIDAD Nro. 1

LA FAMILIA

1.- TÉCNICA LÚDICA

MÚSICA

3.- OBJETIVO

Identificar a los miembros de la familia.

4.- DESTREZA Y COMPETENCIA

Identifican a los miembros de la familia y conversa sobre sus roles.

2.- DESCRIPCIÓN

Con esta técnica reconocen a los miembros de la familia.



5.- RECURSOS

- Cartel
- Canción: “ Tengo una familia”
- Hoja de trabajo

6.- DESARROLLO

- Los niños cantan la canción “Tengo una familia”: ANEXO 1, Pág. 91
- Luego la maestra, expone el cartel con ilustraciones de la familia y los roles de cada uno.
- Los niños se agrupan y dramatizan los roles de la familia.
- Para finalizar la evaluación, en la hoja de trabajo pegan papel trozado alrededor de la silueta de la familia.

7- EVALUACIÓN

- Identifican a los miembros de la familia, al realizar la hoja de trabajo.

HOJA DE TRABAJO Nro. 1



- PEGA PAPEL TROZADO ALREDEDOR DE LA SILUETA DE LA FAMILIA.

ACTIVIDAD Nro. 2

CÓMO ME LLAMAN

1.- TÉCNICA LÚDICA EXPRESIÓN PLÁSTICA

3.- OBJETIVO

Identificar su nombre.

4.- DESTREZA Y COMPETENCIA

Identifican su nombre.

2.- DESCRIPCIÓN

Con esta técnica identifican sus nombres.



5.- RECURSOS

- Témperas
- Hoja de trabajo
- Canción “Amiguitos Míos”

6.- DESARROLLO

- Los niños, dicen su nombre a un compañero.
- Los niños se abrazan y dicen el nombre que les gusta, para que le llamen, la maestra indica la importancia de llamar por el nombre.
- Los niños cantan la Canción “Amiguitos Míos”: ANEXO 1, Pág. 91
- Para finalizar la evaluación, en la hoja de trabajo pintan con la técnica de la dactilo pintura (pintan con los dedos) la figura con la que se identifican y escriben el nombre.

7- EVALUACIÓN

- El niño se identifica al realizar la hoja de trabajo.

HOJA DE TRABAJO Nro. 2



- PINTA CON LA TÉCNICA DE LA DACTILOPINTURA (PINTA CON LOS DEDOS) LA FIGURA CON LA QUE SE IDENTIFICA Y ESCRIBE EL NOMBRE.

ACTIVIDAD Nro. 3

¿CÓMO PORTARNOS BIEN?

1.- TÉCNICA LÚDICA EXPRESIÓN ORAL

3.- OBJETIVO

Practicar normas de comportamiento.

4.- DESTREZA Y COMPETENCIA

Practica y acepta normas de comportamiento.

2.- DESCRIPCIÓN

Con esta técnica practica normas de comportamiento.



5.- RECURSOS

- Cartel
- Hoja de trabajo
- Canción: “ El elefante”

6.- DESARROLLO

- Los niños cantan la canción “El elefante”: ANEXO 1, Pág. 91
- Los niños se agrupan y dramatizan normas de comportamiento.
- Para finalizar la evaluación, en la hoja de trabajo encierran las buenas normas de comportamiento y marca con una X lo malo.

7- EVALUACIÓN

- Practican buenas normas de comportamiento, al realizar la hoja de trabajo.

HOJA DE TRABAJO Nro. 3



ENCIERRA LAS BUENAS NORMAS DE COMPORTAMIENTO Y MARCA CON UNA X LO MALO.



INTELIGENCIA INTERPERSONAL

Es importante porque permite hacer amigos, trabajar en grupo o conseguir ayuda cuando se necesita.

Utilizaremos las técnicas de la expresión oral, juego y música.

ACTIVIDAD Nro. 1

LAS EXPRESIONES FACIALES

1.- TÉCNICA LÚDICA

JUEGO

3.- OBJETIVO

Identificar expresiones faciales.

4.- DESTREZA Y COMPETENCIA

Identifican expresiones faciales.

2.- DESCRIPCIÓN

Con esta técnica identifican las diferentes expresiones faciales.



5.- RECURSOS

- Hoja de trabajo
- Juego: “ Aserrín aserrán”
- Canción “La Risa”

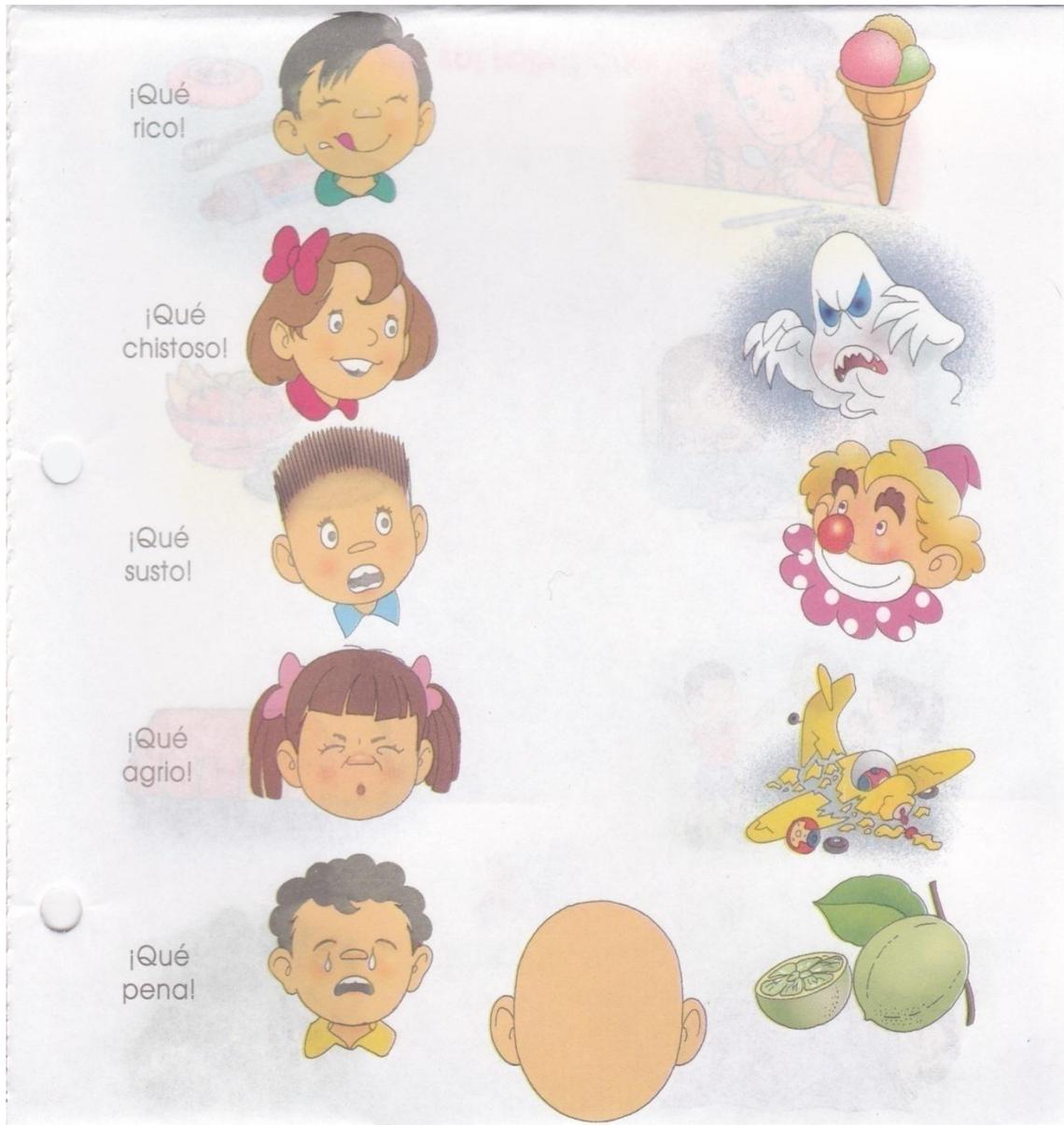
6.- DESARROLLO

- Los niños juegan, el juego “Aserrín aserrán”: ANEXO 1, Pág. 92
- Los niños cantan la canción “ La Risa”: ANEXO 1, Pág. 93
- Para finalizar la evaluación, en la hoja de trabajo unen con líneas los rostros con las causas que motivaron las diferentes expresiones faciales.
- Los niños dibujan una expresión en la cara vacía

7- EVALUACIÓN

- Identifican expresiones faciales, al realizar la hoja de trabajo.

HOJA DE TRABAJO Nro 1



- UNE CON LÍNEAS LOS ROSTROS CON LAS CAUSAS QUE MOTIVARON LAS DIFERENTES EXPRESIONES.
- DIBUJA UNA EXPRESIÓN EN LA CARA VACÍA.

ACTIVIDAD Nro. 2

LOS OFICIOS

1.- TÉCNICA LÚDICA

EXPRESIÓN ORAL

3.- OBJETIVO

Identificar los diferentes oficios.

4.- DESTREZA Y COMPETENCIA

Identifican los diferentes oficios.

2.- DESCRIPCIÓN

Con esta técnica identifican los oficios.



5.- RECURSOS

- Cartel
- Hoja de trabajo
- Lápiz
- Juego “Matan tirutirulán”

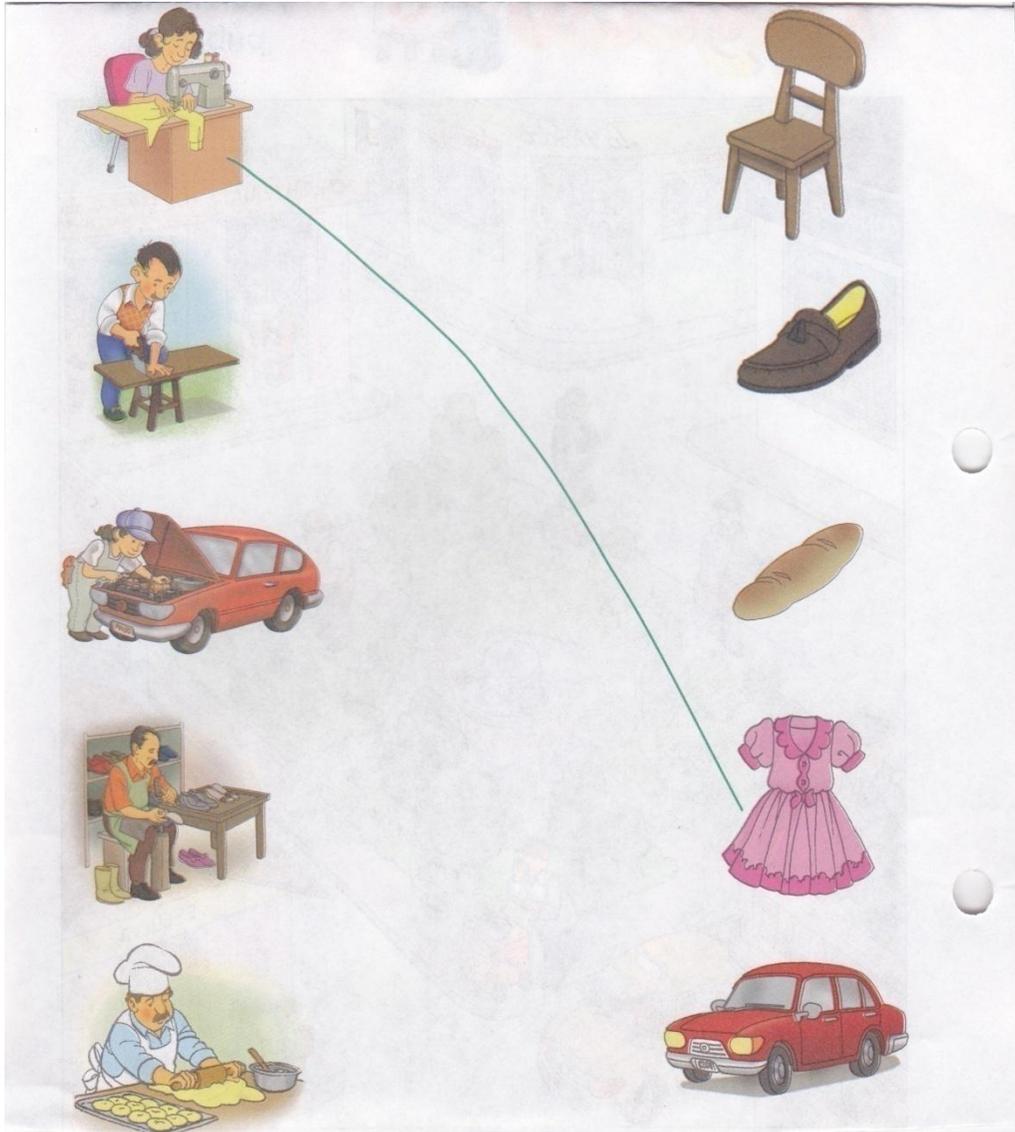
6.- DESARROLLO

- La maestra expone en un cartel los diferentes oficios.
- Los niños formar parejas para que conversen sobre los oficios que tienen sus padres.
- Los niños juegan al “Matan tirutirulán”: ANEXO 1 Pág. 93
- Para finalizar la evaluación, en la hoja de trabajo unen cada oficio con su actividad.

7- EVALUACIÓN

- Identifican los oficios, al realizar la hoja de trabajo.

HOJA DE TRABAJO Nro 2



UNE CADA OFICIO CON SU ACTIVIDAD

ACTIVIDAD Nro. 3

CUALIDADES DE LAS MADRES

1.- TÉCNICA LÚDICA

MÚSICA

3.- OBJETIVO

Identificar cualidades de las madres.

4.- DESTREZA Y COMPETENCIA

Identifican las cualidades de las madres.

2.- DESCRIPCIÓN

Con esta técnica identifican las cualidades de las madres.



5.- RECURSOS

- Cartel
- Hoja de trabajo
- Canción: “ Mi linda mamá”
- Témperas

6.- DESARROLLO

- Los niños cantan la canción “Mi linda Mamá”: ANEXO 1, Pág. 93
- Los niños escriben las cualidades de su madre en una hoja.
- Para finalizar la evaluación, en la hoja de trabajo pintan la imagen de la madre con la técnica de la dactilo pintura, (pintan con los dedos) y escriben sus cualidades

7- EVALUACIÓN

- Identifican cualidades de la madre al entonar la canción.

HOJA DE TRABAJO Nro. 3



- PINTA LA IMAGEN DE LA MADRE CON LA TÉCNICA DE LA DACTILOPINTURA (PINTA CON LOS DEDOS) Y ESCRIBE SUS CUALIDADES.



INTELIGENCIA MUSICAL

Facilita la comprensión de voces, ruidos y sonidos. Entonación, audición musical, manejo de instrumentos musicales, percepción del pulso, acento y ritmo.

Utilizaremos las técnicas del juego, música y expresión oral.

ACTIVIDAD Nro. 1

1.- TÉCNICA LÚDICA

MÚSICA

3.- OBJETIVO

Diferenciar sonidos de instrumentos musicales elaborados con materiales de reciclaje.

4.- DESTREZA Y COMPETENCIA

Diferencian sonidos de instrumentos musicales.

2.- DESCRIPCIÓN

Con esta técnica diferencian sonidos de instrumentos musicales.



5.- RECURSOS

- Papel brillante
- Colores
- Botellas plásticas y semillas
- Hoja de trabajo
- Canción: “ Los Pollitos”

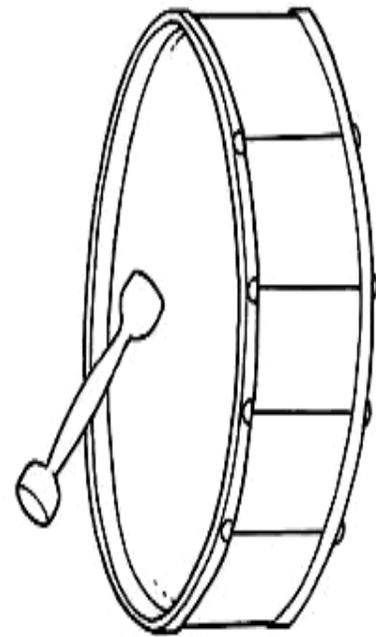
6.- DESARROLLO

- Los niños cantan la canción “ Los Pollitos”: ANEXO 2 AUDIO Pista 4
- Los niños elaboran con botellas y semillas unas maracas.
- Los niños escuchan los sonidos de varios instrumentos musicales.
- Para finalizar la evaluación, en la hoja de trabajo trozan y pegan papel brillante azul en el instrumento de emite sonido bajo y pinta de verde el instrumento que emite sonido alto.

7- EVALUACIÓN

- Diferencian sonidos altos y bajos, al realizar la hoja de evaluación.

HOJA DE TRABAJO Nro. 1



- TROZA Y PEGA PAPEL BRILLANTE AZUL EN EL INSTRUMENTO QUE EMITE SONIDO BAJO Y PINTA DE VERDE EL INSTRUMENTO QUE EMITE SONIDO ALTO.

ACTIVIDAD Nro. 2

1.- TÉCNICA LÚDICA

EXPRESIÓN ORAL

3.- OBJETIVO

Diferenciar los sonidos fuertes y débiles.

4.- DESTREZA Y COMPETENCIA

Diferencian sonidos fuertes y débiles

2.- DESCRIPCIÓN

Con esta técnica diferencian sonidos fuertes y débiles.



5.- RECURSOS

- Colores
- Instrumentos musicales (tambor, maracas)
- Hoja de trabajo
- Juego: “Capitán manda”.

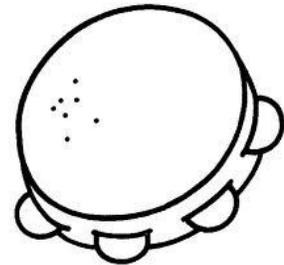
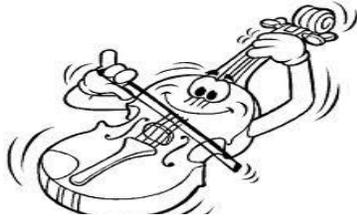
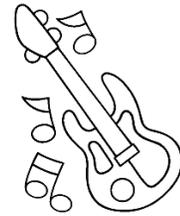
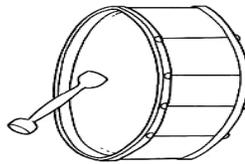
6.- DESARROLLO

- Los niños forman dos grupos, los del primer grupo escuchan sonidos fuertes y los del segundo grupo escuchan sonidos débiles.
- Los niños juegan al “Capitán Manda”: ANEXO 1, Pág. 94
- Para finalizar la evaluación, en la hoja de trabajo encierran los instrumentos que producen sonidos fuertes y pintan los que producen sonidos débiles.

7- EVALUACIÓN

- Diferencian sonidos fuertes y débiles, al realizar la hoja de trabajo.

HOJA DE TRABAJO Nro. 2



ENCIERRA LOS INSTRUMENTOS DE SONIDO FUERTE Y
PINTA LOS INSTRUMENTOS DE SONIDO DÉBIL.

ACTIVIDAD Nro. 3

1.- TÉCNICA LÚDICA

JUEGO

3.- OBJETIVO

Identificar sonidos y ritmos utilizando el cuerpo.

4.- DESTREZA Y COMPETENCIA

Identifican sonidos y ritmos utilizando el cuerpo.

2.- DESCRIPCIÓN

Con esta técnica identifican sonidos y ritmos, para lo cual utilizan el cuerpo.



5.- RECURSOS

- Colores
- Pitos
- Hoja de trabajo
- Juego: “ El artista”

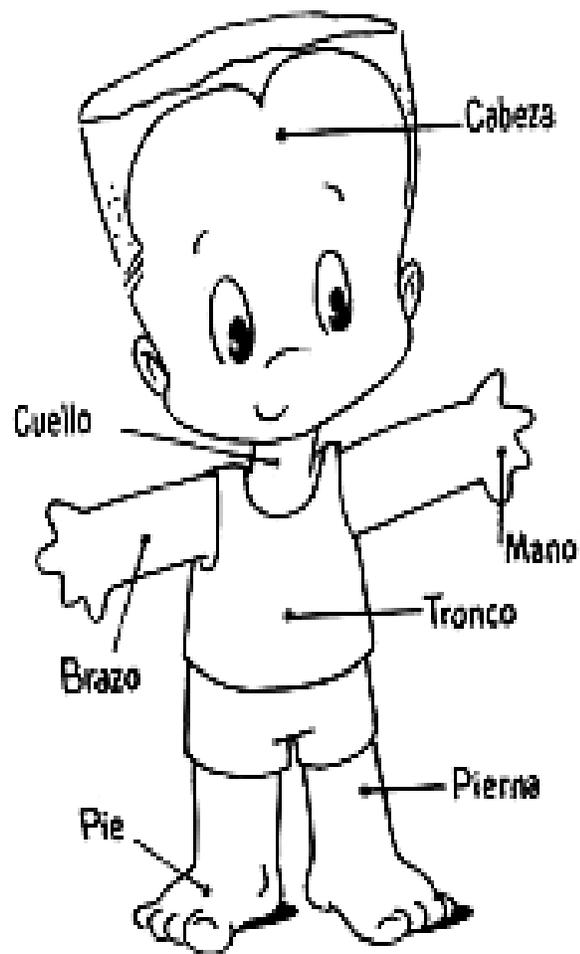
6.- DESARROLLO

- Los niños juegan el juego “El Artista”: ANEXO 1, Pág. 94
- Los niños entonan una melodía silbando y pitando con los pitos.
- Para finalizar la evaluación, en la hoja de trabajo pintan las partes del cuerpo que se mueven.

7- EVALUACIÓN

- Identifican sonidos y ritmos, al jugar al artista.

HOJA DE TRABAJO Nro. 3



Partes del cuerpo

19

- PINTA LAS PARTES DEL CUERPO QUE SE MUEVEN.



INTELIGENCIA ESPACIAL

Este tipo de inteligencia se relaciona con la capacidad que tiene el individuo frente a aspectos de color, línea, forma, figura, espacio, y la relación que existe entre ellos.

Utilizaremos las técnicas de expresión oral, música y expresión plástica.

ACTIVIDAD Nro. 1

NOCIÓN ARRIBA – ABAJO

1.- TÉCNICA LÚDICA

EXPRESIÓN ORAL

3.- OBJETIVO

Diferenciar la noción espacial arriba – abajo.

4.- DESTREZA Y COMPETENCIA

Diferencian noción espacial arriba – abajo.

2.- DESCRIPCIÓN

Con esta técnica diferencian la noción espacial arriba – abajo.



5.- RECURSOS

- Cartel con gráficos de la noción arriba – abajo
- Hoja de trabajo
- Colores
- Aguja sin punta
- Canción: “ Yo soy el rey”

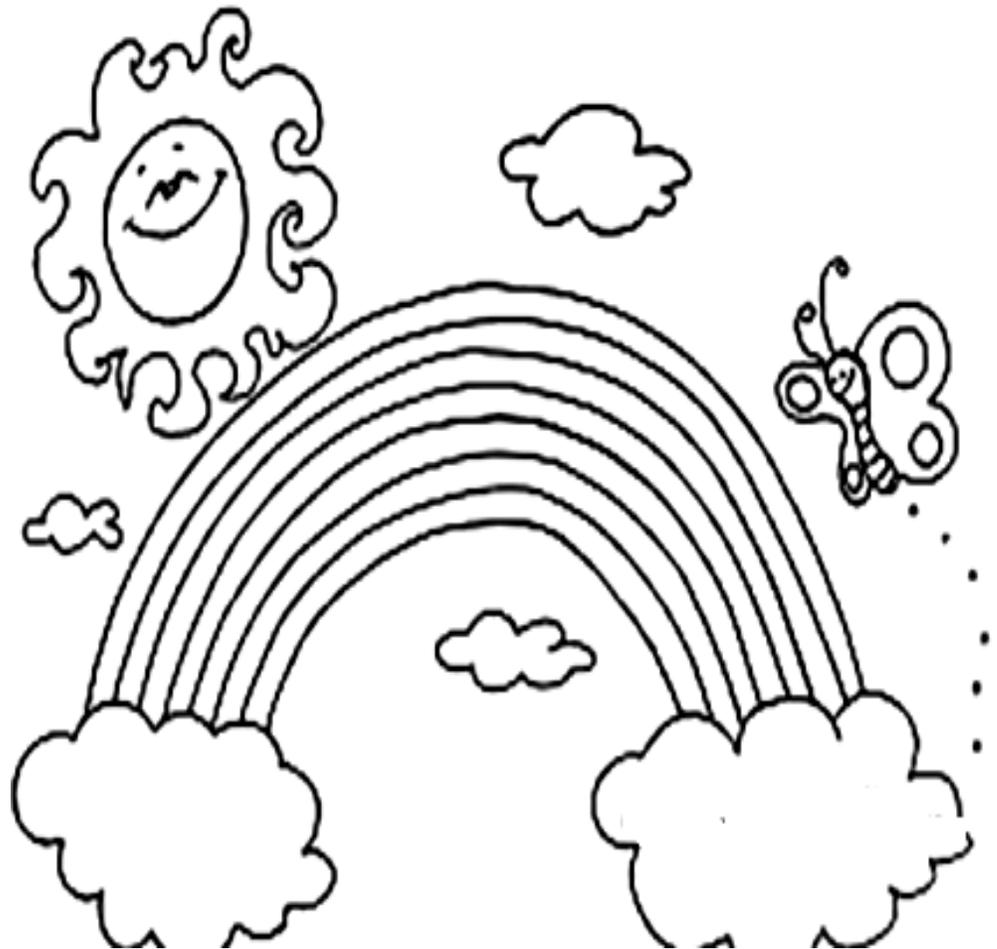
6.- DESARROLLO

- La maestra expone por medio de gráficos la noción arriba – abajo.
- Los niños nombran objetos que están arriba y abajo dentro del aula.
- Los niños cantan la canción: “Y o soy el rey”: ANEXO 1, Pág. 95
- Para finalizar la evaluación, en la hoja de trabajo punzan los objetos que están arriba y pintan los que están abajo.

7- EVALUACIÓN

- Diferencian nociones arriba – abajo, al realizar la hoja de trabajo.

HOJA DE TRABAJO Nro. 1



- PUNZA LOS OBJETOS QUE ESTÁN ARRIBA DEL ARCO IRIS Y PINTA LOS QUE ESTÁN ABAJO DEL ARCOIRIS.

ACTIVIDAD Nro. 2

NOCIÓN CERCA - LEJOS

1.- TÉCNICA LÚDICA

MÚSICA

3.- OBJETIVO

Diferenciar la noción espacial cerca - lejos.

4.- DESTREZA Y COMPETENCIA

Diferencian noción espacial cerca - lejos.

2.- DESCRIPCIÓN

Con esta técnica diferencian la noción espacial cerca –lejos.



5.- RECURSOS

- Cartel de la noción cerca – lejos
- Hoja de trabajo
- Canción: “ El Gusano”
- Crayones.

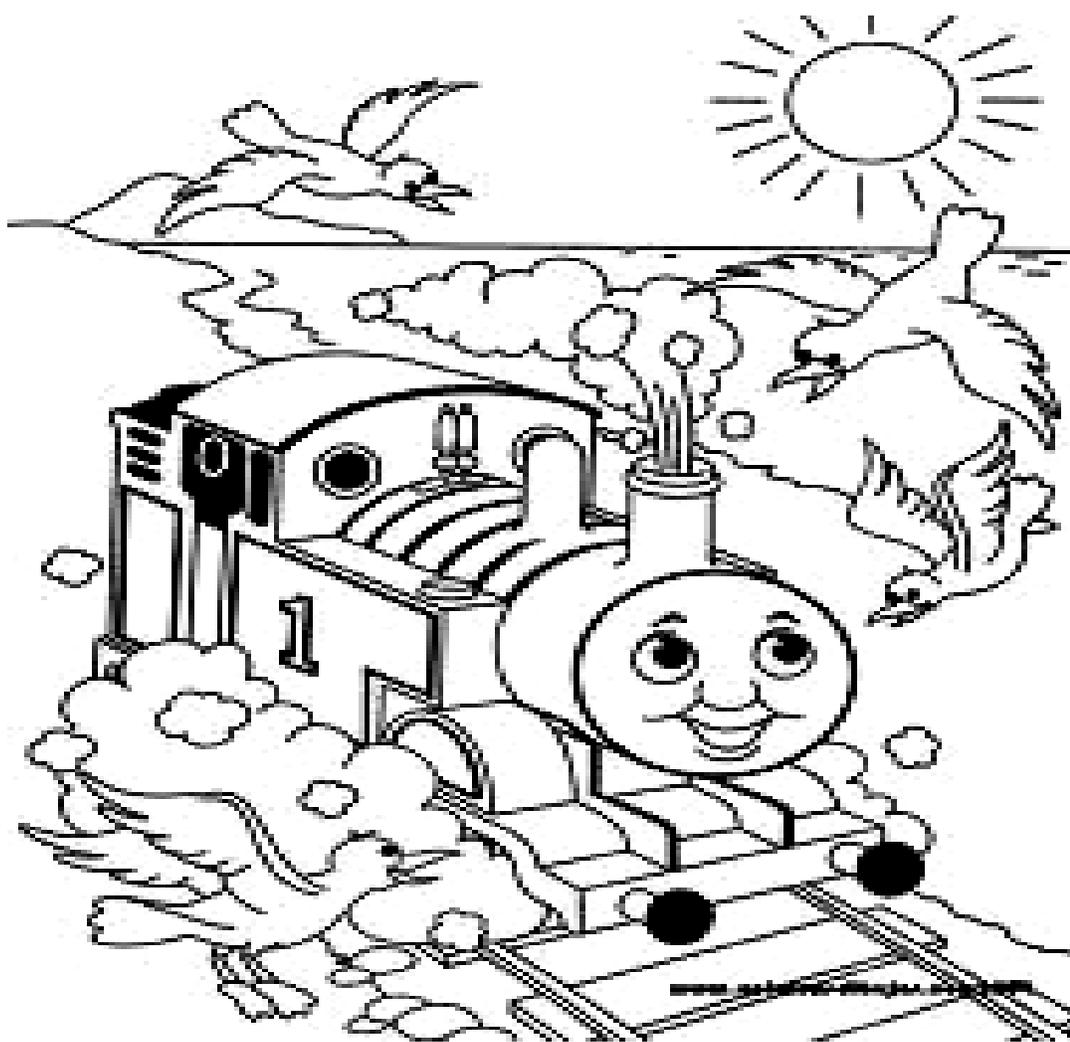
6.- DESARROLLO

- La maestra por medio de gráficos explica la noción cerca - lejos.
- Los niños cantan la canción “El Gusano”: ANEXO 1 Pág. 95
- Para finalizar la evaluación, en la hoja de trabajo pinta las aves que están cerca del sol y encierra a la que está lejos.

7- EVALUACIÓN

- Diferencia la noción cerca – lejos, al realizar la hoja de trabajo.

HOJA DE TRABAJO Nro. 2



- PINTA LAS AVES QUE ESTÁN CERCA DEL SOL Y ENCIERRA A LA QUE ESTÁ LEJOS.

ACTIVIDAD Nro. 3

NOCIÓN LLENO - VACÍO

1.- TÉCNICA LÚDICA EXPRESIÓN PLÁSTICA

3.- OBJETIVO

Distinguir noción espacial lleno – vacío.

4.- DESTREZA Y COMPETENCIA

Distinguen la noción espacial lleno- vacío.

2.- DESCRIPCIÓN

Con esta técnica distinguen la noción espacial lleno – vacío.



5.- RECURSOS

- Cartel con gráficos de la noción lleno - vacío
- Hoja de trabajo
- Poesía: “ La mariposa y la miel”

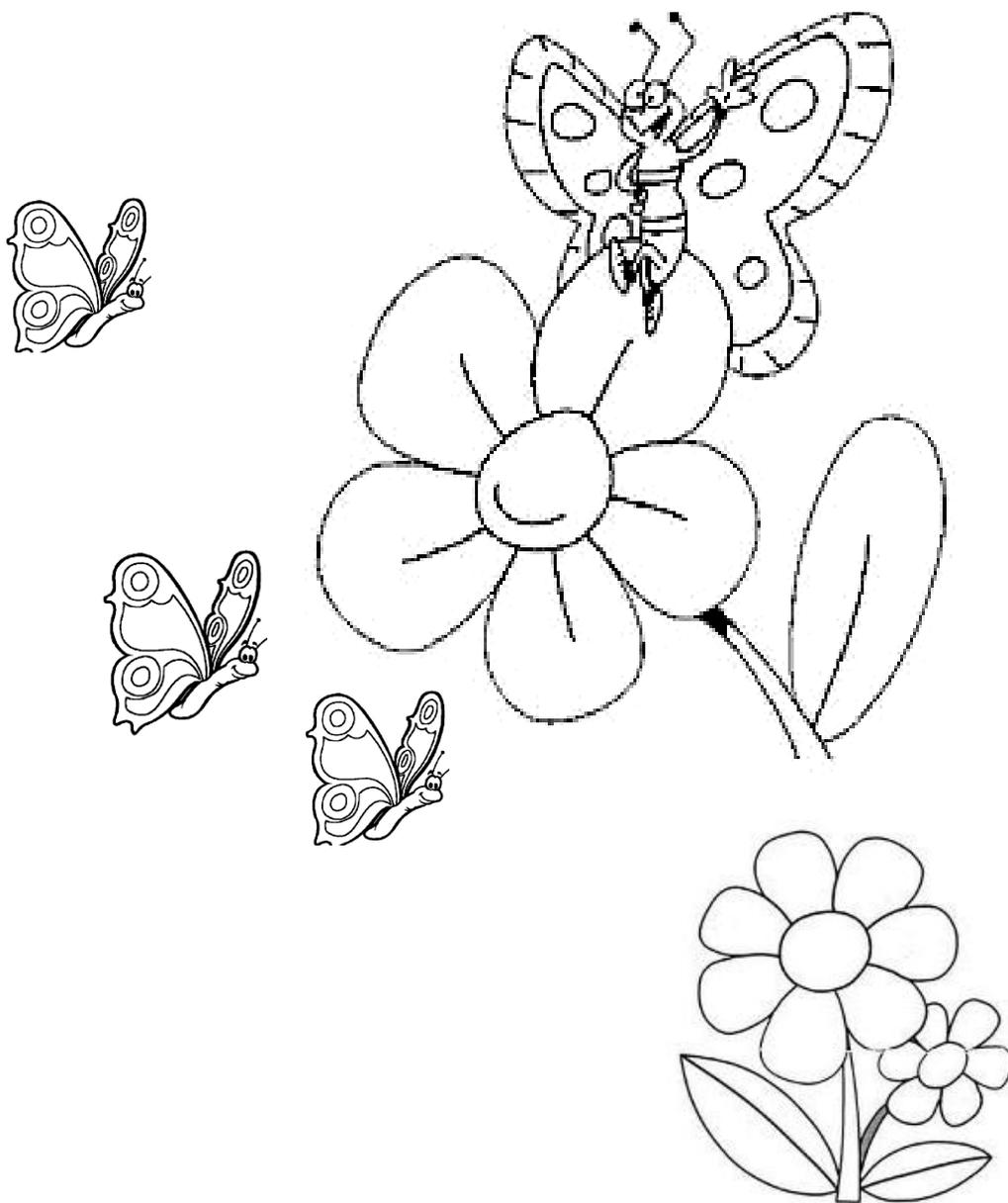
6.- DESARROLLO

- La maestra explica por medio de gráficos, con la noción lleno – vacío.
- Los niños cantan la poesía “La mariposa y la Miel” : ANEXO 1 Pág. 95
- Para finalizar la evaluación, en la hoja de trabajo pegan arroz en la flor que está llena de mariposas.

7- EVALUACIÓN

- Identifican noción lleno – vacío, al realizar la hoja de trabajo.

HOJA DE TRABAJO Nro. 3



PEGA ARROZ EN LA FLOR QUE ESTÁ LLENA DE MARIPOSAS.



INTELIGENCIA FÍSICA – CINESTÉSICA

Es la habilidad para usar el propio cuerpo para expresar ideas y sentimientos, y sus particularidades de coordinación, equilibrio, destreza, fuerza, flexibilidad y velocidad.

Utilizaremos las técnicas de la música, juego y expresión oral.

ACTIVIDAD Nro. 1

MOVIENDO NUESTRO CUERPO

1.- TÉCNICA LÚDICA

MÚSICA

3.- OBJETIVO

Diferenciar corporalmente sucesos cotidianos.

4.- DESTREZA Y COMPETENCIA

Diferencian corporalmente sucesos cotidianos.

2.- DESCRIPCIÓN

Con esta técnica diferencian corporalmente sucesos cotidianos.



5.- RECURSOS

- Hoja de trabajo
- Juego: “ El Calentamiento”
- Crayones.
- Canción: “La Reina”

6.- DESARROLLO

- Los niños realizan el juego “El Calentamiento”: ANEXO 2 AUDIO Pista 3
- Los niños cantan la canción: “La reina”: ANEXO 1 Pág. 96 y hacen sus movimientos.
- Para finalizar la evaluación, en la hoja de trabajo pintan el suceso cotidiano que más le guste.

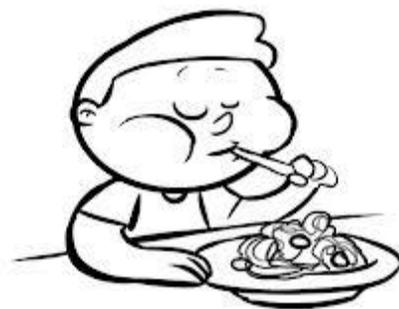
7- EVALUACIÓN

- Diferencian corporalmente sucesos cotidianos, al realizar la hoja de trabajo.

HOJA DE TRABAJO Nro. 1



PINTA EL SUCESO COTIDIANO
QUE MÁS TE GUSTA.



ACTIVIDAD Nro. 2

ACTIVIDADES COTIDIANAS

1.- TÉCNICA LÚDICA

JUEGO

3.- OBJETIVO

Diferenciar actividades cotidianas.

4.- DESTREZA Y COMPETENCIA

Diferencian actividades cotidianas.

2.- DESCRIPCIÓN

Con esta técnica los niños diferencian actividades cotidianas.

5.- RECURSOS

- Hoja de trabajo
- Crayones
- Juego: “Sobre el puente de Avignón”
- Canción “El Bombero”

6.- DESARROLLO

- Los niños realizan “El juego sobre el puente de Avignón”: ANEXO 1, Pág. 96
- Los niños mediante aplausos, califican la mejor representación de las actividades cotidianas.
- Los niños cantan la canción: “El Bombero”: ANEXO 1, Pág. 97
- Para finalizar la evaluación, en la hoja de trabajo pintan la actividad cotidiana de preferencia.

7- EVALUACIÓN

- Diferencian actividades cotidianas, al realizar la hoja de trabajo.

HOJA DE TRABAJO Nro. 2



PINTA CON CRAYONES LA
ACTIVIDAD COTIDIANA DE
PREFERENCIA.

ACTIVIDAD Nro. 3

NOCIÓN LENTO - RÁPIDO

1.- TÉCNICA LÚDICA EXPRESION ORAL

3.- OBJETIVO

Diferenciar noción lento - rápido

4.- DESTREZA Y COMPETENCIA

Diferencian noción lento – rápido.

2.- DESCRIPCIÓN

Con esta técnica los niños diferencian las noción lento rápido.



5.- RECURSOS

- Cartel con gráficos de la noción lento y rápido
- Hoja de trabajo
- Crayones
- Fábula “La tortuga y la liebre”

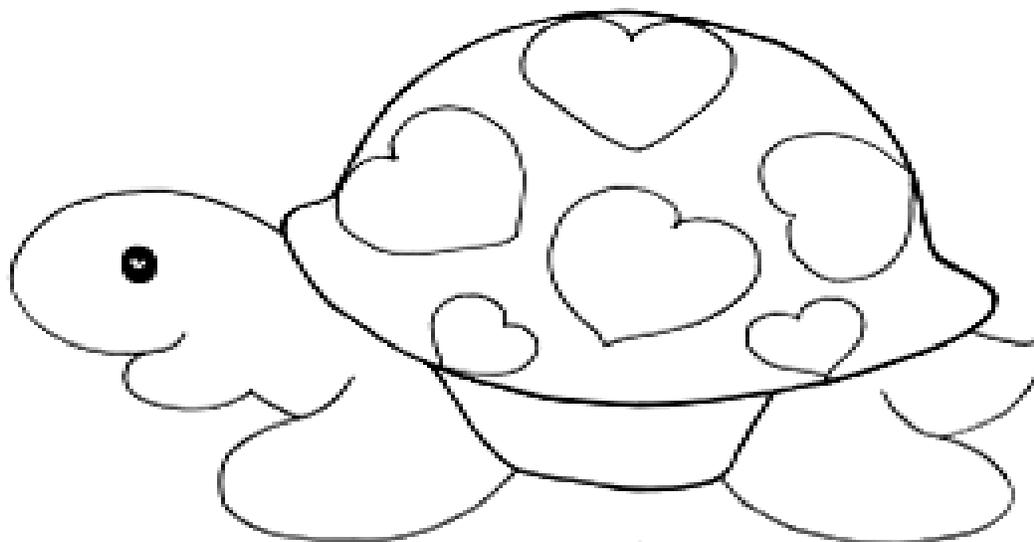
6.- DESARROLLO

- La maestra expone por medio de gráficos la noción rápido - lento.
- Los niños escuchan “La fabula de la tortuga y la Liebre”: ANEXO 1, Pág. 97
- Los niños dramatizan “La fabula de la tortuga y la Liebre”
- Para finalizar la evaluación, en la hoja de trabajo pintan con crayones al personaje de la fábula que es lento.

7- EVALUACIÓN

- Diferencian noción lento – rápido, al realizar la hoja de trabajo.

HOJA DE TRABAJO Nro. 3



PINTA CON CRAYONES AL PERSONAJE DE LA FÁBULA QUE ES LENTO.

CONCLUSIONES

Al cumplir con la elaboración de la Guía de Aprendizaje con técnicas lúdicas para desarrollar las inteligencias múltiples en los niños de Primer Año de Básica se pueden establecer las siguientes conclusiones:

- ❖ Se reconoce la utilidad de esta guía como medio de motivación y la necesidad de incluirlo en el proceso didáctico en la enseñanza.
- ❖ Esta guía genera entretenimiento, diversión, placer y por medio de esto es donde el niño aprende de manera divertida.
- ❖ No existe la aplicación de técnicas lúdicas dentro del aula, es indispensable aplicar esta guía para potenciar el desarrollo de las habilidades y destrezas del niño.

RECOMENDACIONES

- Se recomienda a las autoridades de la Unidad Educativa “Héroes del Cenepa” apliquen las técnicas lúdicas que conlleven al desarrollo de las inteligencias múltiples en los niños.
- Se recomienda al Director del establecimiento y a las docentes buscar estrategias adecuadas para la correcta utilización del material didáctico como recurso en la enseñanza aprendizaje de las inteligencias múltiples.
- Se recomienda la socialización, y aplicación de la guía didáctica en el proceso de enseñanza aprendizaje, ya que constituye un recurso novedoso y su aporte radica en la diversidad de técnicas lúdicas que permiten el desarrollo de las inteligencias múltiples en el niño.

ANNALS

ANEXO 1

CANCIÓN “LA CABEZA ESTÁ ARRIBA”

La cabeza arriba está
y se usa al pensar
ojos, boca y nariz
para ver y respirar

Más abajo el corazón
que hace porón pon pon
el ombligo va después
y por último los pies.

RONDA “SALTA SALTA SALTARÍN”

Salta salta sin parar
si das otro saltito
a la casa llegarás.

CANCIÓN “LOS OPUESTOS”

Dicen que la jirafa es
alta, alta, alta
y yo soy muy bajito.

Dicen que los gigantes
son altos, altos, altos
y yo soy muy bajito
y que le voy hacer

CANCIÓN “SOMOS FRUTEROS”

Somos fruteros
somos fruteros
que por las calles
frutas sabrosas
vamos vendiendo.

Dulces naranjas
ricos duraznos
rojas frutillas
vamos gritando.

En la cabeza
la grande cesta
brazos en alto
la sujetamos.

Buen trabajo
nos cuesta siempre
ir por el barrio
en equilibrio.

JUEGO “ASEO DE MI CUERPITO”

Yo quiero ser limpio
yo quiero ser sano
y todos los días
me doy un buen baño.

Cepillo el cabello
y estoy bien peinado
que rico que huelo
estoy bien aseado.

Me lavo la cara,
el cuello y las piernas
cepillo mis dientes
me corto las uñas.

ADIVINANZA “EL JABÓN”

Si me mojan me resbalo
saco espuma si me tallan
soy amigo de los limpios
y enemigo de los sucios

CANCIÓN “PIN PON”

Pin pon es muy muñeco
de trapo y de cartón
se lava la carita
con agua y con jabón
a diario se cepilla

los dientes con primor
y al salir a la calle
parece un gran señor.

POESIA “MIS SENTIDOS”

Cinco deditos
tiene mi mano
cinco deditos
el cuerpo humano.

Con mis ojitos
lo miro todo
esa es la vista
de cualquier modo.

Para el olfato
son los olores
y para el gusto
son los sabores.

En todo el cuerpo
el tacto siente
áspero, suave
frío y caliente.

Con mis oídos
escucho todo
ruidos y voces
risas y llantos.

CUENTO “TRES CHANCHITOS”

En el corazón del bosque vivían tres cerditos que eran hermanos. El lobo siempre andaba persiguiéndoles para comérselos. Para escapar del lobo, los cerditos decidieron hacerse una casa.

El pequeño la hizo de paja, para acabar antes y poder irse a jugar. El mediano construyó una casita de madera. Al ver que su hermano pequeño había terminado ya, se dio prisa para irse a jugar con él. El mayor trabajaba en su casa de ladrillo. Ya veréis lo que hace

el lobo con vuestras casas riñó a sus hermanos mientras éstos se lo pasaban en grande. El lobo salió detrás del cerdito pequeño y él corrió hasta su casita de paja, pero el lobo sopló y sopló y la casita de paja derrumbó.

El lobo persiguió también al cerdito por el bosque, que corrió a refugiarse en casa de su hermano mediano. Pero el lobo sopló y sopló y la casita de madera derribó. Los dos cerditos salieron pitando de allí. Con el lobo pegado a sus talones, llegaron a la casa del hermano mayor. Los tres se metieron dentro y cerraron bien todas las puertas y ventanas.

El lobo se puso a dar vueltas a la casa, buscando algún sitio para entrar. Con una escalera larguísima trepó hasta el tejado, para colarse por la chimenea. Pero el cerdito mayor puso al fuego una olla con agua. El lobo descendió por el interior de la chimenea, pero cayó sobre el agua hirviendo y se escaldó. Escapó de allí dando unos terribles aullidos que se oyeron en todo el bosque.

TRABALENGUAS “EL CIELO ESTÁ ENLADRILLADO”

El cielo está enladrillado
quién lo desenladrillará
el desenladrillador
que lo desenladrille
buend esenladrillador será.

FÁBULA “PASTOR MENTIROSO”

Queriendo divertirse a costa de los demás, un pastor se puso a gritar con todas sus fuerzas: ¡El lobo! ¡El Lobo!.

Los campesinos, al oírle, corrieron en su auxilio, pero encontraron al pastor recostado tranquilamente a la sombra de un árbol.

No contento con esta acción, al día siguiente volvió a llamar ¡Socorro! ¡Socorro, que viene el lobo! De nuevo, armados de hachas y palos, los vecinos acudieron; mas, no encontrando al lobo, regresaron disgustados a sus campos, mientras el pastorcillo,

satisfecho, festejaba su mentira. Poco después vino de verdad el lobo y, aunque el mentiroso gritaba con todas sus fuerzas, nadie acudió a salvarlo. Entonces, el lobo hizo presa del rebaño y terminó matando al mentiroso, que en vano pedía auxilio.

CANCIÓN “TENGO UNA FAMILIA”

Yo tengo una familia
que me hace muy feliz
mi papi, mi mami, mi hermano chiquitín
mi papi va al trabajo
mi mami también
yo voy a la escuela
mi hermano al centro infantil.

CANCIÓN “AMIGUITOS MÍOS”

Que alegría tengo
tener amiguitos
a todos los quiero
como hermanitos
unos son gorditos
otros son flaquitos
y paso mis ojitos
todos igualitos.

CANCIÓN “EL ELEFANTE”

Yo tengo un elefante
que se llama trompitas
y mueve sus orejas
llamando a su mamita
y su mamá le dice
pórtate bien trompitas
porque sino te voy a dar
zas zas en la colita

JUEGO “ASERRÍN ASERRÁN”

Las campanas de San Juan;
las de adelante corren mucho
las de atrás se quedarán.

Aserrín, aserrán,
los maderos de San Juan;
el marinero en la popa;
aserrando el barco está.

Aserrín, aserrán,
campaninas de San Juan;
campaninas de San Juan;
las del rey suenan bien;
las de la reina también.

Aserrín, aserrán,
los maderos de San Juan;
pide pan, no les dan;
pide queso, le dan hueso
y le cortan el pescuezo.

Aserrín, aserrán,
los maderos de San Juan;
pide pan, no les dan;
pide pata, le dan nata
y le cortan la corbata.

Aserrín, aserrán,
los maderos de San Juan;
pide pan, no les dan;
pide rejas, le dan viejas
y le cortan las orejas.

Aserrín, aserrán,
los maderos de San Juan;
pide pan, no les dan;
pide gato, le dan pato
y le cortan los zapatos.

Aserrín, aserrán,
los maderos de San Juan;
pide pan, no les dan;

pide arañas, le dan cañas
y le cortan las pestañas

CANCIÓN “LA RISA”

Nos pone la risa,
los labios más rojos
aclara y suaviza
la luz de los ojos.

Que no hay boca fea
ni hay ojos feos,
en rostros risueños
la risa es hermosa

JUEGO “MATAM TIRU RIUR LAN ”

Buenos días
mi señoría
matantirutirulan
que desea mi señoría
matantirutirulan
a una de sus hijitas
mantantiritirulan
a cual de ellas las quisiera
matantirutirulan
a Angélica mantantirutirulan
para darle el oficio de costurera matan tirutirulan

CANCIÓN “MI LINDA MAMÁ”

Mi mamá es muy buena
dulce y cariñosa
siempre me regala
su sonrisa hermosa

Mi mamá es la luna,
mi mamá es el sol
todas las estrellas,
con su resplandor.

JUEGO “CAPITÁN MANDA”

El barco se hunde
se hunde, se hunde,
y el capitán manda que
digan nombres de instrumentos
musicales de sonido fuerte.

El barco se hunde
se hunde, se hunde,
y el capitán manda que
digan nombres de instrumentos
musicales de sonido débil.

JUEGO “EL ARTISTA”

Director
Yo soy un artista
que vengo de París

Coro
Tú eres un cuentista
que no has estado allí

Director
Y se tocar muy bien

Coro
Y nosotros también

Director
toco el violín
Sin, sin, sin, sin, sin
Sin, sin, sin, sin, sin

Coro
Sin, sin, sin, sin, sin
Sin, sin, sin, sin, sin

Director
toco la trompeta
Ta, ta, ta, ta, ta, ta

Así con todos los instrumentos más conocidos por el niño.

CANCIÓN “YO SOY EL REY”

Tengo 100.000 hombres
los mando para arriba
los mando para abajo
los que están arriba
están arriba
los que están abajo
están abajo
los que están en medio
no están ni arriba ni abajo

CANCIÓN “EL GUSANITO”

Que tienes
en la mano
un gusanito
con que lo alimentamos
con pan y quesito

en que le damos agua
en un botecito

lo matamos lo matamos
no pobrecito.

CANCIÓN “LA MARIPOSA Y LA MIEL”

Mariposa mariposa
apercibe el rico olor
y volando volando
llega pronto a la flor

Llena su copita de miel
y volando volando
llega a la colmena

Mariposa mariposa
apercibe el rico olor
y batiendo sus alitas
vacío polen y amor.

|

CANCIÓN “LA REINA”

Que salga la reina
que la quiero ver volar
volar por los aires
una vuelta y nada más

Que busque compañera
que la quiero ver volar
volar por los aires
una vuelta y nada más

CANCIÓN “SOBRE EL PUENTE DE AVIGNÓN”

Sobre el puente de Avignón
todos bailan y yo también,
hacen así
así las lavanderas.

Sobre el puente de Avignón
todos bailan y yo también,
hacen así
así las planchadoras.

Sobre el puente de Avignón
todos bailan y yo también,
hacen así
así los militares.

Sobre el puente de Avignón
todos bailan y yo también,
hacen así
así las cocineras.

Sobre el puente de Avignón
todos bailan y yo también,
hacen así
así me gusta a mí.

CANCIÓN “EL BOMBERO”

Los bomberos apurados
acuden al llamado,
sus sirenas suenan, suenan
hay que hacerse a un lado

Apaguen el incendio
estamos asustados
confiamos en ustedes
el trabajo realizado.

FÁBULA “LA LIEBRE Y LA TORTUGA”

La tortuga, al ver que la liebre se burlaba de sus torpes patas y de su lento caminar, la desafió a correr para saber cuál las dos llegaba primero a la meta señalada.

Dicho y hecho: eligieron por juez a la zorra, la más astuta. Pero sucedió que la liebre, confiando demasiado en su ligereza, se puso a descansar un momento en medio del camino y se quedó dormida.

Entretanto, aprovechando inoportuno el descanso de su contrincante, la tortuga, con perseverancia y sin correr, llegó la primera al punto final.

En vano, momentos después, despierta la liebre, quiso alcanzar a su rival. Pero nada pudieron su deseo y velocidad.