



**UNIVERSIDAD TECNICA DE AMBATO**

**FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACION**

**CARRERA DE EDUCACION PARVULARIA**

**En la Modalidad de Estudios: Presencial**

Informe final del Trabajo de Graduación o titulación previo a la obtención del título de Licenciada en Ciencias de la Educación

**Mención: Educación Parvularia**

**TEMA:**

---

“EL JUEGO SIMBÓLICO COMO FACTOR DE INCIDENCIA EN EL DESARROLLO DE LAS INTELIGENCIAS MÚLTIPLES DEL PRIMER AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA ESCUELA PARTICULAR ‘IBEROAMERICA’ DEL CANTÓN AMBATO PROVINCIA DE TUNGURAHUA”

---

**AUTORA:** Mayra Natalia Lindo Borja

**TUTOR(A):** Dr. Mg. Raúl Rodríguez Morales

**AMBATO-ECUADOR**

**2012**

*APROBACIÓN DEL TUTOR DEL TRABAJO DE  
GRADUACIÓN O TITULACIÓN*

Yo, Raúl Rodríguez Morales con cédula número 180103007-1 en mi calidad de tutor del trabajo de Graduación o Titulación, sobre el tema: “EL JUEGO SIMBÓLICO COMO FACTOR DE INCIDENCIA EN EL DESARROLLO DE LAS INTELIGENCIAS MÚLTIPLES DEL PRIMER AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA ESCUELA PARTICULAR “IBEROAMÉRICA” DEL CANTÓN AMBATO PROVINCIA DE TUNGURAHUA” desarrollado por la egresada Mayra Natalia Lindo Borja, considero que dicho informe Investigado, reúne los requisitos técnicos, científicos y reglamentarios, por lo que autorizo la presentación del mismo ante el Organismo Pertinente, para que sea sometido a evaluación por parte de la Comisión calificadora designada por el H. Consejo Directivo.

.....  
Dr. Mg. Raúl Rodríguez Morales  
C.C.180103007-1  
**TUTOR**

## *AUTORIA DE LA INVESTIGACIÓN*

Dejo constancia de que el presente informe es el resultado de la investigación de la autora, quien basada en la expresión profesional, en los estudios realizados durante la carrera, revisión bibliográfica y de campo, ha llegado a la conclusión y recomendaciones descritas en la Investigación, son de exclusiva responsabilidad de exclusiva responsabilidad de su autora.

Ambato, junio 28 de 2012

.....  
Mayra Natalia Lindo Borja  
C.C.180450051-8  
AUTORA

## *CESIÓN DE DERECHO DE AUTOR*

Cedo los derechos en línea patrimoniales de este trabajo final de Grado o Titulación sobre el tema: “EL JUEGO SIMBÓLICO COMO FACTOR DE INCIDENCIA EN EL DESARROLLO DE LAS INTELIGENCIAS MÚLTIPLES DEL PRIMER AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA ESCUELA PARTICULAR “IBEROAMÉRICA” DEL CANTÓN AMBATO PROVINCIA DE TUNGURAHUA”, autorizo su reproducción total o parte de ella, siempre que este dentro de las regulaciones de la Universidad Técnica de Ambato, respetando mis derechos de autor y no se utilice con fines de lucro.

Ambato, junio 28 de 2012

.....  
Mayra Natalia Lindo Borja  
C.C.180450051-8  
AUTORA

*Al Consejo Directivo de la Facultad de Ciencias Humanas y  
de la Educación:*

La comisión de estudio y calificación del informe del Trabajo de Graduación o titulación sobre el tema: “EL JUEGO SIMBÓLICO COMO FACTOR DE INCIDENCIA EN EL DESARROLLO DE LAS INTELIGENCIAS MÚLTIPLES DEL PRIMER AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA ESCUELA PARTICULAR ‘IBEROAMÉRICA’ DEL CANTÓN AMBATO PROVINCIA DE TUNGURAHUA”, presentada por la Srta. Mayra Natalia Lindo Borja egresada de la carrera de Educación Parvularia promoción Septiembre 2010 – febrero 2011 del, una vez revisada y calificada la investigación, se **APRUEBA**, en razón de que cumple con los principios básicos, técnicos, científicos y reglamentarios.

Por lo tanto se autoriza la presentación ante los Organismos pertinentes.

LA COMISIÓN

---

Dr. Jaime Gonzalo Punina Salvador  
180152790-2  
MIEMBRO

---

Ing. Andrés Sebastián Illingworth Fournery  
180114531-7  
MIEMBRO

## *DEDICATORIA*

A Dios por brindarme la oportunidad y la dicha de la vida, al brindarme los medios necesarios para continuar mi formación como docente, y siendo un apoyo incondicional para lograrlo ya que sin él no hubiera podido.

A mis Padres que me acompañaron a lo largo del camino, brindándome la fuerza necesaria para continuar y darme momentos de ánimo así mismo ayudándome en lo que fuera posible, dándome consejos y orientación.

A mi esposo por ser comprensible y ayudar en lo que fuera necesario y sobre todo a mi hijo quien es la fuerza y por quien lucho para seguir adelante cada día.

## *AGRADECIMIENTO*

A Dios creador del universo y dueño de mi vida que me permite construir otros mundos mentales posibles

A Universidad Técnica de Ambato donde que di cada paso para formarme y llegar donde que estoy.

A los maestros y maestras quienes me impartieron el conocimiento

A la Facultad de ciencias Humanas y la Educación, por el soporte institucional dado para la realización de este trabajo.

Al Doctor Ángel Raúl Rodríguez, por su asesoría y dirección en el trabajo de investigación.

## *INDICE GENERAL*

PORTADA.....	i
APROBACIÓN DEL TUTOR.....	ii
AUTORIA DE LA INVESTIGACIÓN.....	iii
CESIÓN DE DERECHO DE AUTOR.....	iv
AL CONSEJO DIRECTIVO.....	v
DEDICATORIA.....	vi
AGRADECIMIENTO.....	vii
INDICE GENERAL.....	viii
INDICE DE CUADROS.....	xi
ÍNDICE DE GRÁFICOS.....	xii
RESUMEN EJECUTIVO.....	xiii
INTRODUCCION.....	1
<b>CAPÍTULO I.....</b>	<b>3</b>
<b>EL PROBLEMA.....</b>	<b>3</b>
1.1. TEMA:.....	3
1.2. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.....	3
1.2.1. CONTEXTUALIZACIÓN.....	3
1.2.2. ANALISIS CRÍTICO.....	6
1.2.3. PROGNOSIS.....	7
1.2.4. FORMULACION DEL PROBLEMA.....	7
1.2.5. INTEGROGANTES.....	7
1.2.6. Delimitación del objeto de investigación.....	8
1.3 Justificación.....	8
1.4. OBJETIVOS.....	9
1.4.1. OBJETIVO GENERAL.....	9
1.4.2. OBJETIVOS ESPECIFICOS.....	9
<b>CAPITULO II.....</b>	<b>10</b>
<b>MARCO TEÓRICO.....</b>	<b>10</b>
2.1 Antecedentes Investigativos.....	10
2.2. Fundamentación Filosófica.....	10
2.3. FUNDAMENTACION LEGAL.....	11
2.4. CATEGORIAS FUNDAMENTALES.....	12
VARIABLE INDEPENDIENTE.....	13
VARIABLE DEPENDIENTE.....	27
2.4.2. VARIABLE DEPENDIENTE.....	27
2.5 HIPÓTESIS.....	43

2.6 SEÑALAMIENTO DE LAS VARIABLES: .....	43
2.7 DELIMITACIÓN TEMPORO – ESPACIAL .....	43
<b>CAPITULO III</b> .....	45
<b>METODOLOGÍA</b> .....	45
3.1 Modalidad básica de la investigación .....	45
3.2 NIVEL O TIPO DE INVESTIGACIÓN.....	45
3.3 POBLACIÓN Y MUESTRA .....	46
3.4 MATRIZ DE OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES.....	47
VARIABLE DEPENDIENTE: Inteligencias Múltiples .....	48
3.5 Recolección de información.....	49
3.6 Procesamiento de la información .....	49
<b>CAPITULO IV</b> .....	50
<b>ANÁLISIS E INTERPRETACION DE RESULTADOS</b> .....	50
4.1 Análisis de los resultados. ....	50
4.2 Interpretación de datos. ....	50
4.3 Verificación de hipótesis.....	71
<b>CAPÍTULO V</b> .....	74
<b>CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES</b> .....	74
4.1 Conclusiones .....	74
4.2 Recomendaciones.....	75
<b>CAPÍTULO VI</b> .....	76
<b>PROPUESTAS</b> .....	76
6.1 Datos informativos .....	76
6.2 Antecedentes de la propuesta .....	77
6.3 Justificación.....	77
6.4 Objetivos .....	78
6.5 Análisis de factibilidad fundamentación .....	78
6.6 Fundamentación .....	78
6.7. MATRIZ DE PLAN OPERATIVO .....	80
6.7.1 Desarrollo de la Propuesta .....	81
Administración.....	114
6.8 Previos de la evaluación.....	115
MATERIALES DE REFERENCIA .....	117
<b>1. Bibliografía</b> .....	117

<b>2. ANEXOS</b> .....	119
ENCUESTA A LAS PROFESORAS .....	119
ENCUESTA A LOS PADRES DE FAMILIA .....	121

## *ÍNDICE DE CUADROS*

Cuadro 1 Matriz de población.....	46
Cuadro 2 Matriz de operacionalización de variables .....	47
Cuadro 3 Variable Dependiente: Inteligencias Múltiples .....	48
Cuadro 4 Recolección de información.....	49
Cuadro 5 pregunta 1 .....	51
Cuadro 6 pregunta 2 .....	52
Cuadro 7 pregunta 3 .....	53
Cuadro 8 pregunta 4 .....	54
Cuadro 9 pregunta 5 .....	55
Cuadro 10 pregunta 6.....	56
Cuadro 11 pregunta 7 .....	57
Cuadro 12 pregunta 8 .....	58
Cuadro 13 pregunta 9 .....	59
Cuadro 14 pregunta 10.....	60
Cuadro 15 pregunta 1 .....	61
Cuadro 16 pregunta 2 .....	62
Cuadro 17 pregunta 3 .....	63
Cuadro 18 pregunta 4 .....	64
Cuadro 19 pregunta 5 .....	65
Cuadro 20 pregunta 6.....	66
Cuadro 21 pregunta 7.....	67
Cuadro 22 pregunta 8 .....	68
Cuadro 23 pregunta 9 .....	69
Cuadro 24 pregunta 10.....	70
Cuadro 25 preguntas para la verificación de hipótesis.....	71
Cuadro 26 Del chi cuadrado.....	72
Cuadro 27 Matriz de plan operativo .....	80
Cuadro 28 De recursos económicos .....	115
Cuadro 29 De previos de la evaluación.....	116

## *ÍNDICE DE GRÁFICOS*

Gráfico 1 Árbol de problema .....	5
Grafico 2 Categorías Fundamentales .....	12
Grafico 3 la recreación .....	23
Gráfico 4 pregunta 1.....	51
Gráfico 5 pregunta 2.....	52
Gráfico 6 pregunta 3.....	53
Gráfico 7 pregunta 4.....	54
Gráfico 8 pregunta 5.....	55
Gráfico 9 pregunta 6.....	56
Gráfico 10 pregunta 7.....	57
Gráfico 11 pregunta 1.....	58
Gráfico 12 pregunta 9.....	59
Gráfico 13 pregunta 10.....	60
Gráfico 14 Pregunta 1 .....	61
Grafico 15 Pregunta2 .....	62
Gráfico 16 pregunta 3.....	63
Gráfico 17 pregunta 4.....	64
Grafico 18 Pregunta 5 .....	65
Grafico 19 Pregunta 6 .....	66
Gráfico 20 pregunta 7.....	67
Gráfico 21 pregunta 8.....	68
Grafico 22 Pregunta 9 .....	69
Gráfico 23 pregunta 10.....	70

*UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO*

*FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y LA EDUCACION*

*CARRERA: DE EDUCACION PARVULARIA*

**Tema:** “El Juego Simbólico como factor de incidencia en el desarrollo de las Inteligencias Múltiples del primer año de Educación Básica de la escuela particular Iberoamérica del cantón Ambato provincia del Tungurahua.”

**Autora:** Mayra Natalia Lindo Borja.

**Tutor:** Dr. Mg. Raúl Rodríguez Morales

*Resumen Ejecutivo*

El presente trabajo investigativo tiene como objetivo determinar: “El Juego Simbólico como factor de incidencia en el desarrollo de las Inteligencias Múltiples del primer año de Educación Básica de la escuela particular Iberoamérica del cantón Ambato provincia del Tungurahua”, para ello se tomó como muestra a padres de familia y docentes y a los cuales se les aplicó un cuestionario de encuesta que consta de 10 ítems. En esta investigación se intenta establecer la relación que existe entre las variables, dándose como resultado un problema evidente dentro de la institución, por lo tanto es importante hacer la distinción entre juegos y juguetes, ya que los juegos son las acciones desarrolladas por los humanos para "x" motivo y los juguetes son elementos, claro está, indispensables para el desarrollo de la acción. Así como utilizamos juegos para romper el hielo, podremos utilizarlos para brindar a los estudiantes un tema específico. De igual forma se puede evaluar una actividad desde una propuesta lúdica, permitiéndoles a los participantes una forma menos tensa de entregar los conocimientos adquiridos. En los juegos simbólicos, los docentes tienen la posibilidad de evaluar u observar en los estudiantes, su proceso de socialización, sus posibilidades motrices tanto finas como gruesas. Todos hemos aprendido a relacionarnos con nuestro ámbito familiar, material, social y cultural a través del juego. Se trata de un concepto muy rico, amplio, versátil y ambivalente que implica una difícil categorización.

**Palabras Clave:** Desarrollo, Inteligencia, Juego, Institución, Educación, Docente, Padre, Niño, Problema, Investigación, Análisis, Información.

## **INTRODUCCION**

El tema que he presentado en la investigación es “El juego simbólico como factor de incidencia en el desarrollo de las inteligencias múltiples del primer año de educación básica de la escuela particular “Iberoamérica” del cantón Ambato provincia del Tungurahua” Con el propósito de controlar y detectar el desarrollo en los niños y de esta manera tendremos un buen aprendizaje.

### **ESTRUCTURA GENERAL DE LOS CAPITULOS:**

El CAPITULO I se refiere el tema, el problema, el planteamiento del problema ,la contextualización, el análisis crítico, la prognosis, la formulación del problema, las interrogantes, la delimitación de los objetivos de la investigación, la justificación, los objetivos tanto general como específicos.

El CAPITULO II se refiere al marco teórico, los antecedentes investigativos, a la fundamentación filosófica, a la fundamentación legal, las categorías fundamentales, la hipótesis, y el señalamiento de las variables.

El CAPITULO III se refiere a la metodología, la modalidad básica de la investigación, el nivel o tipo de investigación, la población y muestra, la operacionalización de las variables, el plan de recolección de la información y el plan de procesamiento de la información.

En el CAPITULO IV se refiere al análisis e interpretación de los resultados de las encuestas aplicadas a los docentes y a los niños con la verificación de hipótesis con el chi cuadrado.

En el CAPITULO V se refiere a que luego de revisar los datos realizados hemos enunciado las conclusiones y las recomendaciones.

En el último CAPITULO QUE ES EL VI se enuncia la propuesta con su respectivo tema, datos informativos, los antecedentes de la misma, la justificación, los objetivos, el análisis de factibilidad, la fundamentación, la metodología y el marco operativo, la administración y las preguntas previas a la evaluación.

Y por último la bibliografía y los anexos.

## **CAPÍTULO I**

### **EL PROBLEMA**

#### **1.1. TEMA:**

“EL JUEGO SIMBÓLICO COMO FACTOR DE INCIDENCIA EN EL DESARROLLO DE LAS INTELIGENCIAS MÚLTIPLES DEL PRIMER AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA ESCUELA PARTICULAR ‘IBEROAMERICA’ DEL CANTÓN AMBATO PROVINCIA DEL TUNGURAHUA”.

#### **1.2. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA**

##### **1.2.1. CONTEXTUALIZACIÓN**

La educación es un fenómeno social que está a la par con la evolución y avance de los pueblos, sin embargo aun existe la influencia de la educación tradicionalista en nuestro país, en donde los recursos que se utilizaban eran elaborados por el docente y enseñados al estudiante con un método demostrativo y oral y su evaluación era únicamente cuantitativa con el único objetivo de verificar hasta qué punto quedaban impresos los conocimientos. Es por esto que, cuando se trata de niños, el juego es cosa seria. El juego no solamente les entretiene sino que contribuye a su desarrollo intelectual y emocional. El juego simbólico es el juego infantil por excelencia en el que los pequeños imaginan ser, imitando situaciones que ven en la vida real. En ese proceso utilizan al máximo su imaginación, jugando constantemente en el límite entre lo real y lo imaginario, lo cual les ayuda a crear representaciones mentales que serán de gran ayuda para resolver situaciones futuras en su vida.

Hoy en nuestra ciudad muchas instituciones educativas se encuentran en un conflicto de cambio en búsqueda de estrategias metodológicas que facilite el aprendizaje de los niños y niñas. Y es por eso que los educadores preescolares más que nadie deben conocer la profundidad e importancia del juego simbólico en el proceso de enseñanza aprendizaje ya que a través de este se fortalece la expresión infantil, desarrollan las capacidades, facilita su maduración neuromotriz y estimula la creatividad, esto conduce a una mejor organización mental que contribuye a su integración social y enriquece su autoestima puesto que se involucra cuerpo, inteligencia, afecto y los niños y niñas tienen la oportunidad de expresar lo más profundo y oculto de su alma, lo que les permite adquirir confianza en sí mismo, desarrollar su personalidad y comprender el mundo que les rodea.

Es de vital importancia manifestar que dentro de la escuela particular “Iberoamérica”, no se utiliza el juego simbólico como parte fundamental en el proceso de enseñanza aprendizaje de los niños y niñas, ya que sabemos que los niños y niñas necesitan jugar para vivir, por cuanto a través del juego asimilan de mejor manera los conocimientos que a ellos llegan. A través de la representación los niños asimilan y comprenden las situaciones que viven en la vida real estableciendo relaciones que le ayudarán a desenvolverse con éxito en el futuro. Los padres, deben fomentar por todos los medios posibles este tipo de juego en sus hijos, jugando con ellos y comprándoles o fabricando juguetes que potencien el juego simbólico, tan importante para su maduración personal.

## Árbol de problema

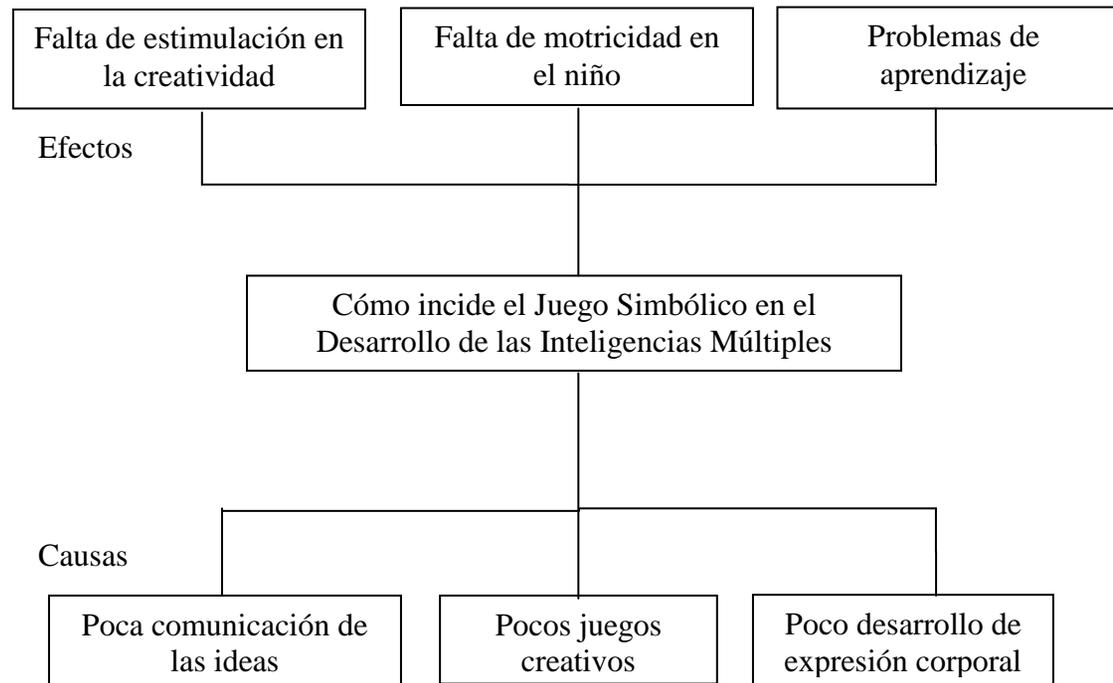


Gráfico N°1. Árbol de problema  
Elaborado por: Mayra Lindo

### 1.2.2. ANALISIS CRÍTICO

El juego simbólico es uno de los problemas de aprendizaje. Un padre o un maestro pueden identificar el juego simbólico cuando observa en el niño una combinación de deficiencias en la creatividad para jugar.

El juego tiene como objetivo principal desarrollar en el niño la habilidad y destrezas que le permita comunicar sus propias ideas y aclarar su propio pensamiento. Es tan complejo este proceso que demanda el concurso de 500 músculos del cuerpo sobre todo de brazos, muñecas, dedos y ojos, debiendo existir entre ellos una gran coordinación.

Las inteligencias múltiples en el desarrollo del juego no se está dando en la institución, perjudicando en el aprendizaje, esto ocasiona en los niños al momento que desea expresar sus ideas no puede porque mientras diferencia los espacios, las lateralidades no pueden desenvolverse, dentro de esto también hay la motricidad, al no tener una adecuada motricidad gruesa es tener problema con la expresión corporal, esto afecta a que ellos no recuerden el juego simbólico, que los juegos que realizan no sean significativos para el niño pequeño que recién está aprendiendo sobre el juego.

El juego simbólico no solo tiene que ver con la expresión corporal, existen dificultades de otros tipos que impiden al niño su desarrollo de forma satisfactoria. Cuatro factores que pueden provocar el problema para el juego simbólico son las dificultades de lateralización, expresión corporal, los trastornos de esquema corporal y de las funciones perceptivo-motrices.

### **1.2.3. PROGNOSIS**

Jugar es un asunto serio para los niños, en las últimas décadas cuando se ha hecho hincapié en el desarrollo intelectual muchos adultos (padres y madres, educadores) no prestan atención, no estiman o valoran al juego simbólico, lo que ha limitado al niño, niña de muchas experiencias útiles; por lo que afecta de manera directa al avance y evolución del desarrollo de los niños, niñas.

Y si a futuro seguimos con la misma mentalidad y no logramos integrar el juego simbólico como estrategia metodológica en el proceso de interaprendizaje, los niños, niñas perderán el interés de ir a la escuela y no disfrutarán de las actividades realizadas en las mismas, puesto que sus aprendizajes serán significativos.

### **1.2.4. FORMULACION DEL PROBLEMA**

¿Cómo incide el juego simbólico en el desarrollo de las Inteligencias Múltiples del primer año de educación básica de la Escuela Particular “Iberoamérica” de la ciudad de Ambato?

### **1.2.5. INTEGRANTES**

- ✓ ¿Cómo afecta en el aprendizaje la participación del juego?
- ✓ ¿Considera que la falta de juego simbólico es uno de los factores de las inteligencias múltiples?
- ✓ ¿Cree que es necesario realizar juegos simbólicos para mejorar la enseñanza aprendizaje?
- ✓ ¿Cuando los niños juegos simbólicos tienen la debida atención de los padres?

### **1.2.6. Delimitación del objeto de investigación**

**Campo:** Educativo

**Área:** Expresión Corporal

**Aspecto:** Educativo

**Espacial:** El presente trabajo se realizara en la escuela particular “IBEROAMERICA” del los niños de primer año de educación básica.

**Temporal:** La investigación se realizara durante los meses de agosto hasta noviembre.

### **1.3 Justificación**

Esta investigación sobre el juego simbólico y las estrategias múltiples es importante ya que en la institución que se realizó las prácticas pre-profesionales se encontró niños con este problema, Para dar una solución acerca del juego simbólico con el fin de que los niños mejoren su desarrollo y tengan un buen desenvolvimiento.

Esta investigación es novedosa ya que no se ha realizado ninguna investigación acerca de este tema en la institución antes mencionada, ya que no habido el interés para realizarlo.

Es factible porque se contó con el apoyo de y autoridades y maestros de la institución y con los recursos económicos y materiales suficientes.

Con esta investigación se beneficiaran los niños porque podrán desarrollarse adecuadamente sin someterse a un grupo de críticas y burlas, también se ayudara a los docentes atreves de guías o talleres para que puedan realizar actividades planteadas se guiaran para obtener una mejor expresión corporal con sus alumnos. Los padres podrán colaborar por que la institución brindara un información acerca de este problema ya algunos padres desconocen de este problema por falta de información

## **1.4. OBJETIVOS**

### **1.4.1. OBJETIVO GENERAL**

Establecer la relación del juego simbólico como estrategia para desarrollar las inteligencias múltiples en los niños–as del primer año de educación básica de la Escuela particular “Iberoamérica” de la ciudad de Ambato en el periodo Agosto Noviembre.

### **1.4.2. OBJETIVOS ESPECIFICOS**

- ✓ Diagnosticar cuales juegos simbólicos se están aplicando en el proceso del interaprendizaje con los niños-as del primer año de educación básica
- ✓ Determinar la eficacia del juego simbólico como estrategias que permita el desarrollo de las inteligencias múltiples.
- ✓ Elaborar Talleres Metodológicos de juegos simbólicos que lograrán desarrollar las Inteligencias Múltiples.

## **CAPITULO II**

### **MARCO TEÓRICO**

#### **2.1 Antecedentes Investigativos**

Una vez realizada las investigaciones necesarias se conoce que existen estudios sobre el juego simbólico enfocado a los niños y niñas del primer año de educación básica que es el objeto de este estudio, por lo que es necesario llevar a cabo esta investigación para contribuir al desarrollo de la inteligencia de los niños-as a un desarrollo intelectual fundamentado en las diversas formas de pensamiento existentes.

Los estudios encontrados son los siguientes:

Influencia del juego simbólico y la adquisición de aprendizaje significativo en el segundo año de educación básica en la Escuela Particular Iberoamérica del cantón Ambato.

El juego simbólico como técnico de aprendizaje de los niños-as del segundo año de educación básica de las escuelas completas de práctica docente del instituto pedagógico. Chimborazo, parroquia San Luis del cantón Riobamba.

#### **2.2. Fundamentación Filosófica**

Esta investigación tiene un enfoque humanista social, porque su finalidad es propender el positivismo que busca desarrollar la ciencia por la ciencia. Lo que se pretende con este trabajo es buscar el desarrollo y la formación integral del ser humano en su aspecto físico, intelectual y espiritual.

En esta investigación se sostiene que la realidad no es estática, sino es continua, cambia, por lo que en educación no hay verdad definitiva sino que hay que ir

actualizando de acuerdo al contexto. Lo importante es que los conocimientos no se queden en los niños-as como simple información, sino que sirva para ellos-as cambien, se transformen y sean a la vez integrantes del cambio social.

Este trabajo es de suma importancia ya que continuará al desarrollo de las inteligencias múltiples para que esta sea realmente significativa.

### **2.3. FUNDAMENTACION LEGAL**

La presente investigación se basa en las siguientes leyes:

EL CÓDIGO DE LA NIÑEZ Y ADOLESCENCIA en sus Arts.

**Art. 37.- Derecho a la educación.-** Los niños, niñas y adolescentes tienen derecho a una educación de calidad. Este derecho demanda de un sistema educativo que:

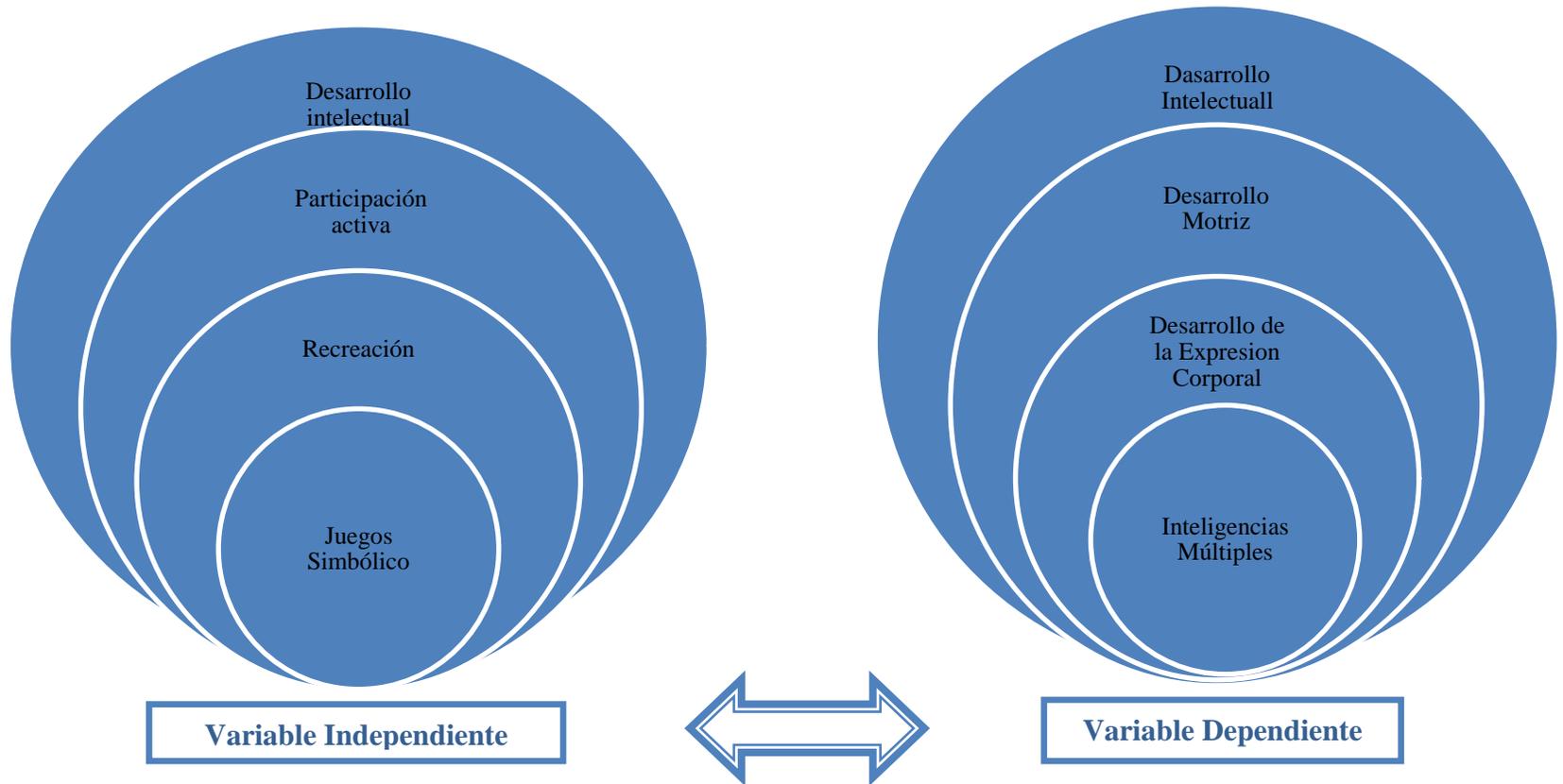
Garantice que los niños, niñas y adolescentes cuenten con docentes, materiales didácticos, laboratorios, locales, instalaciones y recursos adecuados y gocen de un ambiente favorable para el aprendizaje. Este derecho incluye el acceso efectivo a la educación inicial de cero a cinco años, y por lo tanto se desarrollarán programas y proyectos flexibles y abiertos, adecuados a las necesidades culturales de los educandos; y,

**Art. 38.- Objetivos de los programas de educación.-** La educación básica y media asegurarán los conocimientos, valores y actitudes indispensables para:

a) Desarrollar la personalidad, las aptitudes y la capacidad mental y física del niño, niña y adolescente hasta su máximo potencial, en un entorno lúdico y afectivo;

g) Desarrollar un pensamiento autónomo, crítico y creativo

## 2.4. CATEGORIAS FUNDAMENTALES



**Grafico N° 2 Categorías Fundamentales**  
Elaborado por: Lindo Borja Mayra Natalia

## **VARIABLE INDEPENDIENTE**

### **2.4.1. JUEGO SIMBÓLICO**

Cuando se trata de niños, el juego es cosa seria. El juego no solamente les entretiene sino que contribuye a su desarrollo intelectual y emocional.

El juego simbólico es el juego infantil por excelencia en el que los pequeños imaginan ser, imitando situaciones que ven en la vida real.

En ese proceso utilizan al máximo su imaginación, jugando constantemente en el límite entre lo real y lo imaginario, lo cual les ayuda a crear representaciones mentales que serán de gran ayuda para resolver situaciones futuras en su vida.

Las actividades lúdicas en las que los niños aprenden a simbolizar comienzan a partir de los dos años cuando tienen el nivel de comprensión que les permite imitar situaciones reales como jugar al papá y a la mamá, a hacer la comida, jugar a que van a la tienda a por comida, cuidar al bebé, por nombrar algunos de los juegos preferidos de mi niña de tres años.

Pero el juego no consiste únicamente en imaginar, sino que el habla acompaña el juego, ya que mientras interpretan están hablando y compartiendo sus fantasías con otros niños, por lo que además fomenta su sociabilización.

A través de la representación los niños asimilan y comprenden las situaciones que viven en la vida real estableciendo relaciones que le ayudarán a desenvolverse con éxito en el futuro.

Como padres, tenemos que fomentar por todos los medios posibles este tipo de juego en nuestros hijos, jugando con ellos y comprándoles o fabricando juguetes que potencien el juego simbólico, tan importante para su maduración personal.

Según Piaget, se puede considerar que el juego comienza ya desde el primer estadio del período sensorio-motor ('adaptaciones puramente reflejas'), pero es sólo a partir del segundo estadio ('reacciones circulares primarias') cuando se puede observar el fenómeno con mayor claridad. Es esto lo que hace suponer a Claparède que todo es juego durante los primeros meses de existencia, afirmación con la que Piaget no está del todo de acuerdo. En el tercer estadio ('reacciones circulares secundarias') la diferenciación entre juego y asimilación intelectual es ya un poco más acentuada. En el cuarto estadio ('coordinación de los esquemas secundarios') se presentan dos novedades:

En el V según su párrafo ('reacciones circulares terciarias') ya el niño se divierte en combinar gestos que no tienen relación entre sí y sin buscar realmente experimentar con ellos, para repetir enseguida los gestos habituales y hacer un juego de combinaciones motoras. Según Piaget, tanto durante este estadio como durante el precedente el juego se presenta bajo la forma de una extensión de la función de la asimilación, más allá de los límites de la adaptación actual. A partir del sexto estadio, y ya dentro del período preoperacional, el símbolo lúdico se destaca del ritual bajo la forma de esquemas simbólicos, gracias a un progreso decisivo en el sentido de la representación. Es la etapa del 'HACER COMO SI', donde el símbolo se basa en el simple parecido entre el objeto ausente 'significado' y el objeto presente que juega el papel de 'significante', lo cual implica un cierto grado de representación. Nos encontramos aquí a un paso del 'juego simbólico'; dice Piaget que en el nivel en que aparecen estos primeros símbolos lúdicos el niño se capacita para comenzar a aprender

a hablar, pues los primeros ‘signos’ parecen ser contemporáneos de estos símbolos. Y añade en otro lugar:

“Así, merced al lenguaje, el niño se ha convertido en capaz de evocar situaciones no actuales y liberarse de las fronteras del espacio próximo y del presente, es decir, de los límites del campo perceptivo, mientras que la inteligencia sensorio-motriz está casi por entero contenida en el interior de estas fronteras”.

Piaget denomina ‘JUEGO DE EJERCICIO’ al que se desarrolla durante los estadios II al V que acabamos de nombrar. Este tipo de juego, como decimos, tiene lugar durante el período sensorio-motor, y se caracteriza por lo que se ha denominado ‘hacer como si’: el niño comienza a realizar una acción que puede tener un objetivo en sí misma (p.ej., mover la cabeza por el simple placer de moverla). No intervienen en esta etapa símbolos o ficciones ni reglas, aunque, eso sí, hay también, aparte del ‘juego de ejercicio sensorio-motor’, un ‘juego de ejercicio de pensamiento’, pero éste pertenece ya a estadios posteriores y coexiste con el ‘juego simbólico’.

A partir del estadio VI comienza el llamado ‘JUEGO SIMBOLICO’; el niño efectúa la representación de un objeto ausente. Este es un paso importantísimo, según Piaget, ya que al lograr el infante la comparación entre un objeto dado y un objeto imaginado, el lazo entre significante y significado a que antes nos referíamos es ya totalmente subjetivo. Como ya apuntábamos al principio de este capítulo, este paso gigantesco no se realiza de golpe, ya que entre el simbolismo propiamente dicho y el ‘juego de ejercicio’ existe un intermediario: el símbolo constituido en actos o en movimientos desprovistos de representación. Y, por supuesto, cuando el símbolo viene a injertarse sobre el ejercicio sensorio-motor, éste último no queda por eso suprimido, sino que simplemente se subordina al primero.

Al final de la infancia, el ‘juego simbólico’ es sustituido poco a poco por el ‘JUEGO DE REGLAS’, que ya implica relaciones sociales e interindividuales, como veíamos en la introducción a este trabajo. Estos juegos, entre otras razones, proceden de antiguos ‘juegos simbólicos’ que se vuelven colectivos, despojándose totalmente de su contenido imaginativo. Piaget se refiere a tres razones esenciales para el debilitamiento del simbolismo con la edad:

El juego simbólico es la representación por parte de los niños de roles o situaciones, con argumentos de su propia creación, que realizan para divertirse.

Este tipo de juego aparece a partir de los dos años junto con la función representativa, que permite a los niños ampliar su comprensión psicológica de las otras personas y aplicar lo que han aprendido de ellas a sus propias representaciones.

Con el juego simbólico, el niño también amplía su comprensión de sí mismo, ya que en este juego se asumen roles que después se abandonan con facilidad para adoptar otros diferentes, algo que el niño puede hacer gracias a la confianza que tiene sobre quién es y la seguridad que tiene en quién no es.

Estos conceptos pueden parecer complejos, Así que trataremos de ilustrarlos con un ejemplo.

Imaginemos a una niña que hoy adopta el rol de madre cuando juega a las casitas en el aula de Educación Infantil, pero por la tarde en el parque juega a hacer de hija, sin dudar por un momento quién es ella misma.

Es importante que los padres respeten pero no descuiden el juego que realizan sus hijos, pues a través de éste, el niño puede transmitir sus miedos, angustias, desahogos, entre otros. Recuerden que el juego simbólico es parte de un proceso del desarrollo del niño, y a través de él, va a permitirle asimilar el mundo que le rodea.

Desde los dos a los seis años aproximadamente el niño desarrolla lo que desde la teoría piagetiana del desarrollo cognitivo han dado en llamar juego simbólico. Es importante recalcar que a través del juego el niño manifiesta mucho, al punto que cuando algo le perturba trata de canalizarlo justamente a través de éste. El juego es siempre creativo y tiene que ver con lo intrapsíquico pero no es innato como tal sino que necesitamos de un otro para desarrollarlo, es por tanto netamente social.

En el período del juego simbólico el niño jugando inventa sus propias reglas y tiene la capacidad de asimilar de la realidad lo que quiere y acomodarlo a su antojo. En el juego simbólico el niño crea experiencia y descubre constantemente cosas nuevas lo que le Este tipo de manifestación lúdica está ligada a lo significativo, a lo que percibe y lo que simboliza es parecido a la cosa en sí, por ejemplo si toma un objeto y dice “es un avión”, seguramente se parecerá a un avión. En este período el juego sigue siendo egocéntrico, no compartido, por eso de lo simbólico. En un principio actúa por analogía, le da un significado al uso que le da a la cosa, no puede tomar lo parecido y agruparlo en esquemas; más tarde actuará por semejanza. Es decir, “en el auto voy a la casa de la abuela y en la bicicleta salgo a pasear con mamá”, no los puede agrupar en un conjunto, más tarde dirá” los dos (auto y bicicleta) se mueven” y más tarde “ambos son medios de transporte”.

Las edades indican los momentos aproximados en los que aparece el juego simbólico de forma clara. El juego simbólico puede iniciarse y de hecho aparece en muchos

niños alrededor de los 18 meses, pero es evidente que a los dos años tienen que manifestar algún tipo de acción o juego simbólico.

Es importante detectar a niños con dificultades en el juego simbólico en los diferentes momentos por los avanza el juego. Los niños pueden tener juego simbólico pero no quiere decir que sea el adecuado a la edad de desarrollo, puede representar un trastorno cognitivo o de otras características, dificultades de relación, inhibiciones, u otro tipo de trastornos emocionales que le dificulten expresar sus pensamientos jugando. El contenido del juego simbólico puede ser interpretado, pero forma parte de las competencias de los profesionales que trabajan en diagnóstico o terapia infantil.

Es recomendable que no se interprete sin conocer las técnicas de interpretación que van más allá del simple contenido observado y de factores multireferenciales, al igual que sucede con el dibujo infantil, existen ítems que pueden indicar aspectos del desarrollo personal del niño pero no indican ni la causa ni si es o no un trastorno. Es necesario detectar pero no interpretar sin diagnóstico.

Desde el departamento de Logopedia de Granadown se hace necesario destacar cómo influye el juego simbólico en el desarrollo del lenguaje, haciendo una breve definición de lo que es y de porqué puede facilitar el desarrollo de la comunicación.

El juego simbólico implica la representación de un objeto, persona o animal, por otro: juguete, muñeco o peluche.

Los juego simbólico espontáneo o no dirigido, son aquellos a los que son los niños quienes se ponen a jugar sin que nadie les organice el juego o les diga a lo que tienen que jugar.

El juego simbólico espontáneo en educación infantil se da en dos contextos principalmente:

- Aula: Rincón de juego
- Patio: Cuando juegan entre ellos
- Otros lugares del centro: se da pocas veces, pero en los pasillos, o en otros lugares de la escuela, pero es prácticamente, muy pocas veces.

El juego espontáneo en educación infantil, es el que realizan en el rincón de juego, o el rincón de socialización, o el de rincón de expresión, o de psicomotricidad, según el nombre que cada escuela o maestro le ponga a ese rincón o lugar para jugar.

Si tienen un rincón con material y juguetes para que ellos solos, aunque estén vigilados por los maestros o educadores, pero ellos organizan sus juegos y sus relaciones sociales entre ellos, entonces lo llamamos juego simbólico espontáneo, no es un juego educativo formal, no está programado por los educadores aunque lo realicen en un aula, por eso es juego espontáneo simbólico. El juego simbólico espontáneo no es un juego didáctico, es una expresión en forma lúdica de sus pensamientos o recreaciones memorísticas, sus recuerdos que distorsionan o adaptan a sus deseos.

Puede que aprendan o no aprendan pero no está implícito un aprendizaje educativo en el sentido instructivo de la palabra. Cuando un niño hace ver que es médico, no significa que vaya a ser médico y esté aprendiendo el oficio, o si golpea o apuñala a su muñeco que vaya a ser un futuro asesino, y si juegan a policías no significa que estén aprendiendo el oficio de policías. Están expresando vivencias y jugando con ellas.

Cuando los alumnos de educación infantil salen al patio y juegan a perseguirse, es un juego real, no simbólico, pero si juegan a que uno es el policía y el otro el malo,

entonces es juego simbólico. Eso no quiere decir que aprendan a ser buenos o malos, están expresando su mundo mental y poniendo en acción recursos del desarrollo, si te persigue la policía utilizan la motricidad y la carrera, si son médicos utilizan las palabras, las manos y suelen estar quietos, etc.

Y es juego simbólico espontáneo por que juegan a lo que ellos quieren y sin programación educativa, ni evaluación, ni valoración, pero con vigilancia por parte de los educadores para que no se produzcan accidentes, puede que aprendan algo o no aprendan nada, en todo caso el juego simbólico sirve para expresar emociones y liberar tensiones entre otros aspectos relacionados con el desarrollo evolutivo.

El juego simbólico o de ficción suele aparecer aproximadamente a los 2 años como juego de imitación. El niño niña a esta edad vive en un mundo sometido a reglas impuestas desde fuera, determinadas por los adultos. El juego simbólico les permite hacerse dueño de su destino y someterlo a sus deseos. De este modo construye un mundo a su medida en el que no intervienen las presiones de los adultos, es decir “domina” esa realidad por la que se ve continuamente dominado.

Por tanto, el juego simbólico es una manifestación de la función simbólica y aparece como un gran medio de exploración de la realidad. Además en este tipo de juegos todas las necesidades insatisfechas encuentran su satisfacción, siendo la imitación, el instrumento que utiliza el niño para expresar la realidad vivida que no necesita coincidir con la realidad del adulto, nada más que rudamente.

Por otro lado, cabe destacar que, el juego simbólico se caracteriza por la utilización de objetos con una función simbólica y no de acuerdo al uso convencional del mismo. Por tanto, a través de la simbolización, el niño puede transformar los objetos y situaciones en lo que él desea.

Este tipo de juego es espontáneo. Se dirige a la realización inmediata de deseos, por lo que tiene un valor de catarsis y cumple la función de regulación y equilibración afectiva y emocional.

Además, podemos encontrar la siguiente evolución en los juegos simbólicos en la que la imitación jugará un papel esencial:

Un mismo objeto puede simbolizar distintos personajes o acontecimientos. Por medio del símbolo, el niño puede interiorizar el mundo real y exterior, acomodándolo a sus deseos e intereses, a las necesidades de su yo. El juego de imitación es aún pobre. Se trata de hacer “como si”, imita sus propias acciones cotidianas. A continuación imita las acciones de los otros, los gestos de la madre, etc., hasta llegar a realizarlos en ausencia de éstos. El juego se convierte en juego de imaginación; la ficción y la observación se alternan constantemente.

Poco a poco, van apareciendo nuevas formas en el juego simbólico. Puede ya imitar y asimilar escenas reales enteras en lugar de objetos aislados. Aparece la invención de seres imaginarios que son los compañeros que le escuchan y observan. Mediante la representación simbólica, el niño exterioriza y descarga sus ansiedades o temores, desplazando a situaciones de juego sus conflictos o impulsos para liberarse de ellos. En el curso de estos juegos se expresan las relaciones afectivas-emocionales, al tiempo que se van interiorizando los valores sociales para poder insertarse en la sociedad.

El niño empieza a jugar con otros niños, aunque no se interesa por el juego de los demás, sino por el suyo propio. Imitará sus juegos, pero no los compartirá porque no sabe hacerlo. Empieza a jugar a “ser como”. Esta modalidad les permite conocer la realidad y sus posibilidades de actuación y, al mismo tiempo, les sirve para interiorizar el mundo de los adultos, identificándose con ellos.

En este sentido, Piaget considera que en el juego se dan tres elementos muy importantes: la realización inmediata de deseos a través de historias verbales (que han de ser distinguidas de las mentiras, ya que no son intencionadas); la comprensión que la realidad le niega; el cambio de papeles de los sujetos.

Así, Piaget asigna al juego simbólico las siguientes funciones:

La asimilación de la realidad. Mediante estos juegos, el niño revive experiencias que le han sido gratas, como las fiestas o espectáculos que él reproduce a su modo. Pero también puede imaginar situaciones desagradables, difíciles o imposibles. De ahí que juegue a la guerra, simule juegos de enfermos y médicos, incluidas operaciones quirúrgicas, y llegue a representar hasta acciones crueles.

La preparación y superación de situaciones. A los niños les gustan los papeles que entrañan realizaciones futuras que ellos esperan convertir en experiencias. Así, les encanta sentirse aviadores, conductores, enfermeras, etc. De la misma forma que imaginativamente les gusta la vuelta independiente y lúdica sobre experiencias dolorosas recién superadas. Indudablemente, todos estos juegos contribuyen a la aceptación de realidades alegres, tristes o enigmáticas, y favorecen el desarrollo mental y emocional del niño. Por tanto, la repetición de determinados juegos le ayuda a superar y familiarizarse con experiencias que le puedan resultar desagradables o conflictivas.

La expresión del pensamiento y de los sentimientos subjetivos. Piaget llega a concluir que el juego simbólico es la forma de pensar del niño. Algo así como si la dificultad de pensar sobre sus propias experiencias se compensara con la facilidad que demuestra para representarlas.

Como hemos podido observar desde los 2 años hasta los 6/7 años aproximadamente el juego simbólico va aumentando en grado de complejidad, empezando por una

transformación simple de los objetos, hasta alcanzar la categoría de verdaderos guiones donde los niños realizarán interpretaciones en colaboración con otros compañeros y con los objetos que para ello decidan utilizar.

## **LA RECREACIÓN**



**Grafico N° 3 la recreación**  
**Fuente: Wikipedia.com**

Recreación se entiende si pensamos que desde el principio, hombres y mujeres han estado sujetos a diversos tipos de presiones que con el tiempo crean cansancio y por ende, desánimo. Es por ello que las personas han buscado maneras de escapar de las presiones del diario vivir y darse espacios en los que puedan descansar y disfrutar.

La Real Academia Española define recreación como acción y efecto de recrear y como diversión para alivio del trabajo. Además, encontraremos que recrear significa divertir, alegrar o deleitar. En términos populares a esta diversión también le llamamos entretenimiento.

Según esa definición, recrearse necesariamente debe incluir la diversión o el pasarlo bien, con el objetivo de distraerse de las exigencias, especialmente laborales y así

conseguir un alivio necesario para conllevar nuevamente, otra etapa de responsabilidades, con energías renovadas que permitirán un mejor resultado de ellas.

El término recreación proviene del latín recreativo, que significa restaurar y refrescar (la persona). De ahí que la recreación se considere una parte esencial para mantener una buena salud. El recrearse permite al cuerpo y a la mente una “restauración” o renovación necesaria para tener una vida más prolongada y de mejor calidad. Si realizáramos nuestras actividades sin parar y sin lugar para la recreación, tanto el cuerpo como la mente llegarían a un colapso que conllevaría a una serie de enfermedades y finalmente a la muerte. Debido a eso, la recreación se considera, socialmente, un factor trascendental. Los beneficios de recrearse van más allá de una buena salud física y mental, sino un equilibrio de éstas con factores espirituales, emocionales y sociales. Una persona integralmente saludable realiza sus actividades con mucha más eficiencia que una persona enferma.

La recreación se asocia también con el factor intelectual y educativo. Investigaciones han demostrado que los niños aprenden mucho más en ambientes relajados, sin presión. Es por ello que la recreación es fundamental para el desarrollo intelectual de las personas. A la vez, el recrearse proporciona en sí, una forma de aprendizaje, a través de experiencias propias y de la relación de la persona con el exterior.

Finalmente, es importante saber que la recreación es voluntaria, ya que cada persona es diferente y por ende, se recrea como considere necesario. Por eso también se dice que las actividades recreativas son tan numerosas como los intereses de los seres humanos. Algunas de las áreas de la recreación son: la difusión, el arte, la cultura, la música, el baile, la lectura, el servicio a la comunidad, los deportes, los juegos y la vida al aire libre, entre otras.

Cualquiera que sea la posición adoptada por el docente, de todas formas se asume que se trata de educar en el tiempo ocupado, en la escolaridad. ¿Qué sucede entonces con el tiempo libre en su concepción más plena, considerado como el espacio para la reflexión y el desarrollo intencional?

Retomando el concepto de Erich Fromm, la libertad existe en tanto contemple “libertad de...” y ‘libertad para...’, aspectos no inmanentes al individuo, sino que implican un proceso de aprendizaje y por tanto un agente que lo instrumente, que sugiera, que oriente, que motive los modos de liberar el tiempo “para...” (Algo).

La Recreación, caracterizada como Educación en y del / para el tiempo libre intenta generar aprendizajes más que instrumentales y modificar al hombre y su modo de participar en la realidad; procura modificar conductas, hábitos, actitudes; así mismo, se da en un tiempo liberado de obligaciones exteriores, lo que la convierte en voluntaria u optativa; procura generar una necesidad de participación al profundizar en el trabajo grupal y la auto-gestión. En síntesis, pretende generar un individuo consciente y comprometido; actor y protagonista de su propio hacer, de su historia, lo que la diferencia propiamente de la escuela.

Cualificar el talento humano participante del programa con respecto a la apropiación de los fundamentos de la recreación, tal que sean asumidos de manera consciente en el diseño de actividades y programas recreativos que generen beneficios significativos y contribuyan a cimentar una cultura de la recreación en los beneficiarios.

## **DESARROLLO INTELECTUAL DEL CONOCIMIENTO DESARROLLO**

El conocimiento intelectual es la apropiación de los objetos que no pueden sernos presentados por los sentidos (mediadores), a los cuales no pueden estimular. Estos objetos son los modos de ser de las cosas y sus relaciones, qué son, qué valen, por qué

y para qué son. Recuérdese que los conocimientos logrados a través de diversos procesos y etapas pueden servir para adquirir nuevos conocimientos, y a la vez constituyen un andamiaje, el cual es, por lo tanto, la posesión o incorporación a nuestra vida de conocimientos dispuestos a ser actualizados. Por ello suele llamársele saber potencial, para diferenciarlo de la utilización práctica y efectiva de esos conocimientos que se denominan saber actual. Asimismo recibe el nombre de saber la terminación del proceso psíquico en que se conoce o se aprehende algo.

Piaget parte del punto de vista de que como todos los organismos se adaptan a su ambiente, tienen que poseer alguna forma de estructura u organización que haga posible la adaptación. Así, pues, considera que la organización y la adaptación son las invariantes fundamentales del funcionamiento. Por otra parte, como Piaget considera que el funcionamiento intelectual es tan sólo un caso especial del funcionamiento biológico especial, considera que la organización y la adaptación son esenciales también para el primero.

Además, la adaptación puede subdividirse en dos componentes estrechamente entrelazados, los de la asimilación y de la acomodación. El primero designa a un cambio de los elementos de la situación de manera que puedan quedar incorporados en la estructura del organismo a fin de que el organismo se adapte a la situación. El último término implica la modificación de la estructura del organismo para los mismos fines de adaptación a la situación.

De tal modo, la asimilación y la acomodación son consideradas también como invariantes funcionales. Por tanto, para Piaget todo acto intelectual requiere de alguna estructura intelectual, en tanto que el funcionamiento intelectual está caracterizado por la asimilación y la acomodación. A medida que el niño pequeño va estableciendo relaciones de acción recíproca con su ambiente, forma series de acciones, o pautas de conducta, que poseen una estructura definida, llamadas esquemas. En el período de la

posinfancia, el término esquema hace referencia a las acciones naturales y a las estructuras intelectuales, de tal modo que Piaget habla del esquema del mamar en los primeros días de vida y en la adolescencia, del esquema de la proporción.

Durante la asimilación, el niño tiene que absorber experiencias nuevas en sus esquemas existentes, en tanto que, durante la acomodación, se lleva a cabo la modificación de los esquemas existentes o la formación de esquemas nuevos. Pero una vez que una experiencia nueva ha sido asimilada, los esquemas del niño se vuelven más complejos y por causa de esto es posible realizar acomodaciones de complejidad cada vez mayor. Las circunstancias son como las piedras; puedes aprovecharlas para construir algo majestuoso o hermoso, como las grandes catedrales medievales o con ellas (circunstancias o eventos diarios) o quejarte de su peso y dejar que te inmovilicen.

## **VARIABLE DEPENDIENTE**

### **2.4.2. VARIABLE DEPENDIENTE**

#### **Expresión corporal**

Genéricamente, el concepto de "expresión corporal" hace referencia al hecho de que todo ser humano, de manera consciente o inconsciente, intencionalmente o no, se manifiesta mediante su cuerpo.

Expresión Corporal como disciplina educativa fue formulada y elaborada en la década del sesenta por Patricia Stokoe (1929-1996), bailarina y pedagoga argentina. Durante sus 45 años de docencia e investigación, amplió y reformuló objetivos, contenidos y conceptos que fueron difundidos a través de su trabajo y sus numerosas publicaciones.

La disciplina se institucionalizó en la Argentina desde 1978 con la apertura del primer Profesorado Nacional de Expresión Corporal.

La Expresión Corporal proviene del concepto de Danza Libre: es una metodología para organizar el movimiento de manera personal y creativa, constituyéndolo en un lenguaje posible de ser desarrollado a través del estudio e investigación de los componentes del movimiento, del cuerpo propio y de los múltiples modos de estructuración del movimiento en el tiempo y el espacio.

El lenguaje corporal adquiere así la función de "lenguaje": la búsqueda de "un vocabulario" propio de movimientos que, organizados en una unidad significativa de forma-contenido permita transmitir, al igual que otros lenguajes artísticos, ideas, emociones y sensaciones personales y subjetivas, posibles de ser objetivadas en una elaboración externa al individuo. En este caso, el producto es una danza.

Para enriquecer este lenguaje utiliza metodologías para el desarrollo de habilidades propioceptivas, motrices y comunicativas, así como los principios de la investigación y composición coreográficas.

Como disciplina, ha permitido y permite el acercamiento a la danza de una gran parte de la comunidad: la posibilidad de bailar no encuentra fronteras en la edad, la fisonomía corporal ni las aptitudes físicas a priori, factores que suelen ser excluyentes en algunas escuelas tradicionales de danza. La Expresión Corporal originada por Stokoe propone un quehacer que podrá ser elaborado por cada persona en la medida de sus posibilidades y deseos, donde el objetivo está centrado en la creación del texto propio de cada sujeto.

Cuando hablamos con alguien sólo una pequeña parte de la información que obtenemos de esa persona procede de sus palabras. Los investigadores han estimado que entre un 60% y un 70% de lo que comunicamos lo hacemos mediante el lenguaje no verbal; es decir, gestos, apariencia, postura, mirada y expresión.

Muy a menudo, el efecto de este lenguaje corporal tiene lugar a nivel inconsciente, de manera que, después de estar sólo un par de minutos conversando con alguien a quien acabamos de conocer, podemos llegar a la conclusión de que esa persona no es de fiar o no nos gusta sin que podamos explicar el motivo exacto. Lo más que podemos decir es "tiene algo que no me gusta". Ese "algo" procede, casi con toda seguridad, de lo que su lenguaje corporal nos ha transmitido. Y, a la inversa, cuando hablamos con alguien es posible que le estemos diciendo mucho más de lo que creemos. De este modo, nuestras emociones se ven influidas por otras personas sin necesidad de decir una sola palabra, pues puede bastar una determinada postura, mirada y gesticulación para hacernos sentir incómodos, nerviosos o enfadados, o bien alegres, joviales y optimistas. Por supuesto, esto no quiere decir que nuestro interlocutor vaya a captar toda la información que estamos transmitiendo; el grado en que lo haga dependerá de lo bueno que sea a la hora de interpretar este lenguaje y de la atención que nos esté prestando.

El lenguaje no verbal es en parte innato, en parte imitativo y en parte aprendido. Generalmente, distintas áreas del cuerpo tienden a trabajar unidas para enviar el mismo mensaje, aunque a veces es posible enviar mensajes contradictorios, como cuando alguien está contando una anécdota divertida pero la expresión de su cara es triste. Esto puede ser debido, por ejemplo, a que mientras habla está pensando en otra cosa, tal vez en lo siguiente que va a decir, y la expresión de su cara se corresponde

con lo que está pensando y no con lo que está diciendo, de manera que deja perplejo a su interlocutor.

En otras ocasiones, los mensajes son confusos debido que se pueden estar transmitiendo varias emociones a la vez, como rabia, miedo y ansiedad, que a veces aparecen unidas.

Con los desconocidos nos comunicamos principalmente a través de los ojos. Por ejemplo, cuando vamos caminando por un pasillo estrecho y nos encontramos con alguien de frente, primero le miramos a los ojos y luego desviamos la mirada hacia el lado del pasillo por el que pretendemos pasar. Cuando no se emiten estas señales o no se interpretan correctamente, lo más probable es que ambas personas acaben manteniendo una especie de baile a derecha e izquierda hasta aclararse.

## **EXPRESIÓN CORPORAL**

### **Definición:**

Puede definirse como la disciplina cuyo objeto es la conducta motriz con finalidad expresiva, comunicativa y estética en la que el cuerpo, el movimiento y el sentimiento como instrumentos básicos.

### **Características de la Expresión Corporal:**

- Escasa o inexistente importancia asignada a la técnica, o en todo caso ésta, no concebida como modelo al que deben llegar los alumnos. A veces se utilizan determinadas técnicas pero como medio no como fin.

- Finalidad educativa es decir tiene principio y fin en el seno del grupo sin pretensiones escénicas.
- El proceso seguido y vivido por el alumno es lo importante, desapareciendo la "obsesión" por el resultado final que aquí adquiere un segundo plano.
- El eje que dirige las actividades gira en torno al concepto de habilidad y destreza básica y con objetivos referidos a la mejora del bagaje motor del alumno.
- Las respuestas toman carácter convergente ya que el alumno busca sus propias adaptaciones.

Profundizando algo más en la definición dada de Expresión Corporal diremos que se trata de la Actividad Corporal que estudia las formas organizadas de la expresividad corporal, entendiendo el cuerpo como un conjunto de lo psicomotor, afectivo-relacional y cognitivo, cuyo ámbito disciplinar está en periodo de delimitación; se caracteriza por la ausencia de modelos cerrados de respuesta y por el uso de métodos no directivos sino favorecedores de la creatividad e imaginación, cuyas tareas pretenden la manifestación o exteriorización de sentimientos, sensaciones e ideas, la comunicación de los mismos y del desarrollo del sentido estético del movimiento.

Los objetivos que pretenden son la búsqueda del bienestar con el propio cuerpo (desarrollo personal) y el descubrimiento y/o aprendizaje de significados corporales; como actividad tiene en sí misma significado y aplicación pero puede ser además un escalón básico para acceder a otras manifestaciones corpóreo-expresivas más tecnificadas.

### **Finalidad de la Expresión Corporal:**

La Expresión Corporal tiene una doble finalidad: por un lado sirve como base de aprendizajes específicos y por otro, fundamentalmente tiene un valor en sí misma ya que colabora en el desarrollo del bagaje experimental del niño.

### **Objetivos Generales de la Expresión Corporal:**

- Desarrollo personal, búsqueda del bienestar psico-corporal con uno mismo.
- Aprendizaje de códigos y significados corporales.

### **Objetivos Específicos de la Expresión Corporal:**

Las tareas deberán pretender alguno de estos tres objetivos:

- Manifestación y exteriorización de sentimientos, sensaciones, ideas, conceptos, etc.
- Comunicación de sentimientos, sensaciones, ideas, conceptos
- Desarrollo del sentido o intención estética (artística, plástica) del movimiento.

### **Concepto Desarrollo Motor**

#### **EL CONCEPTO DE DESARROLLO MOTOR**

El estudio de la evolución de las capacidades motrices comporta la necesidad de tener que abordar este proceso evolutivo a través de diferentes fuentes (genéticas, psicológicas, pedagógicas...), puesto que el conocimiento en profundidad del desarrollo motor nos obliga a hacerlo desde la óptica del desarrollo humano. Lo

desarrollo de la motricidad va emparejado con el resto de los componentes de la conducta.

El crecimiento es un fenómeno dinámico que se produce desde el momento mismo de la fecundación. El ritmo de crecimiento varía con la edad, a pesar de que con dos claras aceleraciones: la primera durante los dos o tres primeros años de vida, y la segunda durante la adolescencia.

La conducta humana está constituida por una serie de dominios, ninguno de los cuales puede contemplarse por aislado. Hay que establecer las características de cada uno de estos ámbitos que configuran la personalidad humana en las diferentes edades con la intención y necesidad de agrupar por espacios cronológicos las edades que se caracterizan por elementos comunes en nivel de desarrollo motor:

- (a) El dominio afectivo: El estudio de los sentimientos y las emociones.
- (b) El dominio social: El desarrollo de la personalidad en relación con los grupos y las instituciones
- (c) El dominio cognoscitivo. El estudio de los procesos de pensamiento y lenguaje.
- (d) El dominio psicomotor. El estudio de los movimientos corporales, su concienciación y control.

En relación con el desarrollo motor tenemos que delimitar una serie de términos:

**El desarrollo motor y su importancia en la maduración de los niños de la de la fundación “clementina peralta de acuña del a. h “Jesús de Nazareth”**

### **1.- Introducción**

Todas las personas en nuestra infancia hemos tenido que aprender a gatear, caminar,

sentarnos, ponernos de pie, reconocer el espacio donde estamos, identificar derecha e izquierda, etc. Todos estos aprendizajes se relacionan con el desarrollo motor o motriz.

Asimismo debemos establecer que el desarrollo motor es diferente en cada niño, sin embargo, es claro que él se presenta en el mismo orden en cada niño. Es así, por ejemplo, que el desarrollo avanza de la cabeza a los pies, por ello vemos que el desarrollo funcional de la cabeza y las manos es primero que el desarrollo de las piernas y los pies. Sobre estas premisas el presente ensayo analiza el desarrollo motor desde diversas ópticas teóricas para luego establecer nuestro punto de vista y el apoyo a una de la teorías examinadas.

## **2. -Desarrollo del tema**

### **2.1. El Desarrollo motor**

El desarrollo motor podemos definirlo como el Área que estudia los cambios en las competencias motrices humanas desde el nacimiento a la vejez, los factores que intervienen en estos cambios a si como la relación con otros ámbitos de la conducta” (Quiroz, 2003:09)

Según García (2005) existe una gran relación entre las capacidades psicomotoras y la maduración cerebral que se alcanza hacia los 20 años de edad. En función de la evolución de maduración del SNC se pueden establecer diferentes etapas en la adquisición y aprendizaje de habilidades motoras en la infancia.

El período ideal para el aprendizaje motor está situado entre los 8-12 años (2° y 3° tercer ciclo de la Educación Primaria). El desarrollo de la coordinación y el equilibrio

en el niño es fundamental para la adquisición de habilidades perceptivas y motoras posteriores. La coordinación sería la actividad armónica de diversas partes que participan en una función especialmente entre grupos musculares bajo la dirección cerebral

## **2.2. Posturas en torno al desarrollo Motor**

Diversos autores ha asumido un enfoque en torno al desarrollo motor del niño y niña. Cada cual asumiendo teoría que explican como es el proceso de maduración mental asociado al desarrollo de la motricidad. El conocimiento de estas posturas nos ayudara a establecer la importancia del desarrollo motor en los niños.

En los años 60 se desarrolló los fundamentos teóricos y las técnicas de la psicomotricidad aplicadas a la educación. Las aportaciones de grandes autores como Wallon, Piaget y en ciertos aspectos Freud profundizaron en el conocimiento de la maduración psicológica infantil. Así se puso de manifiesto que la coordinación entre los sentidos y el aparato motor (músculo) mediante la actividad neurológica, constituía el aspecto esencial del crecimiento del niño. De la misma forma se formaban las categorías básicas del espacio y del tiempo.

## **INTELIGENCIAS MÚLTIPLES**

### **Inteligencias Múltiples**

"Es de máxima importancia que reconozcamos y formemos toda la variedad de las inteligencias humanas, todas las combinaciones de inteligencias. Todos somos diferentes, en gran parte porque todos tenemos distintas combinaciones de inteligencias. Si lo reconocemos, creo que por los menos tendremos una mejor

oportunidad para manejar de manera adecuada los muchos problemas que nos enfrentan en el mundo"

"Nuestra cultura ha definido la inteligencia de manera demasiado estrecha". Gardner propuso la existencia de por lo menos siete inteligencias básicas. Cuestionó la práctica de sacar a un individuo de su ambiente natural de aprendizaje y pedirle que realice ciertas tareas asiladas que nunca había hecho antes y que probablemente nunca realizaría después. En cambio sugirió que la inteligencia tiene más que ver con la capacidad para resolver problemas y crear productos en un ambiente que represente un rico contexto y de actividad natural.

La Teoría de las Inteligencias Múltiples.

Describe a las personas como poseedoras de una única y cuantificable inteligencia, pues el ser humano tiene, por lo menos, ocho inteligencias diferentes, cada una desarrollada de modo y a un nivel particular por Howard Gardner.

Elas son la Inteligencia Musical, Corporal-kinestésica, Lingüística, Lógico-matemática, Espacial, Interpersonal, Intrapersonal y Naturalista.

Pero los programas de enseñanza sólo se basan en las inteligencias lingüística y matemática, dando una mínima importancia a las otras.

Es por ello que para lograr el objetivo de transformar a la escuela tradicional en una de Inteligencias Múltiples, tenemos que partir desde un trabajo en equipo en el que intervengan la escuela (docentes), y el hogar (los padres).

Palabras claves: inteligencia, inteligencias múltiples, escuela, hogar, educación

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

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

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

Las habilidades del pensamiento son requisito para aspirar a una educación de calidad.

Para solucionar problemas en todos los ámbitos de la vida se necesitan las habilidades del pensamiento.

La inteligencia implica la habilidad necesaria para solucionar problemas o elaborar productos y/o servicios que son de importancia en el contexto cultural.

Sustento de las inteligencias múltiples

Para ver el gráfico seleccione la opción "Descargar" del menú superior

e) INTELIGENCIAS MULTIPLES:

- 1) Lingüístico-verbal
- 2) Lógico-matemática
- 3) Musical
- 4) Espacial
- 5) Científico-corporal
- 6) Interpersonal
- 7) Intrapersonal
- 8) Naturalística

Las combinamos y las usamos en diferentes grados, de manera personal y única.

También se la puede tomar como la capacidad para: resolver problemas cotidianos, generar nuevos problemas, crear productos o para ofrecer servicios dentro del propio ámbito cultural.

Inteligencia Musical es la capacidad de percibir, discriminar, transformar y expresar las formas musicales. Incluye la sensibilidad al ritmo, al tono y al timbre. Está presente en compositores, directores de orquesta, críticos musicales, músicos, luthiers y oyentes sensibles, entre otros. Los alumnos que la evidencian se sienten atraídos por los sonidos de la naturaleza y por todo tipo de melodías. Disfrutan siguiendo el compás con el pie, golpeando o sacudiendo algún objeto rítmicamente.

Inteligencia Corporal- cenestésica es la capacidad para usar todo el cuerpo en la expresión de ideas y sentimientos, y la facilidad en el uso de las manos para transformar elementos. Incluye habilidades de coordinación, destreza, equilibrio, flexibilidad, fuerza y velocidad, como así también la capacidad cenestésica y la percepción de medidas y volúmenes. Se manifiesta en atletas, bailarines, cirujanos y artesanos, entre otros. Se la aprecia en los alumnos que se destacan en actividades deportivas, danza, expresión corporal y / o en trabajos de construcciones utilizando diversos materiales concretos. También en aquellos que son hábiles en la ejecución de instrumentos.

**Inteligencia Lingüística** es la capacidad de usar las palabras de manera efectiva, en forma oral o escrita. Incluye la habilidad en el uso de la sintaxis, la fonética, la semántica y los usos pragmáticos del lenguaje (la retórica, la mnemónica, la explicación y el matelenguaje). Alto nivel de esta inteligencia se ve en escritores, poetas, periodistas y oradores, entre otros. Está en los alumnos a los que les encanta

redactar historias, leer, jugar con rimas, trabalenguas y en los que aprenden con facilidad otros idiomas.

**Inteligencia Lógico-matemática** es la capacidad para usar los números de manera efectiva y de razonar adecuadamente. Incluye la sensibilidad a los esquemas y relaciones lógicas, las afirmaciones y las proposiciones, las funciones y otras abstracciones relacionadas. Alto nivel de esta inteligencia se ve en científicos, matemáticos, contadores, ingenieros y analistas de sistemas, entre otros. Los alumnos que la han desarrollado analizan con facilidad planteos y problemas. Se acercan a los cálculos numéricos, estadísticas y presupuestos con entusiasmo. Las personas con una inteligencia lógica matemática bien desarrollada son capaces de utilizar el pensamiento abstracto utilizando la lógica y los números para establecer relaciones entre distintos datos. Destacan, por tanto, en la resolución de problemas, en la capacidad de realizar cálculos matemáticos complejos y en el razonamiento lógico. Competencias básicas: razonar de forma deductiva e inductiva, relacionar conceptos, operar con conceptos abstractos, como números, que representen objetos concretos. Profesionales que necesitan esta inteligencia en mayor grado: científicos, ingenieros, investigadores, matemáticos. Actividades de aula: Todas las que impliquen utilizar las capacidades básicas, es decir, razonar o deducir reglas (de matemáticas, gramaticales, filosóficas o de cualquier otro tipo), operar con conceptos abstractos (como números, pero también cualquier sistema de símbolos, como las señales de tráfico), relacionar conceptos, por ejemplo, mediante mapas mentales, resolver problemas (rompecabezas, puzzles, problemas de matemáticas o lingüísticos), realizar experimentos.

**Inteligencia Espacial** es la capacidad de pensar en tres dimensiones. Permite percibir imágenes externas e internas, recrearlas, transformarlas o modificarlas, recorrer el espacio o hacer que los objetos lo recorran y producir o decodificar información gráfica. Presente en pilotos, marinos, escultores, pintores y arquitectos, entre otros.

Está en los alumnos que estudian mejor con gráficos, esquemas, cuadros. Les gusta hacer mapas conceptuales y mentales. Entienden muy bien planos y croquis.

**Inteligencia Interpersonal.** La inteligencia interpersonal es la capacidad de entender a los demás e interactuar eficazmente con ellos. Incluye la sensibilidad a expresiones faciales, la voz, los gestos y posturas y la habilidad para responder. Presente en actores, políticos, buenos vendedores y docentes exitosos, entre otros. La tienen los alumnos que disfrutan trabajando en grupo, que son convincentes en sus negociaciones con pares y mayores, que entienden al compañero.

**Inteligencia Intrapersonal** es la capacidad de construir una percepción precisa respecto de sí mismo y de organizar y dirigir su propia vida. Incluye la autodisciplina, la autocomprensión y la autoestima. Se encuentra muy desarrollada en teólogos, filósofos y psicólogos, entre otros. La evidencian los alumnos que son reflexivos, de razonamiento acertado y suelen ser consejeros de sus pares.

**Inteligencia Naturalista** es la capacidad de distinguir, clasificar y utilizar elementos del medioambiente, objetos, animales o plantas. Tanto del ambiente urbano como suburbano o rural. Incluye las habilidades de observación, experimentación, reflexión y cuestionamiento de nuestro entorno. La poseen en alto nivel la gente de campo, botánicos, cazadores, ecologistas y paisajistas, entre otros. Se da en los alumnos que aman los animales, las plantas; que reconocen y les gusta investigar características del mundo natural y del hecho por el hombre.

## **LINGÜÍSTICA**

La inteligencia lingüística consiste en la habilidad de pensar en palabras y usar el lenguaje para expresar y entender significados complejos. Sensibilidad en el uso y significado de las palabras, su orden, sonidos, ritmos e inflexiones. Destrezas en el uso de las palabras para expresarse y para todo uso práctico en la comunicación destrezas

en la lectura habilidad e interés en escribir y leer poemas, historias, cuentos, libros y cartas

**VISUAL - ESPACIAL** La inteligencia visual - espacial consiste en la habilidad de pensar y percibir el mundo en imágenes. Se piensa en imágenes tri-dimensionales y se transforma la experiencia visual a través de la imaginación. La persona con alta inteligencia visual puede transformar temas en imágenes, tal como se expresa en el arte gráfico.

**LOGICA - MATEMATICA** La inteligencia lógica-matemática utiliza el pensamiento lógico para entender causa y efecto, conexiones, relaciones entre acciones y objetos e ideas. Contiene la habilidad para resolver operaciones complejas, tanto lógicas como matemáticas. También comprende el razonamiento deductivo e inductivo y la solución de problemas críticos. Habilidad en la solución de problemas y el razonamiento lógico curiosidad por la investigación, análisis y estadísticas habilidad con las operaciones matemáticas tales como la suma, resta y multiplicación

**CORPORAL - CINETICA** La inteligencia corporal-cinética consiste en la habilidad para usar los movimientos del cuerpo como medio de autoexpresión. Esto envuelve un gran sentido de coordinación y tiempo. Incluye el uso de las manos para crear y manipular objetos físicos. Habilidad para controlar los movimientos del todo el cuerpo para la ejecución de actividades físicas uso del cuerpo para actividades como balance, coordinación y deportes destreza manual y habilidades manuales para actividades detalladas y trabajo minúsculo uso expresivo del cuerpo en forma rítmica e imitativa

### **MUSICAL**

La inteligencia musical consiste en la habilidad para pensar en términos de sonidos, ritmos y melodías; la producción de tonos y el reconocimiento y creación de sonidos. También consiste en el uso de instrumentos musicales y el canto como medio de

expresión. La persona alta en inteligencia musical tiene la habilidad de expresar emociones y sentimientos a través de la música. Sensibilidad por la música, los ritmos y las tonadas música les habilidad tocando instrumentos musicales uso efectivo de la voz para cantar solo, sola o acompañado gusta escuchar música

### **INTERPERSONAL**

La inteligencia interpersonal consiste en relacionarse y entender a otras personas. Armonizar y reconocer las diferencias entre las personas y apreciar sus perspectivas siendo sensitivo o sensitiva a sus motivos personales e intenciones. Interactuar efectivamente con una o más personas, amigos y amigas y familiares.

Sensibilidad y entendimiento con relación a los sentimientos, puntos de vista y estados emocionales de otras personas habilidades para mantener buenas relaciones con la familia, amistades y con la gente en general tomar liderazgo entre otras personas para resolver problemas, influenciar decisiones y velar por relaciones en grupos

**INTRAPERSONAL** La inteligencia intrapersonal consiste en la habilidad para entenderse a uno o una mismo. La persona está consciente de sus puntos fuertes y de sus debilidades para alcanzar las metas de la vida. Ayuda a reflexionar y controlar nuestros pensamientos y sentimientos efectivamente. Conocedor de las ideas propias, los dones y las destrezas personal es conocedor de las metas personal es habilidad para controlar los sentimientos personales y las respuestas emocional es habilidad para regular la actividad mental, el comportamiento y el estrés personal

**NATUTALISTA** La inteligencia naturalista consiste en el entendimiento del mundo natural incluyendo las plantas, los animales y la observación científica de la naturaleza. Se desarrolla la habilidad para reconocer y clasificar individuos, especies y relaciones ecológicas. También consiste en la interacción con las criaturas vivientes y el discernimiento de patrones de vida y fuerzas naturales. Habilidad para entender el

comportamiento de los animales, sus necesidades y características, habilidades para trabajar con las plantas, conocimiento de las fuerzas energéticas de la vida.

## **2.5 HIPÓTESIS**

La utilización del juego simbólico incide en el desarrollo de las inteligencias múltiples de los estudiantes del primer año de educación básica de la escuela particular “Iberoamérica”

## **2.6 SEÑALAMIENTO DE LAS VARIABLES:**

VARIABLE INDEPENDIENTE: El juego simbólico.

VARIABLE DEPENDIENTE: Inteligencias múltiples.

## **2.7 DELIMITACIÓN TEMPORO – ESPACIAL**

UNIDAD DE OBSERVACIÓN: Niños de primer año de educación básica

## **CAPITULO III**

### **METODOLOGÍA**

#### **3.1 Modalidad básica de la investigación**

Esta investigación está enfocada de carácter cualitativo por que la población a investigar es pequeña, nos interesa la interpretación y la descripción del problema, es de carácter interno porque estamos involucrados directamente en el inconveniente a investigar, plantaremos varias preguntas directrices de carácter lógico.

Finalmente los resultados de esta investigación no se podrá generalizar es decir no se podrá utilizar en otra institución.

La investigación por el objeto de forma aplicada porque se utilizara el conocimiento científico que ya exista y para solucionar el problema.

La investigación por el lugar de campo porque vamos a realizar en el mismo lugar de los hechos o acontecimientos de problema y se dará solución Para la institución.

La investigación documental –bibliográfica porque por medio de esto obtendremos la información que se necesita para desarrollar el trabajo investigativo.

#### **3.2 NIVEL O TIPO DE INVESTIGACIÓN**

Esta investigación inicia por el nivel exploratorio porque a través de ella podremos estar en el lugar de los hechos, para buscar solución al problema y en el análisis crítico realizamos una observación directa de investigación y finalmente llegara al descriptivo porque es más rígida respetando leyes.

### 3.3 POBLACIÓN Y MUESTRA

Esta investigación está dirigida a un conjunto de Padres de Familia constituidos en un número de 30 y 6 profesoras que corresponden al primer año de educación básica; por lo tanto se trabaja con toda la población.

**Cuadro 1: Matriz de población**

POBLACIÓN	NUMERO	PORCENTAJE
Padres de Familia	30	100%
Profesor	6	100%

**Elaborador por:** Mayra Lindo

### 3.4 MATRIZ DE OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES

VARIABLE INDEPENDIENTE: El juego simbólico.

CONCEPTO	DIMENSIONES	INDICADORES	ÍTEMS	TÉCNICAS
<p><b>EL JUEGO SIMBÓLICO</b></p> <p>Es aquel que implica la representación de un objeto real por otro imaginario en la actividad lúdica.</p>	<p>Actividad Lúdica</p> <p>Representación</p>	<p>Imaginación, Esquema Mental e Interés.</p> <p>Objetos didácticos, Personajes, animales.</p>	<p>¿Qué tan perdurables son los conocimientos de sus alumnos, construidos mediante el juego simbólico?</p> <p>Poco ( )</p> <p>Mucho ( )</p> <p>Nada ( )</p>	<p>Encuesta</p> <p>Cuestionario</p> <p>Estructurado.</p>

**Elaborado por:** Mayra Natalia Lindo Borja

**Cuadro 2: Matriz de operacionalización de variables**

**VARIABLE DEPENDIENTE: Inteligencias Múltiples**

CONCEPTO	DIMENSIONES	INDICADORES	ÍTEMS	TÉCNICAS
Capacidad de conocer el mundo de siete modos o mentalidades diferentes.	<p>Capacidad</p> <p>Mentalidad</p>	<p>Explorer</p> <p>Poder realizar algo</p> <p>Conocimiento</p> <p>Reconocer las Cosas</p> <p>Creatividad</p>	<p>¿Cree Ud. Que las inteligencias múltiples deben desarrollar desde la edad preescolar?</p> <p>SI ( )</p> <p>NO ( )</p>	<p>Encuesta</p> <p>Cuestionario estructurado.</p>

**Elaborado por:** Mayra Natalia Lindo Borja  
**Cuadro 3: Variable Dependiente: Inteligencias Múltiples**

### 3.5 Recolección de información

En el presente trabajo de investigación con el fin de sintetizar los resultados se emplean como técnicas la entrevista y como instrumento el cuestionario, para concretar la descripción del plan se debe contestar a las siguientes preguntas.

**Cuadro 4: Recolección de información**

<b>PREGUNTAS BASICAS</b>	<b>EXPLICACION</b>
1¿Para qué?	Para alcanzar los objetivos de investigación
2¿De que persona u objeto?	Docentes y niños
3¿Sobre que aspecto?	Indicadores y operacionalización de variables
4¿Quién? ¿Quiénes?	Mayra Natalia Lindo Borja
5¿Cuando?	Septiembre a octubre del 2011
6¿Donde?	Escuela particular “Iberoamérica”
7¿Cuántas veces?	Una sola vez
8¿Qué técnicas de recolección?	Encuesta y entrevista
9¿Con qué?	Cuestionario estructurado
10. ¿En qué situación?	Investigación de seminario

**Elaborado por:** Mayra Natalia Lindo Borja

### 3.6 Procesamiento de la información

La presente investigación realizada atreves de la investigadora y con la ayuda de la directora y de la profesora obtendremos la recopilación de los datos conjuntamente con las técnicas de la investigación, después procederemos a la tabulación de los datos, se presentara mediante gráficos y escritos para el análisis y la propuesta del trabajo.

## **CAPITULO IV**

### **ANALISIS E INTERPRETACION DE RESULTADOS**

#### **4.1 Análisis de los resultados.**

En los análisis de los datos estadísticos se destacan las tendencias de acuerdo con los objetivos investigados.

#### **4.2 Interpretación de datos.**

La interpretación de los resultados se lo ha establecido con el apoyo del marco teórico de acuerdo con los aspectos pertinentes resaltados en la investigación.

## Encuesta dirigida los Docentes dela escuela particular “Iberoamérica”

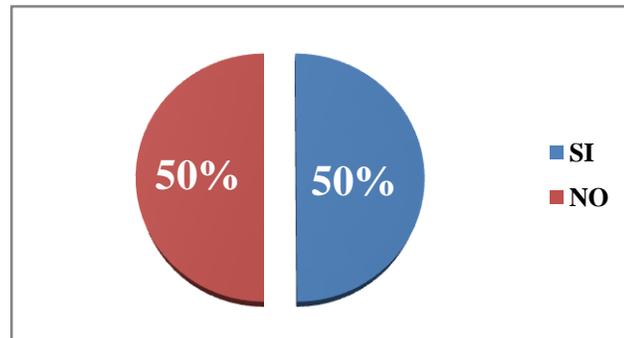
### Pregunta 1

1.- ¿Usted para enseñar utiliza el juego?

PONDERACION	FRECUENCIA	PORCETANJE
SI	3	50
NO	3	50
<b>TOTAL</b>	<b>6</b>	<b>100</b>

**Cuadro 5: pregunta 1**

Elaborado por: Mayra Natalia Lindo Borja



**Gráfico 4: pregunta 1**

Elaborado por: Mayra Natalia Lindo Borja

### Análisis e Interpretación

Según la pregunta N° 1, tenemos que de los 6 docentes encuestados 3 responden que Si utilizan el juego para enseñar, siendo esto el 50%, y que No utilizan el juego para enseñar 3 docentes, siendo esto correspondiente al 50% del total.

En esta pregunta encontramos divididas las respuestas, debido a que las maestras no conocen o no saben acerca de este recurso debido porque no han actualizado sus conocimientos o no se encuentran capacitadas.

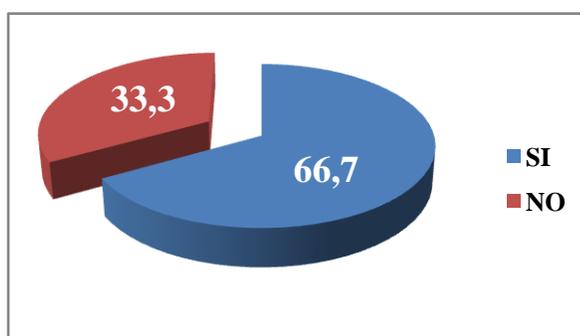
## Pregunta 2

2.- ¿Considera usted que sus niños aprenden mediante el juego?

PONDERACION	FRECUENCIA	PORCETANJE
SI	4	66,7
NO	2	33,3
<b>TOTAL</b>	<b>6</b>	<b>100</b>

**Cuadro 6: pregunta 2**

Elaborado por: Mayra Natalia Lindo Borja



**Gráfico 5: pregunta 2**

Elaborado por: Mayra Natalia Lindo Borja

### Análisis e Interpretación

Según la Pregunta N° 2, tenemos que de los 6 docentes encuestados 4 responden que Si consideran que los niños aprenden mediante el juego, siendo esto el 66,7.%, y que No consideran que los niños aprenden mediante el juego responden apenas 2 docentes, siendo esto correspondiente al 33,3% del total.

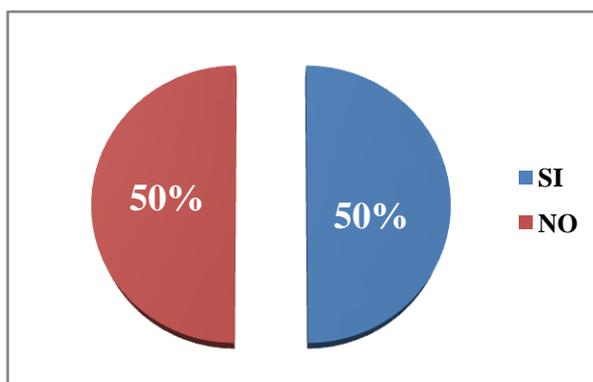
A la mayoría de los docentes consideran que los niños aprenden mediante el juego infantil como recurso en el proceso enseñanza aprendizaje, por lo tanto se puede demostrar que la mayoría de los docentes si utiliza el juego diariamente como recurso en el proceso enseñanza aprendizaje.

### Pregunta 3

3.- ¿A sus niños les motiva con juegos para desarrollar las Inteligencias Múltiples?

PONDERACION	FRECUENCIA	PORCETANJE
SI	3	50
NO	3	50
<b>TOTAL</b>	<b>6</b>	<b>100</b>

**Cuadro 7: pregunta 3**  
Elaborado por: Mayra Natalia Lindo Borja



**Gráfico 6: pregunta 3**  
Elaborado por: Mayra Natalia Lindo Borja

### Análisis e Interpretación

Según la Pregunta N° 3, tenemos que de los 6 docentes encuestados 3 responden que Si les motiva el juego para desarrollar las inteligencias múltiples, siendo esto el 50%, y que No motiva el juego para desarrollar las inteligencias múltiples responden 3 docentes, siendo esto correspondiente al 50% del total.

En esta pregunta encontramos divididas las respuestas por lo tanto se puede decir que todos los docentes aceptan que el juego infantil si estimula el aprendizaje y desarrolla las Inteligencias Múltiples.

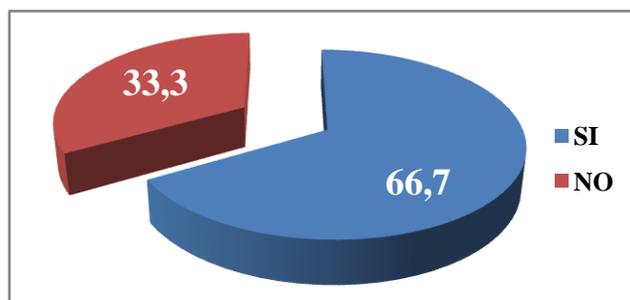
#### Pregunta 4

4.- ¿El juego le facilita a usted para el desarrollo de las Inteligencias Múltiples?

PONDERACION	FRECUENCIA	PORCETANJE
SI	4	66,7
NO	2	33,3
<b>TOTAL</b>	<b>6</b>	<b>100</b>

**Cuadro 8: pregunta 4**

Elaborado por: Mayra Natalia Lindo Borja



**Gráfico 7: pregunta 4**

Elaborado por: Mayra Natalia Lindo Borja

#### Análisis e Interpretación

Según la pregunta N° 4, tenemos que de los 6 docentes encuestados 4 responden que Si que el juego les facilita para el desarrollo de las inteligencias múltiples, siendo esto el 66,7%, y que No facilita para el desarrollo de las estrategias múltiples responden apenas 2 docentes, siendo esto correspondiente al 33,3% del total.

A la mayoría de los docentes dicen que el juego les facilita para desarrollar las inteligencias múltiples, la mayor parte de docentes están de acuerdo que los niños son quienes construyen sus propios aprendizajes a través del juego infantil.

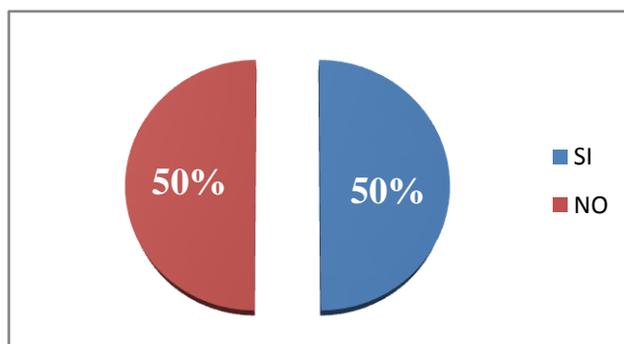
### Pregunta 5

5.- ¿Cree que el juego permite un aprendizaje significativo?

PONDERACION	FRECUENCIA	PORCETANJE
SI	3	50
NO	3	50
<b>TOTAL</b>	<b>6</b>	<b>100</b>

**Cuadro 9: pregunta 5**

Elaborado por: Mayra Natalia Lindo Borja



**Gráfico 8: pregunta 5**

Elaborado por: Mayra Natalia Lindo Borja

### Análisis e Interpretación

Según la pregunta N° 5, tenemos que de los 6 docentes encuestados 3 responden que Si el juego permite un aprendizaje significativo, siendo esto el 50%, y que No permite un aprendizaje significativo responden 3 docentes, siendo esto correspondiente al 50% del total.

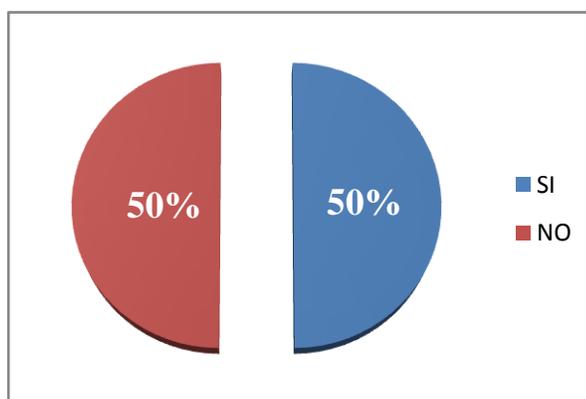
En esta pregunta se dividen las respuestas y se puede demostrar que la mitad de los docentes están de acuerdo que el juego infantil permite el desarrollo integral de los niños.

### Pregunta 6

6.- ¿A los niños les estimula el juego para el desarrollo de las Inteligencias Múltiples?

PONDERACION	FRECUENCIA	PORCETANJE
SI	3	50
NO	3	50
<b>TOTAL</b>	<b>6</b>	<b>100</b>

**Cuadro 10: pregunta 6**  
Elaborado por: Mayra Natalia Lindo Borja



**Gráfico 9: pregunta 6**  
Elaborado por: Mayra Natalia Lindo Borja

### Análisis e Interpretación

Según la pregunta N° 6, tenemos que de los 6 docentes encuestados 3 responden que Si les estimula el juego para el desarrollo de las inteligencias múltiples, siendo esto el 50%, y que No les estimula el juego para el desarrollo de las inteligencias múltiples responden a 3 docentes, siendo esto correspondiente al 50% del total.

En esta pregunta se dividen las respuestas, pues la docente utiliza el juego infantil como medio para desarrollar la imaginación, por lo tanto se puede demostrar que la mitad de docentes utilizan el juego infantil como medio para desarrollar la imaginación y las inteligencias múltiples.

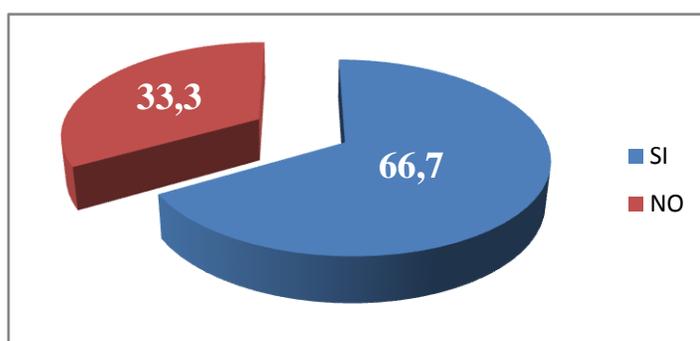
### Pregunta 7

7.- El juego es una ventaja que le permite un aprendizaje significativo.

PONDERACION	FRECUENCIA	PORCETANJE
SI	4	66,7
NO	2	33,3
<b>TOTAL</b>	<b>6</b>	<b>100</b>

**Cuadro 11: pregunta 7**

Elaborado por: Mayra Natalia Lindo Borja



**Gráfico 10: pregunta 7**

Elaborado por: Mayra Natalia Lindo Borja

### Análisis e Interpretación

Según la pregunta N° 7, tenemos que de los 6 docentes encuestados 4 responden que Si el juego es una ventaja para un aprendizaje significativo, siendo esto el 66,7%, y que No el juego es una ventaja para un aprendizaje significativo responden apenas 2 docentes, siendo esto correspondiente al 33,3% del total.

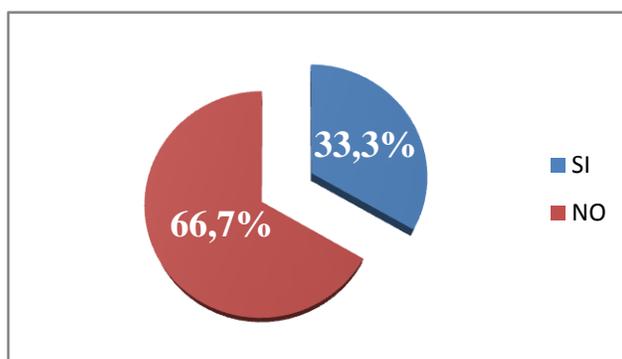
A la mayoría de los docentes dicen que el juego es una ventaja para un aprendizaje significativo, docentes están de acuerdo que el juego infantil permite el desarrollo integral de los niños lo cual sí es una ventaja para un aprendizaje significativo.

### Pregunta 8

8.- ¿Sus estudiantes le proponen aprender jugando?

PONDERACION	FRECUENCIA	PORCETANJE
SI	2	33,3
NO	4	66,7
<b>TOTAL</b>	<b>6</b>	<b>100,00</b>

**Cuadro 12: pregunta 1**  
Elaborado por: Mayra Natalia Lindo Borja



**Gráfico 11: pregunta 1**  
Elaborado por: Mayra Natalia Lindo Borja

### Análisis e Interpretación

Según la pregunta N° 8, tenemos que de los 6 docentes encuestados 2 responden que Si le proponen aprender jugando, siendo esto el 33,3%, y que No le proponen aprender jugando responden 4 docentes, siendo esto correspondiente al 66,7% del total.

A la mayoría de los docentes no les proponen aprender jugando y de este modo los niños son quienes construyen sus propios aprendizajes a través del juego infantil.

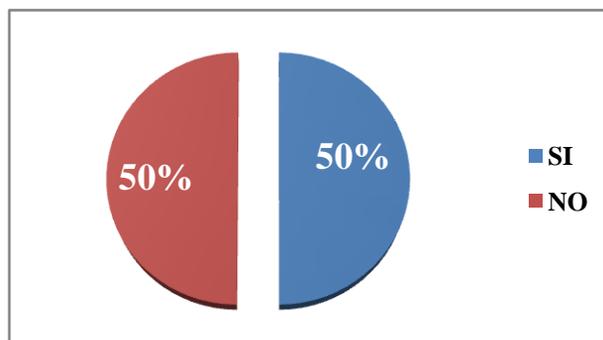
### Pregunta 9

9.- Sus estudiantes son solidarios con sus compañeros cuando ejecutan los juegos.

PONDERACION	FRECUENCIA	PORCETANJE
SI	3	50
NO	3	50
<b>TOTAL</b>	<b>6</b>	<b>100</b>

**Cuadro 13: pregunta 9**

Elaborado por: Mayra Natalia Lindo Borja



**Gráfico 12: pregunta 9**

Elaborado por: Mayra Natalia Lindo Borja

### Análisis e Interpretación

Según la pregunta N° 9, tenemos que de los 6 docentes encuestados 3 responden que Si son solidarios con sus compañeros cuando ejecutan el juego, siendo esto el 50%, y que No son solidarios con sus compañeros responden 3 docentes, siendo esto correspondiente al 50% del total.

En esta pregunta se dividen las respuestas debido a que los docentes consideran que el juego infantil como es un recurso muy útil en el proceso enseñanza aprendizaje, por lo tanto se puede demostrar que la mitad de los docentes si utiliza el juego infantil diariamente como recurso en el proceso enseñanza aprendizaje.

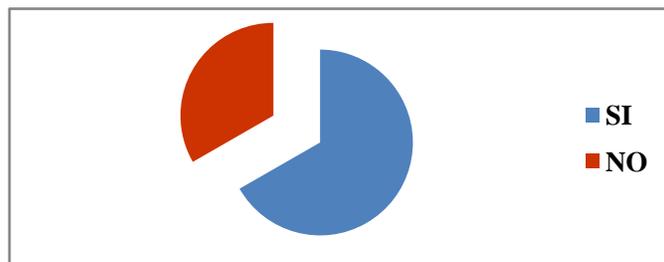
### Pregunta 10

10.- Cree usted que la utilización del juego en la enseñanza mejora el aprendizaje de las inteligencias múltiples en los niños.

PONDERACION	FRECUENCIA	PORCETANJE
SI	4	66,7
NO	2	33,3
<b>TOTAL</b>	<b>6</b>	<b>100</b>

**Cuadro 14: pregunta 10**

Elaborado por: Mayra Natalia Lindo Borja



**Gráfico 13: pregunta 10**

Elaborado por: Mayra Natalia Lindo Borja

### Análisis e Interpretación

Según la pregunta N° 10, tenemos que de los 6 docentes encuestados 4 responden que Si creen que la utilización del juego mejora el aprendizaje de las estrategias múltiples, siendo esto el 66,7%, y que No creen que la utilización del juego mejora el aprendizaje de las estrategias múltiples responden apenas 2docentes, siendo esto correspondiente al 33,3% del total.

La mayoría de los docentes creen que el juego mejora el aprendizaje de las estrategias múltiples, pues es indispensable para el niño por considerarlo como un sujeto activo y lleno de energía que necesita de moverse y jugar para aprender y comprender el mundo que lo rodea.

## Encuesta aplicada a los padres de familia de la escuela particular “Iberoamérica”

### PREGUNTA 1

¿Su hijo le conversa los juegos que practica con su maestra?

PONDERACION	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	28	93%
NO	2	7%
<b>TOTAL</b>	<b>30</b>	<b>100%</b>

Cuadro 15 pregunta 1  
Elaborado por Mayra Natalia Lindo Borja

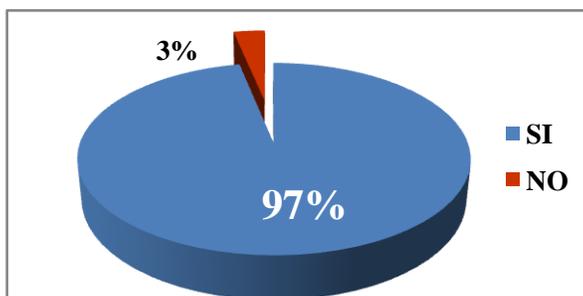


Gráfico 14 Pregunta 1  
Elaborado por Mayra Natalia Lindo Borja

### Análisis e interpretación

Según la pregunta N° 1, tenemos que de los 30 padres encuestados 28 responden que su hijo le sí conversa los juegos que practica con su maestra, siendo esto el 93%, y que No 2 padres, siendo esto correspondiente al 7% del total.

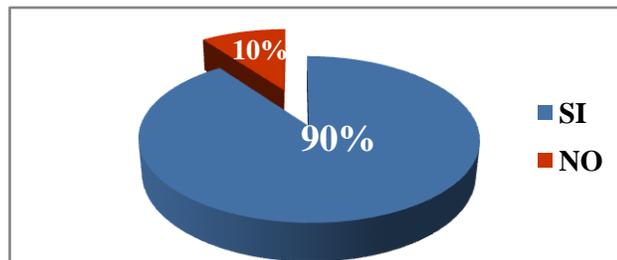
La mayoría de padres reconoce que a los infantes les gustan los juegos junto con su maestra, esto motiva para que aprendan a través del juego muchas cosas importantes, y son los maestros los llamados a implantar la mejor metodología de aprendizaje para lograr en ellos el conocimiento y la autoestima.

## PREGUNTA 2

¿Le gusta jugar con su hijo y sus compañeros?

PONDERACION	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	27	90%
NO	3	10%
<b>TOTAL</b>	<b>30</b>	<b>100%</b>

**Cuadro 16 pregunta 2**  
Elaborado por Mayra Natalia Lindo Borja



**GRAFICO 15 pregunta2**  
Elaborado Mayra Natalia Lindo Borja

### Análisis e interpretación

Los resultados obtenidos en la pregunta N° 2, tenemos que de los 30 padres encuestados 27 responden que Sí le gusta jugar con su hijo y sus compañeros, siendo esto el 90%, y que No responden apenas 2 padres, siendo esto correspondiente al 10% del total.

La mayoría de padres admite que los niños prefieren jugar con sus amigos, tenemos un porcentaje que prefieren jugar solos y al que debemos prestar mayor atención, ya que esto es muy importante que se aplique en la edad en la que se encuentran, ya que el niño experimenta todo lo que esta a su alcance y pide una explicación de todo es en donde se debe aprovechar su creatividad para su mejor enseñanza.

### PREGUNTA 3

¿Le enseña juegos tradicionales a su hijo?

PONDERACION	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	17	57%
NO	13	43%
<b>TOTAL</b>	<b>30</b>	<b>100%</b>

Cuadro 17 pregunta 3  
Elaborado por Mayra Natalia Lindo Borja

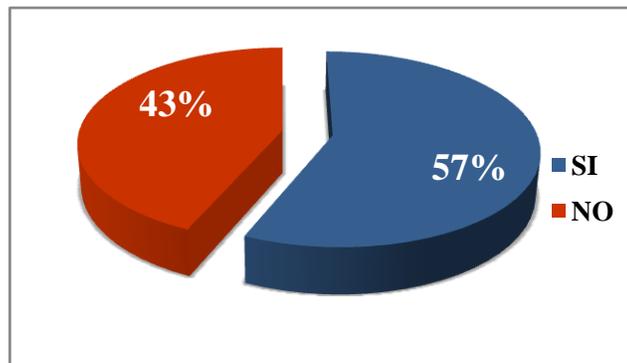


Gráfico 2 pregunta 3  
Elaborado por Mayra Natalia Lindo Borja

#### Análisis e interpretación

En la pregunta N° 3, obtuvimos los siguientes resultados, de los 30 padres encuestados 17 afirman que sí le enseña juegos tradicionales a su hijo, siendo este el 57% del total, y 13 responden que la maestra No, siendo estos el 43% del total.

Los padres opinan que los niños en un porcentaje mayor al 50% aprenden juegos tradicionales, a través de la creatividad el niño puede ser mas comunicativo con las personas que se encuentran a su alrededor y tener una mejor socialización, por lo que debe encontrarse mas tiempo en su ambiente para que pueda desenvolverse mejor en todo momento.

## PREGUNTA 4

¿Le gustan a su hijo los juegos que usted le enseña?

PONDERACION	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	19	63
NO	11	37
<b>TOTAL</b>	<b>30</b>	<b>100</b>

Cuadro 18 pregunta 4  
Elaborado por Mayra Natalia Lindo Borja

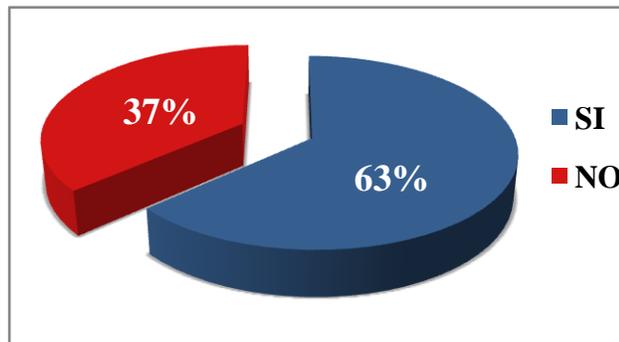


Gráfico 17 pregunta 4  
Elaborado por Mayra Natalia Lindo Borja

### Análisis e interpretación

Para la Pregunta N° 4, 19, padres opinan que a su hijo le gustan los juegos que le enseña, siendo así el 63% del total, y a 11 No les gusta nuevos juegos, siendo estos el 37% del total.

Los padres en su mayoría se sienten a gusto con los juegos que practica con su hijo, el juego ayudan en gran parte a desarrollar la creatividad en los niños, las dinámicas y actividades de entretenimiento son beneficiosas para el mejor desarrollo del aprendizaje por lo que es recomendable que los maestros tomen muy en cuenta este tema para el beneficio de los niños.

## PREGUNTA 5

¿Cree que el juego le permite aprender más a su hijo?

PONDERACION	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	23	77%
NO	7	23%
<b>TOTAL</b>	<b>30</b>	<b>100%</b>

Cuadro 19 pregunta 5  
Elaborado por Mayra Natalia Lindo Borja

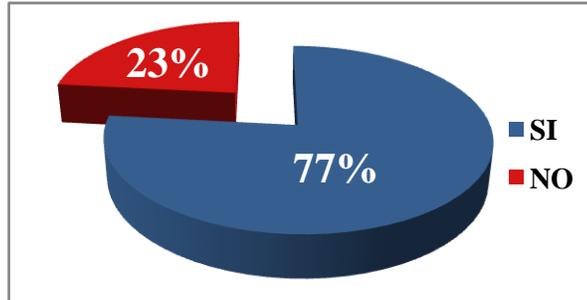


GRAFICO 18 pregunta 5  
Elaborado por Mayra Natalia Lindo Borja

### Análisis e interpretación

Los resultados obtenidos en la pregunta N° 5, tenemos que 23 padres responden que Si cree que el juego le permite aprender más a su hijo, siendo esto el 77%, y que No aprenden con juegos apenas 7, siendo esto el 7% del total.

Los niños prefieren combinar el juego con el aprendizaje y se debe tomar muy en cuenta esta opinión, debido a que al aprender de una manera divertida el niño aprovecha mejor su aprendizaje y este se torna ameno y no aburrido.

## PREGUNTA 6

¿Le estimula jugar con su hijo?

PONDERACION	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	15	50%
NO	15	50%
<b>TOTAL</b>	<b>30</b>	<b>100%</b>

Cuadro 20 pregunta 6  
Elaborado por Mayra Natalia

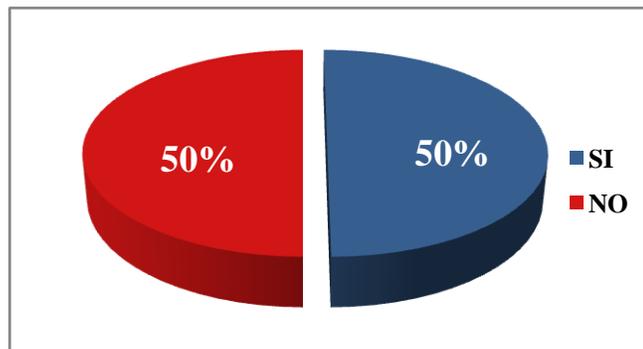


GRAFICO 19 pregunta 6  
Elaborado por Mayra Natalia Lindo Borja

### Análisis e interpretación

Para la Pregunta N° 6, tenemos un resultado de 50% para 15 padres Sí le estimula jugar con su hijo y el otro 50% que No.

Las respuestas para esta pregunta tenemos que se encuentran divididas, esto fortalece los vínculos entre padres e hijos y la comunicación se da de forma mucho más fluida de modo que la relación se vuelve más estrecha, y resulta ser estimulante y gratificante para ambos.

## PREGUNTA 7

¿Dedica el tiempo necesario para jugar con su hijo?

PONDERACION	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	14	47%
NO	16	53%
<b>TOTAL</b>	<b>30</b>	<b>100%</b>

Cuadro 21 pregunta 7  
Elaborado por Mayra Natalia Lindo Borja

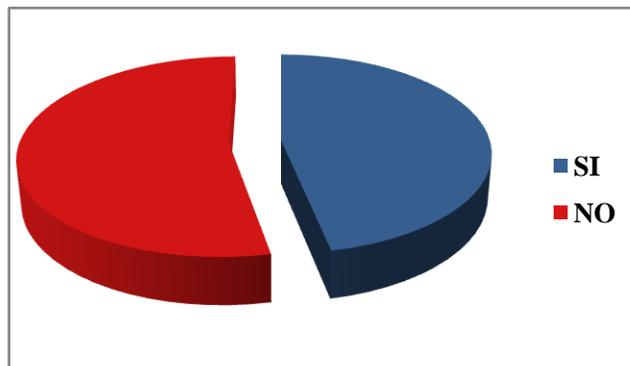


Gráfico 20 pregunta 7  
Elaborado por Mayra Natalia Lindo Borja

### Análisis e interpretación

Para la Pregunta N° 7, tenemos un resultado de 14 padres Sí dedica el tiempo necesario para jugar con su hijo esto un 47%, y 16 menores que lastimosamente sus padres No juegan con ellos siendo esto lastimosamente un 53%.

Los niños necesitan de mayor atención por parte de los padres de familia, aunque debido a las múltiples actividades y ocupaciones que tienen que realizar los padres, siempre existe un momento del día en se puede dedicar a disfrutar con los niños.

## PREGUNTA 8

¿Su hijo le propone jugar con el?

PONDERACION	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	21	70%
NO	9	30%
<b>TOTAL</b>	<b>30</b>	<b>100%</b>

Cuadro 22 pregunta 8  
Elaborado por Mayra Natalia Lindo Borja

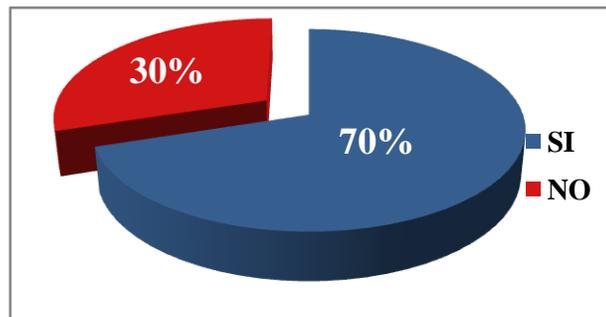


Gráfico 21 pregunta 8  
Elaborado por Mayra Natalia Lindo Borja

### Análisis e interpretación

Los resultados obtenidos en la pregunta N° 8, tenemos que de los 30 padres encuestados 21 responden que Si proponen a sus padres jugar con ellos, siendo esto el 70%, 9 niños responden que No proponen ningún juego, representando esto un 30% del total.

Los padres proponen a sus hijos jugar con ellos, lo importante es que puedan ser correspondidos por ellos y encuentren un momento apropiado en donde padre e hijo dejen volar su imaginación y disfruten de un juego nuevo que el niño invente o haya aprendido de modo que su creatividad pueda dar rienda suelta.

## PREGUNTA 9

¿Acoge usted los juegos que le propone su hijo?

PONDERACION	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	12	40%
NO	18	60%
<b>TOTAL</b>	<b>30</b>	<b>100%</b>

Cuadro 23 pregunta 9  
Elaborado por Mayra Natalia Lindo Borja

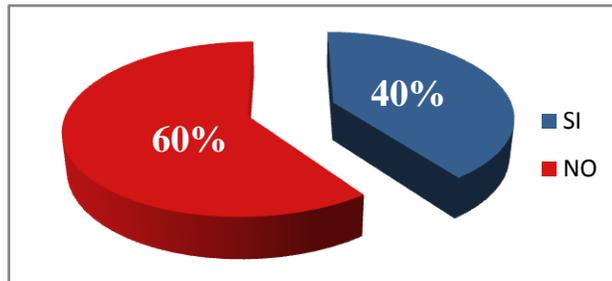


GRAFICO 22 pregunta 9  
Elaborado por Mayra Natalia Lindo Borja

### Análisis e interpretación

Los resultados obtenidos para la pregunta N° 9, es de 12 padres responden que Si acoge los juegos propuestos por su hijo, siendo esto el 40%, y 18 padres responden que No toman en cuenta los juegos que les proponen, siendo un 60% del total.

Los niños proponen juegos sus padres, pero por varios motivos pueden ser o no cumplidos, y esto por lo general por las múltiples actividades y ocupaciones de su padre, intenta tomar en cuenta todos pero hay que mejorar ese aspecto y buscar el momento apropiado para ello.

## PREGUNTA 10

¿Le gusta practicar con su hijo los juegos que le enseña la maestra?

PONDERACION	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	14	47%
NO	16	53%
<b>TOTAL</b>	<b>30</b>	<b>100%</b>

Cuadro 24 pregunta 10  
Elaborado por Mayra Natalia Lindo Borja

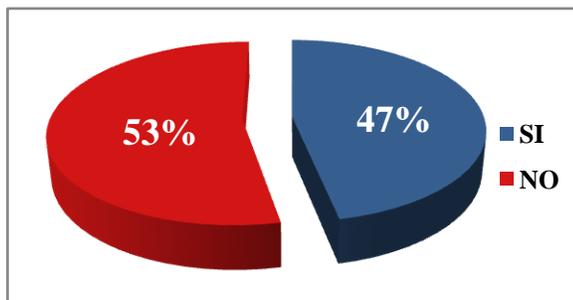


Gráfico 23 pregunta 10  
Elaborado por Mayra Natalia Lindo Borja

### Análisis e interpretación

Los resultados obtenidos para la pregunta N° 9, es de 14 padres responden que Si les gusta practicar con su hijo los juegos que le enseña la maestra, siendo esto el 47%, y 16 responden que No.

Esta pregunta tiene suma importancia ya que tenemos un alarmante 53% que dicen que sus padres no juegan con ellos y que necesitan de mayor atención, y esta es una manera de estar al día con lo que aprenden los niños en la escuela, y saber la manera como la maestra trabaja en el aula.

### 4.3 Verificación de hipótesis

#### 1.1 Modelo pedagógico

**H<sub>0</sub>:** El juego simbólico como factor no incide en el desarrollo de las inteligencias múltiples del primer año de educación básica.

**H<sub>1</sub>:** El juego simbólico como factor si incide en el desarrollo de las inteligencias múltiples del primer año de educación básica.

#### FORMULA DEL CHI CUADRADO

$$X^2 = \sum_{i=1}^K \frac{(O_i - E_i)^2}{E_i}$$

En donde:

O<sub>i</sub>= Frecuencias observadas

E<sub>i</sub>= Frecuencias esperada

K=todos los intervalos

#### Cuadro 25 Frecuencias Observadas

<b>Preguntas</b>	<b>Pregunta 2</b>	<b>Pregunta 3</b>	<b>Total Horizontal</b>
<b>Variables</b>	<b>Independiente</b>	<b>Dependiente</b>	
<b>Alternativas</b>			
SI	27	17	44
NO	3	13	16
<b>Total Vertical</b>	<b>30</b>	<b>30</b>	<b>60</b>

#### Promedio ponderado SI/NO

P(si)= 1,47

P(no)=0,53

### Frecuencias Esperadas

$$E_i(\text{SI})_{\text{preg}_2} = \text{TOTAL VERTICAL} * P(\text{SI}) = 30 * 1.47 = 44,1$$

$$E_i(\text{NO})_{\text{preg}_2} = \text{TOTAL VERTICAL} * P(\text{NO}) = 30 * 0.53 = 15,9$$

$$E_i(\text{SI})_{\text{preg}_3} = \text{TOTAL VERTICAL} * P(\text{SI}) = 30 * 1.47 = 44,1$$

$$E_i(\text{NO})_{\text{preg}_3} = \text{TOTAL VERTICAL} * P(\text{NO}) = 30 * 0.53 = 15,9$$

O	E	(O - E)	(O - E) <sup>2</sup>	(O - E) <sup>2</sup> /E
27	44,1	-17,1	292,41	6,6301224
3	15,9	-12,9	166,41	0,0775193
17	44,1	-27,1	1902,511	0,0013616
13	15,9	-2,9	8,41	0,3448276
				<b>7,7515046</b>

### Cuadro 26 del chi cuadrado

Elaborado por Mayra Natalia Lindo Borja

### Grados de Libertad

$$\# f = 2$$

$$\# c = 2$$

$$gl = (\#f - 1) * (\#c - 1)$$

$$gl = (2 - 1) * (2 - 1)$$

$$gl = (1) * (1) = 1$$

$$gl = 1$$

$$gl = 3.84$$

### Nivel de Confianza

95%=0.95

Chi Cuadrado tabular

$X^2_{\text{tabular}} = 3.84$

### Regla de Decisión

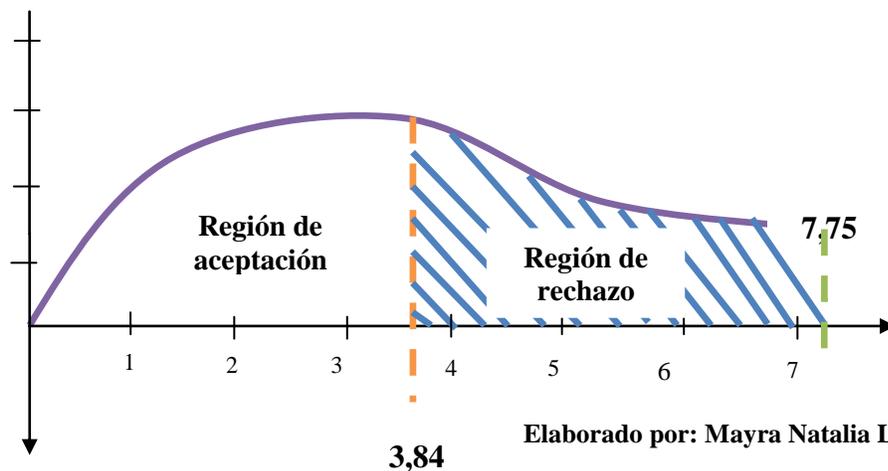
Contrastando el valor del chi cuadrado calculado con el valor del chi cuadrado tabular, con el 95 %n del nivel de confianza y un grado de libertad según la regla de decisión formulada que dice:

$$X^2_{\text{calculado}} > X^2_{\text{tabular}}$$

$$7,7515046 > 3.84$$

El valor del Chi cuadrado calculado es mayor que el valor del chi cuadrado tabular por lo tanto se acepta la hipótesis alterna  $H_1$  que dice el juego simbólico como factor si incidencia en el desarrollo de las inteligencias múltiples del primer año de educación básica. ( $H_0$ ) que dice que el juego simbólico como factor no incidencia en el desarrollo de las inteligencias múltiples del primer año de educación básica.

Gráfico No: 24 Grado de libertad



## **CAPÍTULO V**

### **CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES**

#### **4.1 CONCLUSIONES**

- La escasa utilización del juego por parte de los docentes es un problema que afecta el aprendizaje del niño, que no se conoce por falta de información.
- Las inteligencias múltiples ayudan en el desenvolvimiento del niño, y solo la mitad de los docentes encuestados lo utilizan el no contar con esto causa graves problemas en el desarrollo del aprendizaje.
- Por falta de atención en los niños se detectan los problemas que se van presentando en el aprendizaje diario de ellos.
- El trabajo en grupo ayuda a tener un buen desenvolvimiento en el aprendizaje del niño, ya que contribuye a formar valores como la solidaridad, la lealtad, etc.
- Según la investigación realizada se ha detectado que es necesario implementar un taller metodológico de juegos simbólicos que logran desarrollar las inteligencias múltiples.

## 4.2 RECOMENDACIONES

- Charlas con los docentes y padres para conocer la importancia del juego simbólico, por medio de la información obtenida se podrá detectar a tiempo el problema y de esta manera vigilar que el niño tenga un buen aprendizaje.
- Enfatizar en el uso de las inteligencias múltiples para trabajar en los diferentes problemas que se presenten en el niño, de esta manera podremos buscar soluciones para un mejor desenvolvimiento.
- Actividades con la maestra y los padres, con las que los niños se sientan seguros.
- Trabajando en grupos ya que al integrar a todos los niños obtenemos mayor interés en el aprendizaje y de esta manera se tendrá y será más provecho.
- Considerar y tomar en cuenta la propuesta de implementar un taller metodológico de juegos simbólicos que logran desarrollar las inteligencias múltiples.

## **CAPÍTULO VI**

### **PROPUESTAS**

**TITULO:** Elaborar un taller metodológico de los Juegos Simbólicos que logran desarrollar las Inteligencias Múltiples.

#### **6.1 Datos informativos**

**INSTITUCIÓN EJECUTORA:**

Escuela particular “Iberoamérica”.

**BENEFICIARIOS:**

Niños del primer año de educación básica, docentes y padres de familia

**UBICACIÓN:**

Provincia de Tungurahua del Cantón Ambato parroquia Huachi Chico.

**TIEMPO ESTIMADO PARA LA EJECUCION:**

**Inicio:** enero 2012**hasta** el junio 2012

**EQUIPO TÉCNICO:**

La investigadora: Mayra Natalia Lindo Borja.

El tutor: Dr. Raúl Rodríguez Morales

**COSTO:**

400 dólares americanos.

## **6.2 Antecedentes de la propuesta**

Para realizar esta propuesta se tomo en cuenta a la escuela particular “Iberoamérica”, dónde no realizan las actividades de una manera adecuada por falta de información y una estimulación desde muy temprana edad y por eso es mi motivo de la investigación.

El juego simbólico es un problema también hace referencia a la lateralidad, a los trazos, a la Psicomotricidad, entre otros, esto produce en el niño una gran desventaja en el aprendizaje, ante sus compañeros y falta de confianza en de sí mismo.

Al ir descubriendo síntomas sobre el juego el maestro y el padre deben de observar atentamente cuando realizan las actividades los niños.

Esta investigación permitirá hacer énfasis en la importancia que tiene la enseñanza, en la formación del niño por lo cual se propone realizar guías que permita mejorar este problema.

## **6.3 Justificación**

Esta propuesta es muy importante porque de esta manera ayudarnos a los docentes a que determine a tiempo el problema del juego simbólico en los niños y de esta manera tenga un buen desenvolvimiento en el aprendizaje.

Las estrategias propuestas en la investigación podrían significar una ayuda satisfactoria para solucionar las necesidades de la escuela particular “Iberoamérica”.

Para que este problema tenga una buena solución se debe tomar en cuenta el aprendizaje desde una temprana edad con el compromiso de los docentes y los padres para que así los niños tengan un buen sistema educativo y conseguir la mejora que se busca para que no tengan problemas futuros.

Por otro lado traería una mejora en el aspecto social ya que la institución , objeto de estudio se vería favorecida a brindar una atención integral, así evitando la discriminación, con esto conseguiremos que padres y docentes tengan un apoyo donde puedan controlar el problema del juego simbólico.

## **6.4 Objetivos**

### **6.4.1. Generales**

Plantear talleres como alternativas para controlar el problema del juego simbólico.

### **6.4.2. Específicos**

- ✓ Proponer actividades para el juego simbólico en los niños
- ✓ Abrir un espacio de dialogo con los padres de familia

## **6.5 Análisis de factibilidad fundamentación**

En lo Política por cuanto la institución educativa tiene como eje central la capacitación permanente para que la maestra mejore las condiciones de llevar adelante el beneficio de los niños, radica en los hechos que la sociedad, demanda a tener profesores más capacitado, para realizar las guías con tamos con el apoyo de la institución y la tecnología adecuada. La Ley orgánica de la constitución de la república promueve la capacitación permanente en aspecto cualitativo.

## **6.6 Fundamentación**

### **El juego simbólico**

El juego simbólico, también denominados como expresión corporal, pueden ser cualquier tipo de dispositivo diseñado y elaborado con la intención de facilitar un proceso de enseñanza-aprendizaje.

Jean Piaget (2008), existe una diversidad de términos para definir el concepto del juego, tales como los que se presentan a continuación:

Hasta los dos años, el niño practica un juego espontáneo de carácter sensorio-motriz que le permite ir paulatinamente controlando sus movimientos y, a la vez, explorar su cuerpo y el medio que le rodea.

A partir de los tres años, coincidiendo con el desarrollo de la expresión oral, niños y niñas juegan a “hacer como si fueran” la mamá, el papá, la médico o el indio. Son juegos en los que tiene un gran peso la fantasía y con los que el niño transforma, imita y recrea la realidad que le rodea.

## 6.7. MATRIZ DE PLAN OPERATIVO

CONTENIDOS	OBJETIVOS	ACTIVIDADES	RECURSOS	RESPONSABLES	BENERICIARIOS	TIEMPO
Tema:1 Introducción sobre juego simbólico y clases del mismo	Analizar sobre el juego simbólico y su clasificación	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Dinámicas de integración</li> <li>✓ Exposición del tema señalado</li> <li>✓ Análisis del juego simbólico</li> <li>✓ Lluvia de ideas</li> <li>✓ Conclusiones</li> </ul>	Manual Impresiones Lápices Cartulinas marcadores	La investigadora	Docentes Padres Niños	7 Horas
Tema 2: Que es el juego simbólico y Causas de las estrategias múltiples	Analizar sobre las estrategias múltiples y las causas	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Dinámicas de integración</li> <li>✓ Exposición del juego simbólico y causas</li> <li>✓ Lluvia de ideas</li> <li>✓ Conclusiones</li> </ul>	Lápices Cartulinas marcadores	La investigadora	Docentes Padres Niños	8 Horas
Tema 3: Tipos de juegos simbólicos	Diferenciar los tipos de juegos simbólicos	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Dinámicas de integración</li> <li>✓ Exposición de tipos de juegos</li> <li>✓ Análisis de los tipos de juegos</li> <li>✓ Lluvia de ideas</li> <li>✓ Conclusiones</li> </ul>	Lápices Cartulinas marcadores	La investigadora	Docentes Padres Niños	10 Horas
Tema 4: Realizar actividades para los niños	Crear actividades para los niños	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Dinámicas de integración</li> <li>✓ Conclusiones</li> </ul>	Hojas Lápices Cartulinas marcadores	La investigadora		5 Horas
					<b>Total</b>	<b>30 Horas</b>

**Cuadro N. 27 Matriz de plan operativo**

**Elaborado por Mayra Natalia Lindo Borja**

### **6.7.1 Desarrollo de la Propuesta**

Objetivo: Establecer una mejor comunicación entre docentes y padres de familia, para lograr un conocimiento sobre el verdadero significado de los juegos simbólicos y su influencia en las inteligencias múltiples de los niños y niñas.

#### **TALLER #1**

##### **Dinámica:**

**Tema de la dinámica: PALABRAS CLAVES.**

##### **Desarrollo:**

##### **PALABRAS CLAVES.**

Objetivo:

Permite sintetizar o resumir los aspectos centrales de una idea o un tema.

Procedimiento de aplicación:

Pasos a seguir:

- a) Con todos los participantes o por grupos (Según el número), se le pide a cada uno que escriba o diga con una sola palabra (que sintetice o resuma), lo que piensa sobre el tema que se trata, por ejemplo, el facilitador puede preguntar: ¿Qué es lo más importante para la realización profesional?.
- b) Los miembros del grupo deberán responder con una sola palabra a esta pregunta. Su respuesta pueden ser: la motivación, la voluntad, la disciplina, etc.

Discusión:

Luego se realiza una breve reflexión en torno a lo que cada palabra significa para los participantes.

En este paso, el facilitador puede apoyarse en un pápelo grafo en el que previamente se hayan escrito las palabras nombradas por el grupo o simplemente en el pizarrón.

Se puede conducir este pasó con preguntas como las siguientes: ¿Por qué la motivación es importante para la realización profesional? El que menciona dicha palabra explica el porque. Otros compañeros pueden apoyar sus ideas o contradecirlas, y en este sentido se dirige la discusión.

Pueden aplicarse diferentes variantes a la técnica. Así, por ejemplo, puede pedirse, en lugar de una palabra una frase que resuma o sintetice; la "Palabra clave" o la frase puede ser expresada en forma grafica por parte de los participantes.

Se puede realizar la técnica a partir de la lectura de un documento, una charla, una discusión o presentación de un medio audiovisual, se le pide a los participantes que resuman en una frase o en la que consideren conveniente, las ideas más importante del tema tratado.

Utilidad:

Esta técnica resulta de gran utilidad para comprobar el conocimiento alcanzado por el grupo sobre la temática tratada. Para la introducción de una temática particular, en el que facilitador necesita conocer la información que sobre la misma tienen los participante, esta técnica puede resultar un medio eficaz para lograrlo.

### **TÉCNICAS DE DINÁMICA DE GRUPO:**

Dra. Raquel Bermúdez Morris. Se mostrarán aquellas técnicas que, a nuestro juicio, resultan más factibles de utilizar por los educadores en su labor profesional.

En cada técnica se hablará del objetivo que se persigue con la misma, se descubrirá el procedimiento de aplicación (y de las variantes, en cada caso en que las haya) y de la utilidad que se puede sacar de las mismas.

Técnicas de presentación.

Técnicas de relajación.

Técnicas de animación y concentración.

Técnicas para trabajar contenido temático.

Técnicas de cierre.

A su vez, las técnicas para trabajar contenido temático se han subdividido en:

Técnicas de abstracción y análisis general.

Técnicas de comunicación.

Técnicas de dramatización.

### **TÉCNICAS DE PRESENTACIÓN:**

Todas estas técnicas tienen como objetivos generales:

Permitir al facilitador presentarse como un integrante más del grupo.

Permitirles a los miembros del grupo conocerse (aun cuando no se reúnan por primera vez) desde diferentes perspectivas.

De este tipo de técnicas el facilitador puede extraer mucha información sobre las características de las interacciones y de la comunicación del grupo. Pueden también ser utilizadas para animar la dinámica del grupo, crear un ambiente de relajación, aunque para este propósito existen técnicas específicas que se verán más adelante.

Veámoslas brevemente:

#### 1. Presentación por parejas.

Objetivos:

Permitir al coordinador conocer información sobre los integrantes del grupo que considere necesario.

Que los miembros conozcan de cada uno aspectos a lo mejor desconocidos.

Procedimiento de aplicación:

El facilitador da la indicación de que se van a presentar por parejas (uno presenta al otro miembro de la pareja y viceversa), y que los miembros de cada una deben

intercambiar determinado tipo de información que sea de interés para todos, por ejemplo, nombre, interés por la actividad a desarrollar, expectativas, etcétera.

Pasos a seguir:

- a) Formar las parejas: El facilitador puede coordinar la formación de las parejas a través de diversos criterios, como son: escoger personas poco conocidas; realizar una numeración 1-2 y agrupar los 1 con los 2; poner a los participantes a caminar en fila haciendo un círculo en el centro del local y dar la consigna de que, en determinado momento, tomen de la mano al compañero más cercano; o utilizar una tarjetas en las que previamente se han escrito fragmentos de refranes populares (cada refrán se escribe en dos tarjetas, el comienzo en una de ellas y su complemento en otra), se reparten las tarjetas entre los miembros y cada uno debe buscar a la persona que tiene la otra parte del refrán. Pueden utilizarse otras variantes.
- b) Intercambio entre la pareja: Durante unos minutos las parejas se informan e intercambian sobre los datos personales pedidos.
- c) Presentación en plenario: Cada cual presenta a su pareja, dando los datos pedidos por el facilitador o coordinador.

Discusión:

No existe propiamente. El coordinador debe estar atento para animar y agilizar la presentación; su duración va a depender del número de participantes; por lo general, se da un máximo de tres minutos por pareja. Puede pedir comentarios al final o resumir los aspectos más significativos que se hayan presentado.

Nota: Este último aspecto se mantiene igual para el resto de las técnicas de presentación, por lo que no se explicará en el resto de las que se mostrarán a continuación.

**Utilidad:**

Sienta las bases para comenzar el trabajo grupal, en la medida que proporciona un conocimiento del grupo, de cada integrante, de su comunicación y de las relaciones interpersonales.

Baile de presentación.

**Objetivo:**

Que los miembros del grupo se conozcan a partir de actividades afines, objetivos comunes o intereses específicos.

Procedimiento de aplicación:

**Materiales:**

Una hoja de papel para cada participante, lápices, alfileres o masking tape, algo para hacer ruido: Radio, casetera, tambor o un par de cucharas.

**Pasos a seguir:**

Se plantea una pregunta específica, como por ejemplo, ¿Qué es lo que más le gusta del trabajo que realiza?, la respuesta debe ser breve, por ejemplo, "Preparar el terreno para la siembra", o "Que estoy en contacto con la gente", o "Que me permite ser creativo", etcétera.

En el papel cada uno escribe su nombre y la respuesta a la pregunta que se dio y se prende con masking tape o alfileres el papel en el pecho o en la espalda.

Se pone la música y, al ritmo de esta, se baila, dando tiempo para ir encontrando compañeros que tengan respuestas semejantes o iguales a las propias.

Conforme se van encontrando compañeros con respuestas afines, se van cogiendo del brazo y se continúan bailando y buscando nuevos compañeros que puedan integrar al grupo.

Cuando la música para, se analiza cuántos grupos se han formado; si hay muchas personas solas, se dan una segunda oportunidad para que todos encuentren a su grupo. Una vez que la mayoría se haya formado en grupos, se para la música y se da un corto tiempo para que intercambien entre sí el porqué de las respuestas de sus tarjetas.

Presentación en plenario. El grupo expone en plenaria sobre la base de qué afinidad se conformó, cual es la idea del grupo sobre el tema (Por ejemplo, por qué eso es lo que más le gusta de su trabajo, etcétera), y el nombre de sus integrantes. Los compañeros que están solo exponen igualmente su respuesta.

Discusión:

Igual a la técnica anterior. El facilitador debe estar atento para darle agilidad a la presentación.

Recomendación:

La palabra que se formule debe estar muy de acuerdo al tipo de participantes; es importante que el coordinador esclarezca bien a los participantes las instrucciones a cumplir.

Utilidad:

Además de sentar las bases para comenzar el trabajo con el grupo, permite conocer la opinión que tienen sobre algún aspecto en particular sobre el cual se va a trabajar durante el curso o actividad.

La telaraña.

Objetivos:

Permitir que los miembros del grupo se conozcan.

Permitir la integración de los miembros al grupo.

Procedimiento de aplicación:

Material:

Una bola de cordel o un ovillo de lana.

El facilitador da la indicación de que todos los participantes se coloquen de pie, formando un círculo.

Pasos a seguir:

a) El facilitador le entrega a uno de ellos la bola de cordel; este tiene que decir su nombre, procedencia, tipo de trabajo que desempeña, interés de su participación, expectativas sobre el curso o actividad, etcétera.

b) El que tiene la bola de cordel toma la punta del mismo y lanza la bola al otro compañero, quien a su vez debe presentarse de la misma manera. Luego, tomando el hilo, lanza la bola a otra persona del círculo.

c) La acción se repite hasta que todos los participantes quedan enlazados en una especie de tela de araña.

d) Una vez que todos se han presentado, quien se quedó con la bola debe regresársela a aquel que se la envió, repitiendo los datos por esa persona; este último hace lo mismo, de manera que la bola va recorriendo la misma trayectoria, pero en sentido inverso, hasta regresar al compañero que inicialmente la lanzó.

#### Recomendación:

El facilitador debe advertir a los participantes la importancia de estar atentos a la presentación de cada uno, pues no se sabe a quién va a lanzarse la bola y posteriormente deberá repetir los datos del lanzador. Debe preocuparse porque las instrucciones sean bien comprendidas por los participantes.

#### Utilidad:

Es recomendable al iniciar el trabajo con un grupo de reciente integración. Crear un clima de confianza y de distensión.

Aunque existen infinidad de técnicas que pueden ser utilizadas en la presentación, sea creído pertinente reflejar tres ejemplos que presenten tres formas distintas: Por parejas, en grupo o individual. El lector interesado puede encontrar en la bibliografía especializada otras, susceptibles de ser aplicadas en función del tipo de grupo con el que tiene que trabajar, también aplicar variantes y modificaciones.

Por último, antes de pasar a las técnicas de relajación, es bueno detenerse sobre un aspecto que muchas veces es objeto de preocupación para el que se inicia en el trabajo

grupal y que puede resumirse a la pregunta; ¿Qué datos se deben preguntar?, o sea, qué contenido darle a la técnica.

La respuesta depende de que le interesa recoger al facilitador y, sobre todo, que quiere que el grupo sepa de sus integrantes esto último depende de si el grupo es de reciente integración, o si sus miembros ya llevan interactuando durante un tiempo antes. Por lo común, se acostumbra a pedir los siguientes datos:

Nombre y apellidos

Ocupación

Procedencia

Motivos por lo que se han integrado a la actividad

Expectativas acerca de la actividad.

Pero, por supuesto, esto no constituye una regla que haya que cumplir al pie de la letra, ejemplo de lo dicho, puede ser la presentación de una técnica que se puede utilizar asociada a cualquiera de las anteriormente explicadas y que resulte interesante, llamada:

Se pide a cada persona que se compare con una cosa o un animal que identifica de alguna manera rasgos de su personalidad, y que explique el porqué de esa comparación. Si se aplica en la presentación por pareja, en intercambio de datos cada uno le informa al otro de su comparación y el porqué para que la pareja le explique en el plenario.

Si se hace en grupo, al informar en el plenario, cada grupo debe dar estos datos de cada uno de sus integrantes.

Cuando se trabaja en un grupo que ya se conocen, una variante en el caso de la presentación por pareja es que cada uno piense con qué va a comparar a su pareja, sin decírselo a ella y sin que le dé sugerencias y después explique por qué en el plenario.

Por último, se presenta una técnica que pueda utilizarse en combinación con las anteriores, que es:

Presentación subjetiva.

Presentación por fotografía.

Objetivos:

Permitir que los miembros se conozcan.

Obtener elementos sobre los puntos de vista de los participantes acerca del mundo que lo rodea.

Procedimiento de aplicación:

Materiales:

Fotografías que reflejan diferentes cosas: objetos, personas, paisajes, actividades, etcétera., de preferencia en colores, pegadas cada una a un cartoncillo.

Pasos a seguir:

a) El coordinador pide a los participantes que formen un círculo alrededor de un conjunto de fotografías, previamente colocadas de un método arbitrario, de manera que todos los asistentes puedan observarlas.

b) Se da un tiempo razonable para que cada uno elija una fotografía con la que más se identifique, de acuerdo a su personalidad, modo de vida, trabajo, gustos, que le recuerde alguna anécdota de su vida, etcétera.

c) Después que todos los participantes han escogido su fotografía, van presentándose uno a uno, mostrándola y explicando el motivo por el cual escogió esa fotografía, como y por qué se identificó con ella.

Discusión:

Igual a las técnicas explicadas anteriormente.

Utilidad:

### **CONCLUSIONES:**

Sirve para hacer que los miembros del grupo conozcan de otros elementos de cada uno que a lo mejor eran desconocidos recomendable para grupos que llevan tiempo interactuando.

### **TALLER 2:**

**Tema de la dinámica: CADENA DE ASOCIACIONES.**

**Desarrollo:**

Objetivos:

Ejercitar la abstracción y la asociación de conceptos.

Analizar las diferentes interpretaciones que hay sobre un término a partir de las experiencias concretas de la gente.

Procedimiento de aplicación:

Pasos a seguir:

- a) Se escogen unas cuantas palabras o conceptos claves de interés para el grupo, como energía, costo, construcción, suelos, personalidad, etc.
- b) En plenario se le pide a los compañeros que lo asocien con otras palabras que para ellos tienen algún tipo de relación; en orden, uno por uno, van diciendo con que la relacionan. Por ejemplo, se escoge energía, los participantes pueden nombrar: movimiento, calor, trabajo, mecánica etc.
- c) El facilitador o un registrador designado de antemano, va anotando las diferentes relaciones que los participantes han dado y luego se discute por qué han relacionado esa palabra con la otra.

Discusión:

El facilitador puede mostrar, como en el ejemplo anterior, las relaciones en el esquema, de acuerdo con la opinión de quien propone la palabra. Luego el grupo discutirá si está conforme o no con dicha presentación.

Utilidad:

Es conveniente utilizarla al inicio de una temática para conocer lo que el grupo entiende por determinada palabra esta técnica, además, puede ser un método eficaz para sistematizar los conocimientos obtenidos en la medida en que le permiten a los estudiantes ver la relación entre varios temas vinculados entre sí.

También, cuando se concluye un tema puede emplearse para sintetizar o sacar conclusiones sobre un concepto estudiado.

## **TÉCNICAS DE RELAJACIÓN:**

Existen formas diferentes de buscar la relajación, más todas ellas persiguen un objetivo fundamental: Permitir que los miembros del grupo liberen tensiones al enseñar a relajarse en pocos minutos.

Es importante que el coordinador, en todos los casos, utilice un tono de voz pausado, moderado, y que se tome todo su tiempo, sobre todo cuando lo aplica por primera vez. Dado que, en esencia, todas las técnicas de relajación se parecen, en este punto se presentará un ejemplo desarrollado, y además de algunas variantes:

### 1. Ejemplo básico.

Objetivos:

Reducir los niveles de ansiedad, en grupo.

Provocar un ambiente más relajado en el grupo.

Procedimiento de aplicación:

Permitir que el facilitador le pida al grupo que cada uno se siente en una posición cómoda, con los antebrazos apoyados en los muslos y las piernas ligeramente separadas, apoyando los pies en el suelo. Al mismo tiempo, deben cerrar los ojos y tratar de concentrarse en las palabras que dirá.

## **CONCLUSIONES:**

Esta técnica se enfatiza en el peso, el calor y en aflojar el tono muscular. Pueden utilizarse en el movimiento del cuerpo y relajación del mismo.

### **TARRER 3:**

**Tema de la dinámica: LA REJA.**

#### **Desarrollo:**

Objetivos:

Analizar un material escrito, resumir o integrar una información de manera colectiva. Por otra parte, puede contribuir a desarrollar las relaciones interpersonales y la comunicación entre los miembros del grupo en la medida en que se ejecuten un trabajo colectivo.

Procedimiento de aplicación:

Materiales:

Material impreso (Ya sea un texto, revista, folleto, etc).

Pasos a seguir:

- a) Se enumeran del 1 al 3 a todos los integrantes del grupo.
- b) Se reúnen todos los uno, todos los dos, y todos los tres, quedando así integrado tres equipos.
- c) Cada grupo debe hacer un resumen de una parte del material de que se trate (el cual no debe ser muy extenso).
- d) Se vuelve a enumerar a cada integrante de cada equipo del 1 al 5, y se vuelve a distribuir cada número con sus iguales, haciendo ahora cinco equipos.

e) Cada equipo debe sintetizar el círculo total, es decir, cada miembro de este nuevo equipo contribuirá a sintetizar el artículo aportando la síntesis que realizó inicialmente de la parte que le tocó (aquí el facilitador retira las hojas del artículo, la síntesis debe hacerse por los miembros del equipo).

f) Un equipo realizará una síntesis de los aspectos positivos, otros de los aspectos negativos, otro destacará las concesiones fundamentales del autor, otros su aplicación práctica y el último equipo hará un resumen de las reflexiones más importantes planteadas sobre el material y se le puede pedir que lo represente gráficamente o corporalmente.

g) Por supuesto, estas tareas pueden variar de acuerdo con las características del material y el interés del grupo y del facilitador.

h) Al ejercicio se le puede y de hecho se le debe dar un tiempo límite de realización, lo cual debe acordarse teniendo en cuenta las posibilidades reales del grupo y el interés del facilitador.

#### Discusión:

La discusión debe ser guiada por el facilitador, quien estimulará el trabajo del grupo, las reflexiones profundas, originales y flexibles sobre el tema. Debe ir resumiendo las ideas centrales en la pizarra o en un papelógrafo u otro medio para que se quede como memoria gráfica para el grupo.

#### Utilidad:

Puede utilizarse cuando se aborda un contenido del cual solo existe un material y no es posible que todos lo tengan, por lo que se reparten algunas páginas a cada equipo.

Permite iniciar o introducir uno de sus aspectos centrales o a modo de resumen del mismo.

Contribuye realizar valoraciones sobre la obra de determinados autores, sus concepciones, etc.

Desarrollo en la actividad, y fuera de ella, la comunicación entre los miembros del grupo y sus relaciones interpersonales.

Esta técnica debe trabajarse con cuidado para que el conocimiento no quede fragmentado al elaborar una parte del contenido.

Variantes:

1. Se analiza un folleto, se distribuye una hoja del folleto a cada uno de los integrantes del grupo (si no alcanza uno para cada uno se puede distribuir por equipos).

Cada uno hará resumen de su hoja.

Después cada uno expondrá de forma sintética su trabajo, empezando por la hoja número uno hasta la última.

Al final se hará una discusión integradora del material, resumiéndolo de forma sintética, destacándose sus ideas esenciales.

2. Se reparte un mismo material para todos los estudiantes. Se les da una misma consigna. Por ejemplo, que extraiga la idea central del material, resumiéndolo de forma sintética.

El siguiente paso consiste en que cada equipo exponga su resumen; pero utilizando un canal diferente de la comunicación, por ejemplo, un equipo lo refiere verbalmente, otro lo dramatiza, otro lo representa gráficamente, otro corporalmente sin palabras.

3. Otra variante consiste en repartir un material a los participantes con consignas diferentes: un equipo debe resumir las ideas centrales, otro debe realizar críticas al autor, otro ponerle otro título, otro destacar aspectos positivos, otro valorar la utilidad práctica, entre otras tareas que se puedan plantear.

### **TÉCNICAS DE ANIMACIÓN Y CONCENTRACIÓN:**

Entre todas estas técnicas, existe un objetivo que es común y general: Crear un ambiente fraterno y de confianza a través de la participación al máximo de los miembros del grupo en las actividades.

El momento de su introducción o aplicación varía en función de cómo se desarrolle la dinámica en la sesión. Puede ser al inicio, donde favorece la integración; después de momentos intensos y de cansancio, para calmar los ánimos y relajar el ambiente, o para pasar de un momento a otro de la sesión, ayudando a enfocar la atención, en una nueva cuestión.

Si bien su uso es recomendable, el abuso de técnicas de animación puede afectar la seriedad de las actividades, por lo que el coordinador debe tener siempre, claro el objetivo para el cual se utilizan estas técnicas. Pasemos a describir algunas de ellas:

1. El amigo secreto.

Objetivo:

Crear un clima de compañerismo e integración.

Procedimiento de aplicación:

Materiales:

Papeles pequeños.

Pasos a seguir:

- a) Se le entrega a cada miembro un papel y se le pide que escriba en él su nombre y algunas características personales (Cosas que le gusten, aspiraciones, etc.).
- b) Una vez que todos hayan llenado su papelito se ponen estos en una bolsa o algo similar y se mezclan. Después, cada uno saca un papel al azar, sin mostrarlo a nadie; el nombre que está escrito, corresponde al que va a ser su amigo secreto.
- c) Este paso incluye la comunicación con el amigo secreto, en cada actividad de trabajo se debe hacer llegar un mensaje de manera tal que la persona no pueda identificar quién se lo envía. Puede ser en forma de carta o nota, algún pequeño obsequio, o cualquier otra cosa que implique comunicación. La forma de hacer llegar el mensaje se deja a la elección de cada cual, por supuesto, nadie debe delatar quién es el amigo secreto de cada quién, aun cuando lo sepa.

Discusión:

En la última sesión de trabajo grupal se descubren los "Amigos secretos". A la suerte, algún compañero dice quién cree que es su amigo secreto y por qué. Luego se descubre si acertó o no y el verdadero amigo secreto se manifiesta; luego le toca a este decir quién cree que sea su amigo secreto y se repite el procedimiento, y así sucesivamente hasta que todos hayan encontrado el suyo.

Utilidad:

Esta técnica es útil para lograr lazos más estrechos de compañerismo y amistad en el grupo. Es recomendable aplicarla en la primera sesión o segunda de trabajo grupal, para que pueda desarrollarse durante el resto de las actividades.

El facilitador debe tener cuidado de que las instrucciones sean adecuadamente comprendidas, y procurar de que nadie coja un papel con su propio nombre, por tanto, es recomendable que sepa quién es el amigo secreto de cada quién.

2. Mar adentro y mar afuera.

Objetivo:

Buscar animar al grupo.

Procedimiento de aplicación:

Pasos a seguir:

- a) El coordinador le pedirá a los miembros que se ponga de pie. Pueden ubicarse en círculos o en una fila, en dependencia del espacio del salón y del número de participantes.
- b) Se marca una línea en el suelo que representará la orilla del mar. Los participantes se ponen de tras de la línea.
- c) Cuando el coordinador le da la voz de "Mar adentro", todos dan un salto hacia delante sobre la raya. A la voz de "Mar afuera", todos dan salto hacia atrás de la raya.
- d) Las voces se darán de forma rápida; los que se equivocan salen del juego.

Discusión:

En esta técnica no hay discusión. Es importante que el facilitador le de dinamismo a su aplicación. Puede pedir comentarios de acerca como se sintieron y sobre lo más significativo.

Utilidad:

Resulta útil cuando se percibe que el grupo está algo cansado o disperso por la actividad que está desarrollando. Ayuda a crear un ambiente alegre y distendido.

3. El alambre pelado.

Objetivos:

Lograr animar al grupo.

Lograr la concentración cuando hay dispersión.

Procedimiento de aplicación:

Pasos a seguir:

a) Le pide a un compañero cualquiera que salga del salón.

b) Se les pide al resto de compañeros que formen un círculo y se tomen de la mano. El facilitador le explica que el círculo es un circuito eléctrico, dentro del cual hay un alambre pelado; que se le pedirá al compañero que está afuera que lo descubra tocando las cabezas de los que están en el círculo. Se ponen de acuerdo en que cuando toquen la cabeza del compañero que ellos designen, como el "Alambre pelado", todos al mismo tiempo y con toda la fuerza posible pegarán un grito.

c) Se hace entrar al compañero que está afuera, el coordinador le explica que el círculo es un circuito eléctrico y que hay un alambre pelado en él y que descubrirlo tocando la cabeza de los que están en el circuito. Se le pide que se concentre para descubrir el alambre pelado.

Discusión:

No hay discusión final. El facilitador debe estar atento al dinamismo y a la concentración de los participantes. Puede pedir comentarios acerca de cómo se sintió cada uno.

Utilidad:

Resulta útil para ayudar a superar la dispersión que puede producirse en un momento dado; ayuda a crear un ambiente relajado.

4. El cuento vivo.

Objetivo:

Animación y concentración del grupo.

Procedimiento de aplicación:

Pasos a seguir:

a) El coordinador les pide que se sienten en círculo. Una vez sentado, comienza hacer un relato sobre cualquier cosa, donde incorporen personajes y animales en determinadas actitudes y acciones.

b) Cuando el facilitador señale a cualquier compañero, este debe actuar como el animal o personaje sobre el cual se este haciendo referencia en ese momento en el relato.

Discusión:

No se hacen comentarios.

Utilidad:

Es semejante a las técnicas anteriores. Es importante que el facilitador deje bien claro las instrucciones y se asegure de que han sido comprendidas.

Variantes:

El coordinador puede hacer que el relato se construya colectivamente de manera espontánea. Inicia el cuento y va dándole la palabra a otro compañero para que lo continúe; puede haber o no representación.

5. Los números:

Objetivo:

Desarrollar y animar al grupo para contribuir a su concentración.

Procedimiento de aplicación:

Materiales:

20 cartones del tamaño de una hoja de papel o 20 hojas de tamaño normal.

Cada cartón u hoja deberá llevar un número del 0 al 9; se hace dos juegos de cada uno.

El número de personas es de 20 (dos equipos de 10).

Pasos a seguir:

a) Se le entrega a cada equipo un paquete de número de 0 al 9. Se le da a cada integrante del equipo un número.

b) El coordinador dice un número, por ejemplo, 827; los que tienen el 8, 2, y el 7 de cada equipo deberán pasar al frente y acomodarse en el orden debido, llevando el

cartel con el número de manera visible. El equipo que forme primero el número se anota un punto. No se puede repetir la misma cifra en un número, por ejemplo: 882.

Discusión:

No hay. Es importante que el facilitador se preocupe porque las instrucciones sean bien comprendidas. Puede pedir comentarios.

Utilidad:

Semejante a la de las técnicas anteriores.

Objetivo:

Para animar al grupo y contribuir a su concentración.

Procedimiento de aplicación:

Pasos a seguir:

a) El coordinador explica que se va a dar diferentes órdenes que, para que sea cumplidas, se debe haber dicho antes las siguientes consigna: "El pueblo manda", por ejemplo. "El pueblo manda se pongan de pie". Solo cuando diga la consigna la orden puede realizarse. Se pierde si no se cumple la orden o cuando se obedece sin haber dicho previamente la consigna.

b) Se pasa entonces a dar las distintas órdenes. De vez en cuando, el facilitador incluirá órdenes con una consigna distinta; pero algo semejante a la real, por ejemplo, "El pueblo dice que se pongan de pie".

Las órdenes se darán lo más rápidamente posible para que el ejercicio sea ágil.

Discusión:

No hay. Semejantes a las técnicas anteriores.

Utilidad:

Semejante a las técnicas anteriores.

El pueblo manda:

Para buscar la animación del grupo.

Procedimiento de aplicación:

Pasos a seguir:

a) Se forma un círculo con todas las sillas, una para cada participante, menos uno quién se queda de pie parado en el centro del círculo e inicia el ejercicio.

b) El participante del centro dice, por ejemplo, "Traigo una carta para todos los compañeros que tiene bigotes; todos los compañeros que tengan bigotes deben cambiar de sitio. El que está en el centro trata de ocupar una silla. El que se queda sin sitio pasa al centro y hace lo mismo, inventando una característica nueva, por ejemplo: "Traigo una carta para todos los que tienen zapatos negros", etcétera.

Discusión:

Semejantes a las anteriores técnicas.

Utilidad:

Semejante a las técnicas anteriores. Además, puede ser utilizadas para ubicar diferentes características como: tipo de trabajo o procedencia etc. Por ejemplo, "Traigo

una carta para los pobladores que no tienen agua"; "Traigo una carta para los que son de x barrio"; "Traigo una carta para los que son hijos de obrero", etc.

El coordinador debe tener cuidado de que las instrucciones sean bien comprendidas y de que las características no se repitan.

El correo.

Objetivo:

Animar al grupo.

Procedimiento de aplicación:

Materiales:

Un radio potente, o una casetera o algún material que haga ruido.

También se requiere un lugar amplio.

Pasos a seguir:

- a) Se divide a los participantes en dos grupos iguales (Si un grupo puede ser de mujeres y el otro de hombre, mejor).
- b) Se coloca a un grupo formado círculo tomados de los brazos, mirando hacia fuera.
- c) Se coloca el otro grupo hacia alrededor, formando un círculo, tomados de la mano mirando hacia dentro.
- d) Se les pide que cada miembro de la rueda exterior se coloque delante de uno de la rueda interior, que será su pareja, y que se fije bien en quien es pareja de cada quién.

- e) Una vez identificadas las parejas, se les pide que se vuelvan de espalda y queden nuevamente tomados de la mano los de afuera, y los de adentro tomados de los brazos.
- f) Se indica que se va hacer sonar una música (o el ruido de algún instrumento) y que mientras suena deberán moverse los círculos hacia su izquierda (así cada rueda girará en sentido contrario a la de la otra), y que cuando pare la música (o el ruido) deberá buscar su pareja, tomarse de las manos y sentarse en el suelo; la última pareja en hacerlo pierde y sale de la rueda. El coordinador interrumpirá la música o el ruido en cualquier momento.
- g) Las parejas que salen va formando luego el jurado que determinará qué pareja pierde cada vez. El ejercicio continúa sucesivamente hasta que queda una pareja sola al centro, que es la ganadora.

Discusión:

Igual que en las técnicas anteriores.

Utilidad:

La misma que en las técnicas anteriores. Puede ser utilizada también como técnica de presentación, añadiéndolo los elementos de la presentación por pareja y subjetiva.

La doble rueda.

Objetivo:

Animar al grupo.

Procedimiento de aplicación:

Pasos a seguir:

a) Se colocan todos los participantes en círculo. Un participante inicia la rueda diciendo al que tiene a su derecha "Se murió chicho"; pero llorando y haciendo gestos exagerados.

b) El de la derecha le debe responder lo que se le ocurra; pero siempre llorando y con gestos de dolor. Luego, deberá continuar pasando la "Noticia" de que se murió chicho al de su derecha, llorando igualmente y con gestos exagerados. Se continuará la secuencia hasta que termine la rueda.

c) Puede iniciarse otra rueda; pero cambiando la actitud. Por ejemplo, asustado, nervioso, borracho, alegre, etc. El que recibe la noticia deberá asumir la misma actitud que el que la dice.

Discusión:

Semejante a anteriores técnicas.

Utilidad:

La misma que en las técnicas anteriores.

Variante:

Cada quien, luego de recibir la noticia y asumir la actitud del que se la dijo, cambia de actitud al pasar la noticia al que le sigue. Por ejemplo, uno llorando, la pasa al otro riendo, esta al siguiente indiferente, y así sucesivamente.

Se murió Chicho.

Esto me recuerda.

Objetivos:

Animar al grupo y ayudar a su concentración.

Procedimiento de aplicación:

Pasos a seguir:

- a) Todos los participantes se sientan en círculo. Uno de los participantes recuerda alguna cosa en voz alta.
- b) Comenzando por la derecha (O por la izquierda), el resto de los participantes manifiesta en voz alta lo que a cada uno de ellos eso le hace recordar espontáneamente.
- c) Quien tarde más de cuatro segundos en responder, da una prenda o sale del ejercicio.

Discusión:

Igual que en las anteriores. El coordinador debe asegurarse de que las instrucciones son bien comprendidas por el grupo.

Utilidad:

La misma que para las otras técnicas. Puede utilizarse esta técnica para concentrar al grupo en determinado contenido que se va a introducir; en este caso, el facilitador puede ser quien comience la ronda, presentando algo relacionado con el contenido que posteriormente será trabajado. Por ejemplo, si se va a trabajar un contenido relacionado con las relaciones de pareja, puede comenzar diciendo: "recuerdo a una pareja de novio sentados en un parque".

**CONCLUSIONES:**

Esta técnica nos sirve para recordar y hacer memoria de tiempos pasados y recordar cosas buenas o malas para una mejor relajación a través de una dinámica.

**TALLER 4:**

**Tema de la dinámica: MIREMOS MÁS ALLÁ.**

## **Desarrollo:**

### Objetivo:

Apoyar a un grupo a organizarse para ejecutar actividades concretas.

### Procedimiento de aplicación:

### Materiales:

Hoja y lápiz para cada participante.

Pizarrón o papelógrafo.

Franelógrafo.

### Pasos a seguir:

a) Cada participante responde un escrito una pregunta que sobre su organización se ha preparado de antemano. Por ejemplo ¿Qué quisieran conseguir en beneficio de su comunidad o de su centro de estudio al cabo de cinco años?

b) Se forman grupos de cuatro, seis u ocho según el número de participantes, para que pongan común las respuestas que han dado y sobre la base de esta información hagan un modelo ideal. Por ejemplo, podríamos tener una biblioteca; que por lo menos haya agua todo el día; la escuela debe tener más sillas que los estudiantes puedan dirigirse a sus propias actividades.

Cada grupo debe organizarse para trabajar en esta etapa, nombra su coordinador, anotar las participaciones y controlar el tiempo que ha sido acordado.

### Discusión:

Se pasa plenario donde cada grupo presenta su modelo ideal escrito en un papelógrafo. Quien coordina debe ir anotando todo lo que hay de común en los papelógrafos. Se debe hacer notar al plenario, sobre la base de preguntas, aspectos que puede faltar.

Sobre la base de la discusión de cada modelo se puede elegir uno por ser el que reúna la mayor cantidad de cualidades o por factibles de llevar a cabo.

También puede elaborarse uno o partir del conjunto, tomando en cuenta los criterios las "Cualidades" y los "Factibles".

Centrándose en el modelo elegido se entra a detallar las necesidades más vigentes a resolver y tareas que se pueden hacer. Luego se elabora un plan de cómo se podrían irse complicando otras tareas para alcanzar "el modelo ideal".

Esta etapa puede realizarse en grupo o plenario según los participantes y el tiempo.

Se detallan las actividades a realizarse:

Acciones a llevar a cabo.

Controles.

Evaluaciones.

Responsable.

Luego se precisa cada una de estas acciones.

Se puede usar la siguiente guía:

Qué se va hacer. Cuándo.

Para qué se va hacer. Dónde.

Cómo. Plazos.

Quiénes.

Con qué medios.

Utilidad:

Esta técnica posibilita que el grupo se entrene en la planificación de actividades conjuntas.

Apoyándose para esto en una metodología organizativa para utilizar sus logros y dificultarse.

Permite ser más consciente de las necesidades del grupo, de sus logros y dificultades, y sobre todo proyectar con una visión futura el trabajo con vistas alcanzar los objetivos propuestos con un carácter mediato y de forma colectiva.

Es una herramienta útil para el trabajo educativo, pues contribuye a desarrollar las relaciones interpersonales entre los miembros del grupo, así como su comunicación, escuchando las opiniones de los diferentes participantes, aprendiendo a escuchar, y se apropian de diferentes variantes y punto de vista a abordar el análisis de una tarea.

### **TÉCNICAS PARA TRABAJAR CONTENIDO TEMÁTICO:**

Dentro de este punto se han incluido toda una serie de técnicas que, como su nombre lo indica, permite trabajar las temáticas en las distintas sesiones por el grupo, siendo este su objetivo general. Su selección dependerá de los objetivos trazados por el grupo para la sesión en cuestión, así como de la tarea que se planteó en el encuadre.

Para su mejor comprensión y utilización se han subdividido en:

**1) Técnicas de abstracción y análisis general.**

**2) Técnicas de comunicación.**

**3) Técnicas de dramatización.**

En cada caso, se hablará del objetivo general que permiten alcanzar. A continuación, se pasará a describirlo.

## **Técnicas de abstracción y análisis general**

Objetivo:

Para el proceso de aprendizaje, la capacidad de abstracción, síntesis y análisis objetivo y subjetivo de una situación, son elementos centrales en el proceso de teorización. Pero estas son habilidades que se desarrollan en la medida en que se practican.

Por esta razón, consideramos de gran importancia la utilización de este conjunto de ejercicios, que en sí mismo aparecen como algo sencillo; pero nos permiten pasar de la simple memorización a la capacidad real de análisis. Su utilización debe tener muy presente el tipo de participante con los cuales se va a trabajar. Permiten trabajar el tema según el interés de quién las utilice: para sintetizar o resumir discusiones o promoverlas.

Técnica de comunicación

La Comunicación es una actividad importante y necesaria para los seres humanos. Es la forma en que hacemos ver a los demás nuestros deseos y estado de ánimo, así como la forma de expresar las consecuencias que las acciones del entorno tienen en nosotros. La principal forma que tenemos de comunicarnos es el lenguaje hablado, sin olvidar la gran importancia de la comunicación no verbal.

En este número monográfico recogemos una serie de artículos sobre la comunicación, su significado y como mejorarla.

Técnica de Dramatización.

- EL JUEGO DRAMÁTICO: formas simples y avanzadas

Cuando la dramatización se utiliza como fin educativo y no de espectáculo, no se suele denominar teatro sino "juego dramático", "improvisación dramática", etc.

Antes de abordar este tipo de propuestas es necesario crear previamente un clima de distensión y de confianza dentro del grupo, para lo cual, **Sierra y Ruano** proponen juegos o dinámicas de presentación, de desinhibición y de confianza. Una vez logrado el clima propicio y la motivación de los alumnos, éstos podrán aprovechar mejor el trabajo de dramatización.

Se puede empezar con técnicas de representación sencillas e ir avanzando en complejidad.

- LA MÍMICA

Se distingue del resto de técnicas teatrales por su particular código simbólico y por su renuncia al uso de la palabra. Uno de sus máximos representantes, **Marcel Marceau**, lo definió como "*el arte del silencio*".

Con el término "mimo" se designa tanto al arte como al intérprete. La pieza representada se llama mimodrama o pantomima.

En el mimo se emplea una técnica codificada de manera que cada gesto tiene un significado preciso.

El mimo moderno aparece bajo dos tendencias: el mimo subjetivo, que expresa estados emotivos; y el mimo objetivo, que usa objetos imaginarios creados por la acción motriz del actor.

En el ámbito educativo es interesante el trabajo de la mímica para que el alumno desarrolle el lenguaje de los gestos. Además es un contenido que suele motivar al alumno. Le ayuda enriquecer su bagaje expresivo y afectivo.

**Conclusiones:**

Esta técnica posibilita que el grupo se entrene en la planificación de actividades conjuntas apoyándose para esto en una metodología organizativa para utilizar sus logros y dificultades entre los participantes de acuerdo con la dinámica.

**Administración**

Para la ejecución de mi propuesta que es una guía para los docentes con el fin de detectar y controlar el juego simbólico, se tendrá un presupuesto que cubrirá los recursos materiales, humanos, tecnológicos, necesarios para de esta Manera satisfacer.

**Recursos Institucionales:**

Escuela

Recursos Humanos:

Docentes

Autoridades

Investigadora

**RECURSOS MATERIALES:**

Computadora

Equipos de oficina

Impresiones

## RECURSOS ECÓNOMICO

<b>Rubro de gastos</b>	<b>Valores</b>
Copias	\$20.00
Internet	\$30.00
Refrigerio	\$50.00
Movilización	\$50.00
Anillados	\$20.00
Impresiones	\$70 .00
Imprevisto	\$60.00
<b>Total</b>	<b>\$400.00</b>

**Cuadro 28 de recursos economicos**

### 6.8 Previos de la evaluación

La evaluación se realizara durante el proceso así como al final de cada una de las temáticas planteadas, con la participación directa de las personas involucradas en la investigación cuyos resultados serán comprobados, analizados y se irán efectuando los ajustes necesarios de la propuesta.

<b>PREGUNTAS BASICAS</b>	<b>EXPLICACION</b>
¿Quiénes solicitan evaluar?	Las autoridades de la institución y padres de familia
¿Por qué evaluar?	Para ver como esta evolucionando la propuesta y si es necesario realizar ajustes en el mismo
¿Para que evaluar?	Para alcanzar los objetivos planteados en la propuesta
¿Qué evaluar?	Los contenidos y la aplicación de la guía
¿Quiénes evalúa?	La directora y padres de familia que conforman el comité técnico pedagógico
¿Cuándo evaluar?	Durante el proceso y al final del año lectivo
¿Cómo evaluar?	A través de la observación y actividades realizadas en las aulas del plantel
¿Con que evaluar?	Con la encuesta y la entrevista

**Cuadro 29** de previos de la evaluacion  
**Elaborado por Mayra Natalia Lindo Borja**

## MATERIALES DE REFERENCIA

### 1. BIBLIOGRAFÍA

ALVES DE MATTOS. L. Compendio de la Didáctica General Ed. Kapeluz, Buenos Aires. 1963

BENALCAZAR, Daniela (2005) Recreación Infantil. Módulo de la Carrera de Educación Básica para Quinto Semestre, Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación U.T.A. Ambato - Ecuador.

CAÑEQUE, Henry (1993) Juego y vida. Editorial El Ateneo Buenos Aires.

Dirección Nacional de capacitación y Perfeccionamiento docente e investigación pedagógica del proceso de enseñanza-aprendizaje. Quito-Ecuador. 1992.

Editorial. Dy Kinson .Sl.Mdrid.1996

Folletos de Planificación Didáctica Alta Gerencia Educativa. Educar con acción es enseñar o aprender.

GARCIA GARRIDO. José Luis. Diccionario Europeo de Educación

Grupo Santillana (2010). Nueva Educación General Básica. Quito –Ecuador. Pag.42,43

KEIL. (1989) Creatividad, Editorial Me Graw Hill.

KLEIN, M (1929) La personificación en el juego de los niños. Editorial Hormé. Buenos Aires.

MALDONADO, "David Paúl Ausube Aprendizaje significativo", marialejamv Hotmail.com, correo electrónico personal, 4 de Octubre dei 2006

MINISTERIO DE EDUCACIÓN Y CULTURA (1993) Didáctica y Metodología de las Unidades. Quito - Ecuador.

Ministerio de Educación, Propuesto de Actualización y Fortalecimiento Curricular de la Educación Básica 2010. Quito 2009.

PARONINI, Marsolio (1998) El libro de los juegos Tomo 1. Parramon Ediciones, Santa Fe Bogotá - Colombia.

REYES, Navia (1993) El juego. Procesos de desarrollo y socialización. Imprenta Nacional Colombia.

Stone E. Psicología de la Educación. Morata, Madrid.1972

### **Linkografía:**

[www.contextoeducativo.com](http://www.contextoeducativo.com)

[www.revistaciencias.com](http://www.revistaciencias.com)

[www.mundogar.com/ideas/reportaie.asp](http://www.mundogar.com/ideas/reportaie.asp)

[www.astait.org/i\\_simbolico.htm](http://www.astait.org/i_simbolico.htm)

[www.sepiensa.org.mx/contenidos/2004/irene/eliuegosimbolico/eliuegosimbolico.html](http://www.sepiensa.org.mx/contenidos/2004/irene/eliuegosimbolico/eliuegosimbolico.html)

[www.ediuoc.ec/libroweb/3/19\\_4.htm](http://www.ediuoc.ec/libroweb/3/19_4.htm)

[www.ciub.telepolis.com/charol52/page2.html](http://www.ciub.telepolis.com/charol52/page2.html)

[www.escuelaeltomillar.com/rinconessimbolico.html](http://www.escuelaeltomillar.com/rinconessimbolico.html)

[www.perso.wanadoo.es/cgomezmavorga/cinco/rincones/simbolico/simbolico.htm](http://www.perso.wanadoo.es/cgomezmavorga/cinco/rincones/simbolico/simbolico.htm)

[www.toptoys.es/esar\\_sim.htm](http://www.toptoys.es/esar_sim.htm)

[www.ipuelleslopez.com/iuego3c.htm](http://www.ipuelleslopez.com/iuego3c.htm)

## 2. ANEXOS

UNIVERSIDAD TECNICA DE AMBATO

FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y LA EDUCACION

CARRERA DE EDUCACION PARVULARIA

ENCUESTA A LAS PROFESORAS DE PRIMER AÑO DE EDUCACIÓN  
BÁSICA

**OBJETIVO:** Conocer sobre el conocimiento que tiene los Docentes acerca del juego simbólico y su influencia en las estrategias múltiples.

**INSTRUCTIVO:** Contestar detenidamente las preguntas.

**INFORMACION GENERAL:**

Escuela particular “Iberoamérica” del primer año de Educación Básica.

ENCUESTA

1.- ¿Usted para enseñar utiliza el juego?

SI ( ) NO ( )

2.- ¿A sus niños les gusta aprender mediante el juego?

SI ( ) NO ( )

3.- ¿A sus niños les motiva con juegos para desarrollar las Inteligencias Múltiples?

SI ( ) NO ( )

4.- ¿El juego le facilita a usted para el desarrollo de las Inteligencias Múltiples?

SI ( ) NO ( )

5.- ¿Cree que el juego permite un aprendizaje significativo?

SI ( ) NO ( )

6.- ¿A los niños les estimula el juego para el desarrollo de las Inteligencias Múltiples?

SI ( ) NO ( )

7.- ¿El juego es una ventaja que le permite un aprendizaje significativo?

SI ( ) NO ( )

8.- ¿Sus estudiantes le proponen aprender jugando?

SI ( ) NO ( )

9.- ¿Sus estudiantes son solidarios con sus compañeros cuando ejecutan los juegos?

SI ( ) NO ( )

10.- ¿La utilización del juego en la enseñanza mejora el aprendizaje de las inteligencias múltiples en los niños?

SI ( ) NO ( )

**UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO**  
**FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y LA EDUCACION**  
**CARRERA DE EDUCACIÓN PARVULARIA**

**ENCUESTA A LOS PADRES DE FAMILIA DE PRIMER AÑO DE  
EUCACIÓN BÁSICA**

**OBTETIVO:** Conocer sobre el conocimiento que tiene los padres de familia acerca del juego simbólico y su influencia en el desarrollo de las inteligencias múltiples.

**INSTRUCTIVO:** Leer detenidamente las preguntas y marque con una X según crea conveniente.

**INFORMACION GENERAL:**

Escuela Particular “Iberoamérica” del primer año de Educación Básica en el Paralelo “A”

**CUESTONARIO**

1.- ¿Su hijo le conversa los juegos que practica con su maestra?

SI ( ) NO ( )

2.- ¿Le gusta jugar con su hijo y sus compañeros?

SI ( ) NO ( )

3.- ¿Le enseña juegos tradicionales a su hijo?

SI ( ) NO ( )

4.- ¿Le gustan a su hijo los juegos que usted le enseña?

SI ( ) NO ( )

5.- ¿Cree que el juego le permite aprender más a su hijo?

SI ( ) NO ( )

6.- ¿Le estimula jugar con su hijo?

SI ( ) NO ( )

7.- ¿Dedica el tiempo necesario para jugar con su hijo?

SI ( ) NO ( )

8.- ¿Su hijo le propone jugar con él?

SI ( ) NO ( )

9.- ¿Acoge usted los juegos que le propone su hijo?

SI ( ) NO ( )

10.- ¿Le gusta practicar con su hijo los juegos que le enseña la maestra?

SI ( ) NO ( )