

**Universidad de San Carlos de Guatemala**  
**Escuela de Formación de Profesorado de Enseñanza Media**



**La importancia del juego dirigido en el proceso de enseñanza –  
aprendizaje y su incidencia en el desarrollo de Inteligencias Múltiples en  
alumnos del nivel primario**

**Tesis presentada al Consejo Directivo de la Escuela de Formación de profesores  
de Enseñanza Media de la Universidad San Carlos de Guatemala**

**William Fernando Salguero Hernández.**

Previo a conferírsele el grado académico de:  
**Maestro en Artes en la carrera de Maestría Regional de Formación de  
Formadores de Docentes de Educación Primaria**

Guatemala, noviembre 2012

**Autoridades Generales:**

Dr. Carlos Estuardo Gálvez Barrios	Rector Magnífico de la USAC
Dr. Carlos Guillermo Alvarado Cerezo	Secretario General de la USAC
Dr. Oscar Hugo López Rivas	Director de la EFPEM
Lic. Danilo López Pérez	Secretario Académico de la EFPEM

**Consejo Directivo:**

Lic. Saúl Duarte Beza	Representante de Profesores
Dr. Miguel Angel Chacón Arroyo	Representante de Profesores
M.A. Dora Isabel Aguila de Estrada	Rep. de Profesionales Graduados
PEM Ewin Estuardo Losley Johnson	Representante de Estudiantes
Br. José Vicente Velasco Camey	Representante de Estudiantes

**Tribunal Examinador:**

Dra. Amalia Geraldine Grajeda Bradna	Presidenta
Dr. Miguel Angel Chacón Arroyo	Secretario
M.A. Walda Paola María Flores Luin	Vocal

Guatemala, 22 de octubre de 2012

Dr. Miguel Ángel Chacón Arroyo  
Director  
Departamento de Estudios de Postgrado  
Escuela de Formación de Profesores de Enseñanza Media-EFPEM\_  
Presente

Estimado Dr. Chacón Arroyo:

Por este medio me permito comunicarle que se ha concluido el proceso de asesoría del Trabajo de Graduación del Estudiante de la Maestría Regional de Formación de formadores de Docentes de Educación Primaria William Fernando Salguero Hernández, Carné 1000-14241 Titulado **La importancia del juego dirigido en el proceso de enseñanza – aprendizaje y su incidencia en el desarrollo de Inteligencias Múltiples en alumnos del nivel primario**, para lo cual se ha cumplido con los requerimientos establecidos por el Departamento de Postgrado a su cargo y considerando que llena los requisitos establecidos, para tal fin, se extiende dictamen favorable para que continúe con los trámites correspondientes.

Agradeciendo su atención a la presente, me suscribo de usted. Deferentemente



**Maestra. Leticia Urizar Urizar de Alvarado**  
**Asesora**

El infrascrito Secretario Académico de la Escuela de Formación de Profesores de enseñanza Media de la Universidad de San Carlos de Guatemala

### CONSIDERANDO

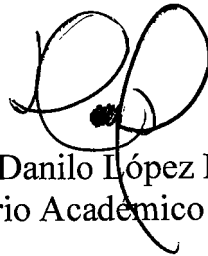
Que el trabajo de graduación denominado **“La importancia del juego dirigido en el proceso de enseñanza-aprendizaje y su incidencia en el desarrollo de Inteligencias Múltiples en alumno del nivel primario”**, del (la) maestrante WILLIAM FERNANDO SALGUERO HERNANDEZ, carné No. 100014241, de la Maestría Regional de Formación de Formadores de Docentes de Educación Primaria y el tribunal examinador ha dictaminado favorablemente sobre el mismo, por este medio

### AUTORIZA

La impresión del trabajo de graduación, debiendo para ello proceder conforme el normativo correspondiente.

Dado en la ciudad de Guatemala, a los veintiún días del mes de noviembre del año dos mil doce.

**“ID YENSEÑAD A TODOS”**



Lic. Danilo López Pérez  
Secretario Académico EFPEM



c.c. Archivo

## **Dedicatoria**

### **A DIOS:**

Por ser la guía en mi camino, por darme sabiduría, esfuerzo, darme los seres a mí entorno que más quiero

### **A CECY:**

Por confiar en mí, ayudándome en todo los procesos y empeños que emprendo

### **A SOFIRITA:**

Que son mis ojos, mi corazón y mi cuerpo, és el ser de mi existir

### **A MIS PADRES:**

Seres amados que me inculcaron lucha, esfuerzo, sabiduría, honradez, empeño en lo que realizo

### **A MIS HERMANOS:**

Patricia, Lanny, Noelia, Marcotulio, Hury, Boris, Jimmy, Diana, Leiby, Gracias por su apoyo, sabiduría en todo momento y en especial guía

### **A MIS CUÑADOS:**

Con sus consejos y experiencias académicas, guías para mi logro

### **A MIS SOBRINOS:**

Los quiero mucho y bendiciones para ellos

### **A MIS AMIGOS:**

No me alcanzan los cabellos de la cabeza para contarlos, mi agradecimiento especial para todos

### **A MIS DOCENTES:**

Gracias por compartir conmigo sus conocimientos y experiencias, para ponerlas en práctica en mi vida profesional y personal.

### **A USTED:**

Por estar presente en mi corazón y compartir mí logro

## **Agradecimientos**

### **AL MINISTERIO DE EDUCACION:**

Por dar la oportunidad a profesionales para seguir obteniendo más conocimientos para mejor desempeño laboral.

### **A LA DIGEF:**

Por la oportunidad de desenvolverme como profesional, siendo segunda carrera que logro en este ámbito profesional

### **A LA USAC:**

Que siempre piensa en elevar el nivel de conocimiento en los profesionales

### **A LA EFPEM:**

Por confiar en profesionales llenos de ímpetu, estrategias y llenos de interés en absorber más conocimientos para el desempeño en alumnos y docentes a nivel nacional

## Índice

<b>CONTENIDO</b>	<b>PÁGINA</b>
Introducción .....	1
<b>CAPÍTULOS</b>	
1. Antecedentes.....	5
2. Planteamiento del Problema.....	16
2.1. Objetivos.....	18
2.2. Justificación .....	19
2.3. Tipo de Investigación.....	19
2.4. Hipótesis.....	20
2.5. Variables.....	21
2.6. Metodología .....	24
2.7. Población y Muestra.....	24
3. Fundamentación Teórica.....	26
3.1. Mapa Conceptual.....	26
3.2. Introducción a la Fundamentación Teórica.....	27
3.3. Educación y aprendizaje.....	31
3.3.1 Teorías de la Educación.....	31
3.4. Teorías del aprendizaje.....	43
3.4.1 Enfoque Conductista.....	44
3.4.2 Teoría de la Asociación Estímulo-Respuesta o Teoría conexionista de Eduard Thorndike.....	45
3.4.3 Teoría del Conocimiento Operante de B. F. Skinner...	46
3.4.4 Enfoque Congnoscitivista.....	48

3.5	Inteligencias Múltiples.....	60
3.6	Proceso de Enseñanza Aprendizaje.....	65
3.7	El Juego como medio o Método de aprendizaje.....	75
	3.7.1 Teorías del Juego.....	77
	3.7.2 Lo Diverso del Juego.....	84
	3.7.3 El juego en el proceso educativo.....	85
	3.7.4 Objetivos del juego .....	87
3.8	El Recreo.....	89
	3.8.1 El juego como Recreo.....	89
	3.8.2 El recreo activo.....	90
	3.8.3 El tiempo libre y el tiempo liberado.....	90
3.9	EL juego infantil.....	95
	3.9.1 El juego didáctico.....	96
4	Presentación y Análisis de Resultados.....	98
	4.1 Discusión y análisis de los resultados de la investigación de campo.....	107
	Conclusiones .....	116
	Recomendaciones .....	117
	Referencias Bibliográficas .....	118
	Apéndice .....	122
	Anexos .....	127



## INTRODUCCIÓN

La Educación en Guatemala es un tema que está en boga cada año. La falta de estimulación en los alumnos en el proceso de enseñanza - aprendizaje hace necesario incorporar sistematización alternativa de enseñanza como: los recreos dirigidos en los establecimientos educativos, para el desarrollo de inteligencias múltiples que promuevan el desarrollo integral en el alumno.

La finalidad es que se generen nuevas metodologías para que, por medio del juego dirigido, se pueda cambiar el concepto de “tiempo de ocio tradicional” por el de espacios dinámicos con actividades diversas, interesantes, educativas, formativas, didácticas que motivarán al alumno para realizar, desarrollar y despertar sus inteligencias múltiples. Esta necesidad motivó el realizar una investigación para analizar el comportamiento de los alumnos en relación al juego y el desarrollo de las inteligencias múltiples, de estudiantes de la escuela oficial urbana mixta Pedro José de Bethancourt en el municipio de San Miguel Petapa del departamento de Guatemala jornada matutina con una muestra de 87 alumnos que cursan 4to grado de Educación Primaria, observe a los alumnos mediante una lista de cotejo y un test de Inteligencias Múltiples.

Test A de inteligencias múltiples estructurado de forma que evaluó la inteligencia lógico-matemático, Inteligencia Espacial, Inteligencia Musical, Inteligencia Física, Inteligencia Lingüística, Inteligencia Intrapersonal, Inteligencia Interpersonal; se observó que predominio tiene la inteligencia interpersonal y se determinó que los alumnos tienen mejor relación con sus compañeros de clase, la segunda inteligencia que se observó fue la intrapersonal que es la relación del niño consigo mismo.

A la directora y docentes del establecimiento Escuela Oficial Urbana Mixta Pedro José de Bethancourt del municipio de San Miguel Petapa del departamento de Guatemala se les aplicó una encuesta estructurada de forma que dará indicios del trabajo que realizan con los alumnos; pruebas que miden las Inteligencias Múltiples y una lista de cotejo.

El presente informe está conformado por:

Capítulo I: Los antecedentes, contiene los autores consultados durante el desarrollo de la investigación que se realizó, como referencia el juego, las inteligencias múltiples, las metodologías, actualización docente, entre otros.

Capítulo II: Planteamiento del Problema, en este capítulo se exponen las dificultades que los docentes tienen para lograr, a través del juego, asumir el involucramiento cognitivo, afectivo y psicomotor; para que los estudiantes pueden interrelacionar el desarrollo de estos aspectos con las Inteligencias Múltiples que les son innatas, teniendo como objetivo principal generar una propuesta metodológica de juegos que permitan al maestro desarrollar procesos estratégicos de enseñanza- aprendizaje que contribuyan a las Inteligencias múltiples en el alumno.

El juego es vital en la educación integral, facilita las destrezas físicas así como las habilidades mentales, este es un elemento indispensable en el desarrollo social que ayuda a formar el carácter, la imaginación y la creatividad, se usa como metodología la investigación descriptiva, tiene como método el inductivo-deductivo ya que pueden generalizarse los resultados, y como técnica la observación y se utiliza como instrumento la aplicación de pruebas, el cuestionario, lista de cotejo, se toma una muestra de 87 alumnos-alumnas de 4to grado de Educación Primaria.

Capítulo III: La fundamentación teórica se basó, en la educación y sus teorías. El juego como medio de desarrollo, delimitando cada uno según diferentes autores. Los procesos de enseñanza y aprendizaje con sus teorías enfocadas en las inteligencias múltiples de Howard Gardner, incluyendo el recreo activo.

Capítulo IV: Se tomó como referencia una población de la Escuela Oficial Urbana Mixta, Pedro José de Bethancourt, del municipio de San Miguel Petapa, del departamento de Guatemala, estudiantes, maestros que imparten clase a los alumnos, a la directora del centro educativo, solicitando resolver dos clases de test, prueba A - prueba B, para todos los alumnos, lista de cotejo, cuestionario para los docentes y para la directora, teniendo los siguientes resultados:

En primer plano, la Inteligencia Interpersonal en un 84%, los alumnos la tienen desarrollada, en un segundo y tercer plano la Inteligencia Intrapersonal y la Inteligencia Físico o Kinestésica está desarrollada en un 82%, estas refieren que el alumno está apto, consciente consigo mismo con su medio, que es agradable y motivador para su proceso de enseñanza-aprendizaje; en cuarto plano, la Inteligencia Lingüística acaparó el 72% de los estudiantes, observando que el alumno la mayoría tiene una comunicación aceptable ante su entorno; en quinto plano la quinta Inteligencia Espacial con un 62%, esto significa que el alumno antes de realizar cualquier situación realiza un proceso subjetivo o mental para el desarrollo palpable de lo que se le solicita. Se observó que las dos inteligencias que están bajas son la Inteligencia Musical con un 46% en los alumnos y la Inteligencia Matemática con un 43%, con este resultado se percibe que la Matemática sigue con la misma deficiencia que el medio Educativo refiere cada año, esto significa dar un refuerzo; y utilizar el juego dirigido, como metodología del proceso Enseñanza-aprendizaje será de mucha utilidad.

Los docentes utilizan el juego pero no sistematiza o da evolución al mismo, eso refiere que solo juega por jugar, para dejar un precedente importante en el niño, niña o en su persona es que tiene que sistematizar.

Además el docente debe buscar estrategias e innovar los procesos de enseñanza aprendizaje, para que el niño sea motivado e influyente en su educación, eso sin dejar a un lado a las autoridades competentes tomar cartas en el asunto.

## 1. ANTECEDENTES

Se consultaron diferentes autores que han investigado y escrito acerca del juego dirigido. En esta investigación y revisión bibliográfica, algunos autores enfocan el juego como parte del desarrollo de inteligencias múltiples en el niño y otros, lo toman como referencia para el trabajo de otras metodologías. Con base a la bibliografía guatemalteca se observó que hay muy pocos autores que lo han utilizado o que tienen conocimiento de la incidencia de juego en el desarrollo de Inteligencias Múltiples en el trabajo de enseñanza – aprendizaje del juego activo.

Revisar los antecedentes permitió tener un panorama sobre lo que se ha trabajado en este tema a nivel investigativo, tanto en Guatemala como en otros países con contextos similares.

Barroso Benítez, C. 2003. Las Bases Sociales de la Ludopatía, Tesina Doctoral en Ciencias Políticas y Sociología, Facultad De Ciencias Políticas y Sociología, Granada. Dirigido a docentes y estudiantes. El planteamiento de problema es que trata de comprender aquellas manifestaciones generalizables del juego que, por la dependencia que muestran, pueden entrañar entre otros factores contradicciones sociales procedentes del medio social, problemas de socialización, e incluso de aislamiento, así como ciertas conductas desviadas e incluso marginadas que pueden conducir a la alineación. La metodología se realiza por medio de análisis de estudios de caso de historias personales, análisis empírico y análisis analítico. El ambiente generado por la sociedad del consumo es un adecuado marco analítico para dar cuenta de cómo ciertos contextos sociales que proponen a la incitación y a la emulación modulan el comportamiento de amplias capas de la población.

Burgos Navarrete, V. 2005, ¿Juegos Educativos y Materiales manipulativos: un aporte a la disposición para el aprendizaje de la matemática? Universidad Católica de Temuco, Chile, la presente investigación se trabajo

con alumnos y alumnas de 4to año básico del colegio Santa Cruz, el planteamiento del problema la necesidad de tener un buen desarrollo profesional, en el cual se cuente con herramientas metodológicas apropiadas para abordar los desafíos de la docencia y el ánimo de poner en práctica una estrategia de enseñanza motivadora en el área matemática, la metodología es descriptiva, entre sus hallazgos la necesidad de tener un buen desarrollo profesional, en el área matemática. Una recomendación fundamental es conocer estrategias que sean atractivas, e innovadoras que estimulen a alumnos y alumnas, la investigación refiere las matemáticas son ante todo, una actividad mental que exige la utilización de competencias cognitivas complejas que necesitan ser desarrolladas en forma eficiente y eficaz.

Campos Ochoa, M. 2006, El juego como estrategia pedagógica: Una situación de interacción educativa. Tesina de la Universidad de Chile Facultad de Ciencias Sociales. Dirigido a Docentes. La muestra está conformada por 39 educandos, de entre 7 y 8 años, de ambos sexos y son parte del 2do año "A" de educación básica. Planteamiento del Problema: luego de mirar la realidad de la Educación en algunas instituciones educativas y dada la significancia que tiene el juego para niños y niñas, se torna fundamental integrar al juego como parte de los procesos de enseñanza-aprendizaje de nuestros educandos, identificarlo y aceptarlo como estrategia pedagógica eficaz y posible de implementar en un contexto educativo específico. Para esto, se pretende identificar patrones típicos de comportamiento de niños y niñas, de entre 7 y 8 años de edad, en juegos libres y examinarlos a la luz de su contexto social y de interacción en que ocurren para desarrollar ideas y conceptos que den origen a una propuesta de trabajo pedagógico. Esto, considerando que "la evolución de cualquier sistema de aprendizaje es producto de procesos típicos de interacción. La metodología utilizada: Estudio cualitativo, De diseño, experimental. Principales hallazgos: Los resultados obtenidos permite señalar que el juego es una actividad lúdica que no sólo surge de las conductas y percepciones de las y los educandos en situaciones de juego libre, sino que

además, es imposible incorporarlo como estrategia lúdico-educativa eje, orientada a la consecución de aprendizaje escolar.

Carmona López, Margarita, 2006, *Psicomotricidad y juego en la atención temprana de niños con discapacidad*, Centro de Valoración y Orientación Delegación de Asuntos Sociales de Granada, está dirigido a Terapeutas. El planteamiento del problema pretende ser una reflexión sobre la intervención en los niños de temprana edad que presentan alguna patología en donde se presenta una perspectiva de trabajo psicodinámica basada en el reconocimiento hacia el otro donde la disponibilidad corporal del terapeuta recoge las necesidades, deseos y comportamientos de los niños con dificultades en el desarrollo. La metodología utilizada es la Escala para medir el desarrollo psicomotor de la primera infancia de Brunet-Lézine, Grabaciones de video, Hoja de observación y registro, y Tablas de valoración de las conductas pre-requisitas. Uno de los hallazgos principales es que los niños que participaron en la intervención psicomotriz, han mejorado en su capacidad y evolución madurativa a través del juego, y han desarrollado habilidades de comunicación y de interrelación personal con el terapeuta.

Coronado Arroyo, L. 2006, *Inteligencias Múltiples y Propuesta de un Modelo de Tutoría y Orientación para la Universidad Señor de Sipán*, Chiclayo 2005, Universidad Señor de Sipán, Chiclayo, Lambayeque, Perú. Dirigida a la población estudiantil de los ingresantes de un ciclo regular de la Universidad. El Planteamiento del problema la orientación educativa es un recurso utilizado largamente en la Historia de la Educación, concebida como el arte de extraer lo que está en la mente del estudiante y ayudarlo a concretar lo que está en potencia. Metodología aplicada, hacer una propuesta de Programa Tutorial, a nivel de fundamentos de la propuesta. Principales hallazgos se orientan a un sistema de información adecuada, y se tenga la participación comprometida de estudiantes y docentes, así como los recursos materiales, se podrá generar un trabajo colectivo que redunde en un beneficio del servicio que brinda la. De todas estas inteligencias, son la inteligencia interpersonal y la intrapersonal las

que nos interesan particularmente, ya que son las que tienen que ver con la inteligencia emocional, dirigida a estudiantes de nivel medio superior.

Cruz Soto, P., Florez Granada, M. y Coronado Arroyo, L. 2008, Incidencia del juego de lanzamiento en el proceso de construcción del concepto de número en niños de grado primero de la institución Carlota Sánchez de la ciudad de Pereira Universidad Tecnológica de Pereira Tesis de la Facultad de Ciencias de la Educación, Colombia. Dirigido a docentes. La muestra se tomó de 60 estudiantes de primero primaria de la zona urbana del municipio de Pereira pertenecientes a la institución Carlota Sánchez. El Planteamiento del problema es que a partir de las experiencias en las practicas pedagógicas se evidencia la apatía de los niños y las niñas hacia las matemáticas, se observa como la enseñanza de las matemáticas se ha convertido en una clase rutinaria, donde la monotonía opaca la importancia de esta área en la comprensión lógica del mundo, por lo tanto los intereses de los estudiantes terminan siendo los intereses del docente. Metodología a usar: Diseño se trata de una investigación cuantitativa. El Principal hallazgo es que el juego era la actividad de descanso, del tiempo libre, tarea exclusiva del mundo infantil. Pero esto ha cambiado gracias a que la psicología puso en alerta a los pedagogos cuando se hizo u llamado de atención sobre el juego como lenguaje por medio del cual el niño expresa, conoce el mundo y se relaciona con él.

Gómez Vera, L. María, 2009 Estrategias de Aprendizaje basadas en las Inteligencias Múltiples (espacial) Universidad Valle del Mombroy Valera- Estado Trujillo. Venezuela, dirigido a los docentes, el planteamiento del problema la enseñanza es un proceso continuo, sistemático que permite desarrollar en los actores educativos conocimientos con adquisición de competencias o capacidades en las etapas evolutivas, entre las metodologías esta la, observación dirigida, el tipo de estudio descriptivo, entre los hallazgos en docentes que están acostumbrados a pensar en la inteligencia como una capacidad única de aprender, no obstante, existen diferentes modelos de aprendizaje basado en ocho tipos de inteligencias. Promover en las docentes



estrategias de aprendizaje para el desarrollo de las inteligencias múltiples (espacial) en los estudiantes a nivel superior. Si la inteligencia podría definirse por un conjunto de capacidades que nos permite resolver problemas o realizar cualquier tipo de trabajo, así se lograra determinar y desarrollar el tipo de inteligencia que posee en cada individuo.

Gutiérrez Párraga, Ma. Teresa, 2004 La significación del juego en el arte moderno y sus implicaciones en la educación artística, Universidad Complutense de Madrid, Tesis doctoral de la Facultad de Bellas Artes, España, dirigido a estudiantes, el planteamiento del problema está centrado principalmente en determinar los vínculos que se establecen entre el juego y los movimientos de las vanguardias históricas. La metodología usada es la multidisciplinar. Entre los hallazgos, El fenómeno lúdico tiene sus bases principalmente en el libre juego entre la imaginación y el entendimiento que muestra su doble naturaleza por una parte el desinterés estético que nos remite a la búsqueda de un fin en sí mismo inscrito en la naturaleza del juego y por otra parte la legalidad sin ley en la que el hombre se desenvuelve en unas normas pactadas de antemano sin ningún tipo de coacción.

Guzmán, Belkys, 2005, Las Inteligencias Múltiples en el aula de clases, Universidad Pedagógica experimental libertador Caracas, Venezuela, la población estuvo conformada por los profesores y estudiantes, en el planteamiento del problema el hablar de uno o más estudiantes, no se discute sobre si estos aprenden o no alguna disciplina como por ejemplo en Química, Física, Matemática o es una persona que recuerda claramente los hechos históricos o es un estudiante que posee una alta o baja calificación, la metodología es el Diseño, entre los hallazgos se revelan que en la UPEL-IPC (Universidad Pedagógica Experimental Libertador - Instituto Pedagógico de Caracas) los docentes no los toman en cuenta para sus clases. una recomendación se es necesario formar en Inteligencias múltiples a los docentes del futuro y con relación a los que están en ejercicio actualizarlo mejorando así las posibilidades de éxito de sus educandos en el proceso

Enseñanza-aprendizaje. Cada quien tiene sus habilidades, aptitudes y destrezas, las que desarrolla de diferente manera.

Martínez Mora, L. - Magalli Pérez, Lomeli, 2007, ¿Implementación de la política Pública de Capacitación y Actualización para los Docentes en servicio de Educación Básica? Tesis para Maestría en políticas públicas comparadas, Facultad Latinoamericana de Ciencias Sociales, México. El planteamiento del problema son los criterios y procedimientos aplicados hoy, que para la promoción de los estímulos no guardan congruencia con la calidad en el desempeño de los maestros, con los resultados que obtienen sus alumnos, luego la presentación de las técnicas de recolección de datos, se presenta la evidencia empírica, así como los resultados más significativos obtenidos en las entrevistas a profundidad realizadas a actores-clave que intervinieron en el proceso de implementación de la política pública en materia de hallazgos la capacitación y actualización para docentes en servicio de educación básica en Jalisco, durante los años 2000 a 2005, propuestas sobre las oportunidades y desafíos de los cambios requeridos o motivados por la implementación de la política pública educativa en materia de capacitación y actualización para docentes en servicio de educación básica en Jalisco

Medina González, E. 2006, Importancia del desarrollo de las Inteligencias Múltiples en las áreas de Verbal-lingüística y relaciones interpersonales en maestros de educación pre-primaria de la Universidad de San Carlos de Guatemala, la presente investigación se realizó a un grupo de maestras de Educación Pre-Primaria y Educación Primaria que asisten al Centro de Servicio Psicológico “Mayra Vargas Fernández” CENSEPs, en el programa de Orientación Psicopedagógica a Maestros, el estudio explicativo, se utilizó en el programa de Prevención de dificultades de aprendizaje, el planteamiento del problema, La forma tradicional de impartir las clases utilizando métodos pasivos de enseñanza en donde por lo regular se recurre al dictado y a la lectura obligatoria y pasiva, entre las metodologías tutorial proactiva, se encuentran la aplicación de un test en dar continuidad a la investigación,

estableciendo el impacto que tiene el desarrollo de la inteligencia verbal-lingüística. La teoría de las Inteligencias Múltiples pasa a responder a la filosofía de la educación centrada en la persona.

Montero Acosta, M. 2006. ¿Evaluación comparativa de los programas de formación y actualización docente en los institutos tecnológicos superiores de Comalcalco y Villa la Venta, Huimanguillo?, Tesina de Maestría en Políticas Públicas Comparadas, Facultad Latinoamericana de Ciencias Sociales, México. Lo descentralizado del país, respecto a los objetivos, metas, perfil de los docentes y estudiantes. El planteamiento de problema es en las características del programa de formación y actualización docente que constituye un documento rector a manera de política pública que orienta las acciones de todos los Institutos Tecnológicos Descentralizados del país. La metodología, comparativa, la operacionalización de variables, diseño maestral, docentes de nivel superior. La actualización, innovación y evaluación permanente son requisitos de las Universidades del Siglo XXI, para lo cual se requieren nuevos elementos organizacionales que generen políticas públicas acordes a las nuevas necesidades que demanda el país y la región. Los resultados obtenidos recomiendan que la misma política pública sea aplicada de forma distinta en otras instituciones.

Muñoz Méndez, C. 2003, El recreo escolar en el sexto grado ¿Juego o Violencia?, Tesina de la Universidad Pedagógica Nacional, México. Dirigido a Docentes. Se tomó la muestra de 210 alumnos de 6to grado primario. Planteamiento del problema: Surge de la idea de que en la escuela los niños también aprenden a disfrutar del tiempo libre, y a socializar ya que se dice que el recreo es un momento que sirve para descansar, reponer energías y jugar con los demás y en ocasiones se generan acciones donde se impone la voluntad de algunos niños sobre otros e incluso se llevan a cabo escenas violentas es por ello que se considero importante crear un instrumento que permita saber lo que piensan los niños acerca del recreo escolar y así determinar si este espacio dentro de las actividades escolares, cumple con la

finalidad para la que se le destinó y si no es así determinar los factores que deberían modificarse y proponer algunas sugerencias para mejorarlo. La metodología utilizada fue la observación etnográfica y aplicación de cuestionarios. Principales hallazgos: La educación primaria se plantea como una etapa en la que además de adquirir una sólida base para aprendizajes posteriores, debe desarrollarse al máximo la formación integral del alumno, incluyendo aspectos sociales, intelectuales, psicológicos y afectivos.

Oriol, Nicolás, 2004 ¿Metodología cuantitativa y cualitativa en la investigación sobre la formación inicial del profesorado de educación música para primaria. Aplicación a la formación instrumental? Universidad Complutense de Madrid, España, la población Alumnado y Profesorado de la Facultad de Educación, el planteamiento del problema en el momento actual a la especialidad de Educación Musical llegan alumnos que han cursado estudios en donde su formación musical e instrumental es muy diferente, así como la percepción sensitiva del hecho musical, la metodología es Multimétodica, entre sus hallazgos esta el estudio de un instrumento musical contribuye a estimular hemisferio cerebral derecho, se recomienda necesario establecer conocimientos mínimos para los estudios de Magisterio Especialidad de Educación Musical, en resumen la investigación está configurada en el ámbito de las Ciencias Sociales Musicales dirigida fundamentalmente a conocer la formación instrumental que tienen nuestros alumnos

Paredes Ortiz, J. 2006, El deporte como juego: un análisis cultural. Tesis de Doctorado, facultado de Filosofía y Letras Universidad de Alicante, España. El planteamiento del problema es que el deporte como fenómeno ha sido objeto de estudio, el juego por un lado y el deporte por otro, desde los distintos campos de investigación, no propios de la actividad física y del deporte, tales como la lingüística, la sociología, la historia, la psicología, la pedagogía y la medicina. La metodología aplicada en la investigación; es hermenéutica, entre los hallazgos es que mientras la actividad física y el deporte sigan siendo juego, tendrán la capacidad de humanizar al planeta, ya que en todo juego las

experiencias placenteras presentan sensaciones de goce, de alegría. Todas ellas buscan armonía, el equilibrio personal y social y forman parte de la felicidad.

Quispe Fuentes, Betsy, 2008, ¿De qué manera influyen las estrategias dinámicas en base a juegos recreativos para mejorar significativamente la comunicación oral en los niños y niñas del 1er. Grado de la Institución “Javier Heraud” El Tambo Huancayo?, UPLA “Universidad Peruana los Andes”, Huancayo – Perú. El planteamiento del problema ha identificado dificultades que presentan los niños en situaciones conflictivas de comunicación oral, enfocada a la población de primer grado de la Institución Educativa, se identifica la metodología aplicada en la investigación; es experimental, entre los hallazgos que las canciones como medio eficaz para desarrollar la expresión oral, La Educación rítmica responde a las necesidades del niño, porque a través de la música y canciones, llevan a efecto acciones de coordinación motriz y la expresión oral es desarrollada con facilidad. en su recomendación esta la utilidad del juego como actividad que ejecuta todos los órganos del cuerpo. a demás de el proceso dinámico del hombre con la recreación, deleites, diversión, todos con propósitos definidos, con objetivos concretos, a fin de satisfacer sus necesidades. La población meta alumnos de primero primaria, metodología formativa.

Roncancio Melgarejo, C. 2009. La actividad física como juego en la educación inicial de los niños preescolares, Tesina de la Universidad de Antioquia, Facultad nacional de salud pública Héctor Abad Gómez, Colombia. Esta dirigido a docentes. Planteamiento del problema: En los niños la actividad física es recomendada en gran parte como el juego, actividad recreativa que tiene un papel fundamental en su crecimiento y desarrollo, y es en la etapa preescolar donde mediante el juego se adquieren herramientas que definirán el desarrollo físico, psicosocial y emocional de los niños y niñas. Los niños que no reciben una adecuada estimulación tendrán en los años posteriores limitaciones físicas, emocionales y sociales. Metodología utilizada:

revisión teórica tipo monografía, Principales hallazgos: Los resultados de la búsqueda bibliográfica realizada y la descripción de los artículos seleccionados, presentan la estructura organizacional de la educación inicial en Iberoamérica, sus principales características y la forma como cada país orienta el plan de estudios a la promoción del desarrollo de los preescolares mediante el juego.

Serrano Herrera, M. 2009, Análisis descriptivo de las inteligencias múltiples y los estilos de aprendizaje y su efecto en el rendimiento académico, Instituto Politécnico Nacional, México D.F. La muestra del estudio descriptivo se integrará por un grupo de alumnos del 8vo semestre de la asignatura de la escuela Superior de Medicina. El planteamiento del problema son que los alumnos cumplen su proceso de aprendizaje con la ayuda de la orientación educativa. La orientación educativa conceptualizada como el arte de extraer lo que está en la mente del estudiante y ayudarlo a concretar lo que está en potencia. La orientación es participativa de la familia, sociedad, el profesor, el programa de tutorías, etc. las metodologías prospectiva, transversal, descriptivo y observacional entre los hallazgos se tiene el punto de vista grupal, las inteligencias múltiples representan un promedio de nivel moderado en 5 de ellas, y un nivel alto en las inteligencias intrapersonal e interpersonal. se recomienda que el programa de tutorías deberá ser más intensivo en sus acciones personalizadas con los alumnos, siendo la enseñanza constituye un sistema y método formado pro en el conjunto de conocimientos, principios e ideas que se enseñan a alguien.

Vegas Haro, Gustavo, 2006, Metodología de enseñanza basada en la implicación cognitiva del jugador de futbol, Universidad de Granada, España, población Jugadores y Entrenadores, en el planteamiento del problema, la intención primordial de trasladar las iniciativas de la enseñanza aprendizaje basada en el protagonismo e implicación cognitiva del alumno en la adquisición de aprendizajes, la metodología es tradicional y activa. entre sus hallazgos están los estudios realizados hasta el momento, en el ámbito de la enseñanza universitaria o reglada, se recomienda cotejar dicha información con la

elaboración, por parte de dichos técnicos, de un diario personal en que se registren el devenir cotidiano de su proceso de enseñanza aprendizaje. en resumen la investigación refiere que la palabra Maestro nunca deberá ir separada de la palabra niño, con todo lo que ambos términos llevan implícitos en sí.

## 2. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

Uno de los problemas que tradicionalmente ha afectado el éxito de culminación de la educación en Guatemala, tanto primaria como de otros niveles ha sido la poca motivación del docente hacia el alumno, el poco refuerzo, la falta de metodologías, falta de tiempo, lo tedioso del proceso educativo que es repetitivo para el alumno, todo encamina a la deserción, en algunos casos, en otros la falta de recursos “económicos, físicos, sociales, motivacionales” , entre otras razones.

Guatemala posee una población aproximada de 14.713.763 habitantes según el INE (Instituto Nacional de Estadística) hasta el 30 de Junio del 2011. La población menor de 18 años es de aproximadamente 6.7 millones, lo que determina que el 45.33% de la población total son niños y jóvenes con un potencial de energía y percepción para aprender lúdicamente.

Si bien, el país no ofrece una gran cantidad de parques temáticos o lugares seguros de atracciones recreativas, cuenta con establecimientos escolares aproximadamente unos 42,287- según Ministerio de Educación hasta el 2011, a nivel nacional entre establecimientos por cooperativas, públicos, privados, ONG, y otras instituciones involucradas en la educación escolar; estos centros educativos podrían servir como medios para desarrollar actividades recreativas o de juegos para desarrollar en niños y jóvenes las inteligencias múltiples.

El guatemalteco tiene una gran capacidad de proponer, innovar, e ingeniarse actividades que le permitan divertirse y educarse simultáneamente. Los escolares pueden correr y liberar un poco de energía acumulada durante su recreo; pero, tomando ese tiempo libre para la catarsis del escolar, ya que no involucra ninguna habilidad específica. Si se analiza el curso de Educación Física, es un espacio de tiempo para que el escolar se libere de mucha presión académica, igual la clase de Educación Musical.



Durante muchos años el proceso educativo en Guatemala correspondiente a la actividad física ofrece al escolar la capacidad de lograr metas y elevar su autoestima; se ha observado que al ofrecerle espacios para la recreación, el estudiante manifiesta interés por ocupar su tiempo libre destinado para el ocio en oportunidades para desarrollar habilidades y destrezas, etc.

En Guatemala la educación tiene buena apuesta en las formas de enseñanza al niño, la niña y jóvenes, ellos tienen necesidades pero a la vez la mayoría le hace frente a los retos de aprender, los alumnos quieren saber cómo vencer esos retos, el involucramiento de los maestros en esta enseñanza es de importancia ya que es la guía y el apoyo en sus alumnos.

Lo anterior lleva a plantear como problema de investigación: La dificultad que los docentes tienen para lograr, a través del juego dirigido, asumir el involucramiento cognitivo, afectivo y psicomotor; para que los estudiantes pueden interrelacionar el desarrollo de estos aspectos con las Inteligencias Múltiples que les son innatas.

A partir del problema planteado se derivan las siguientes interrogantes:

- ¿Cuál es el nivel promedio de las inteligencias múltiples de los alumnos de 4to de educación primaria de la Escuela oficial urbana mixta Pedro de Betancourth del municipio de San Miguel Petapa del departamento de Guatemala?
- ¿Cuál es la metodología utilizada por los docentes para desarrollar inteligencias múltiples en los alumnos de educación primaria?
- ¿Sabrán los maestros la importancia del juego dirigido para el desarrollo las inteligencias múltiples?

- ¿Qué efectos produciría en el alumno desarrollar procesos estratégicos de enseñanza-aprendizaje, por medio de la elaboración de un manual diseñado por el docente?

## **2.1 OBJETIVOS**

### **Objetivo general:**

Proponer la importancia del juego dirigido para el desarrollo de las inteligencias múltiples en los niños, buscando el desarrollo integral e implementando metodologías en el maestro para el proceso de enseñanza – aprendizaje en los estudiantes.

### **Objetivos específicos**

Identificar el nivel de promedio de las Inteligencias Múltiples de 4to primaria de la Escuela oficial urbana mixta Pedro de Betancourth del municipio de San Miguel Petapa del departamento de Guatemala.

Describir las metodologías utilizadas por el maestro en el aula, para el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Determinar si los maestros utilizan el juego dirigido como metodología de enseñanza-aprendizaje.

Motivar al docente para que elabore un manual metodológico de juegos dirigidos que permitan el desarrollo de los procesos estratégicos de enseñanza-aprendizaje en el alumno.

## **2.2 JUSTIFICACIÓN**

El juego siempre ha sido una de las acciones más satisfactorias en la vida, ya que ha permanecido durante muchos años como lo relata Platón en la obra La República, la presente investigación nos hizo valorar la importancia de como el proceso metodológico del juego mejora las capacidades de los alumnos, es motivante e innovador porque es estratégico, en la gama de posibilidades que tiene esta metodología.

Este estudio se realizó en la escuela oficial urbana mixta, Pedro José de Bethancourt, en el municipio de San Miguel Petapa, del departamento de Guatemala, donde se tomaron como referencia 87 alumnos de la 4to primaria, a la Directora del establecimiento a maestros responsables de los grados, se utilizaron pruebas o test de Inteligencias Múltiples, lista de cotejo y la entrevista.

Se realizó la investigación para determinar qué actividades le son placenteras, al niño como parte del juego y que pueden influir en procesos educativos, con procesos de sistematización, adecuación, mediación pedagógica en el desarrollo del niño.

El Juego dirigido servirá para desarrollar, nuevas metodologías de trabajo, enseñar de forma atenta, observando procedimientos donde influirá el desarrollo de las inteligencias múltiples en los alumnos y la motivación de parte del docente hacia el alumno (proceso en doble vía).

## **2.3 TIPO DE INVESTIGACIÓN**

Por el enfoque metodológico la presente investigación es descriptiva, porque busca describir un fenómeno de la realidad, explicará las diversas formas en que se puede llevar a cabo el juego dirigido. Frecuentemente el propósito del investigador es describir situaciones y eventos. Esto es, decir

cómo es y se manifiesta determinado fenómeno. Los estudios descriptivos buscan especificar las propiedades importantes de personas, grupos - comunidades o cualquier otro fenómeno que sea sometido a análisis (Dankhe, 1986). La investigación que se realizó fue para dar un enfoque más interesante y lúdico a la educación en Guatemala, esto significa que al niño le gusta jugar y está comprobado que el niño aprende más, jugando; ello conlleva a realizar estrategias, metodologías e innovaciones al proceso de enseñanza – aprendizaje, en los diferentes centros educativos del país.

## **2.4 HIPÓTESIS**

Por ser una investigación de tipo descriptiva no lleva hipótesis



CUADRO DE DEFINICION DE VARIABLES EL JUEGO DIRIGIDO						
N°	DEFINICION TEORICA	DEFINICION OPERATIVA	INDICADORES	ESCALA	TECNICA	INSTRUMENTO
2	<p>María José Daniel Huerta Maestra especialista de Educación Física y Educación Espacial</p> <p>3.º de Pedagogía</p> <p>Universidad Pontificia de Salamanca</p> <p>El juego es ante todo actividad. Se trata de un fenómeno social, a pesar de que existe la posibilidad de jugar en solitario o con un rival o compañero virtual. El juego es, sobre todo y ante todo, comunicación entre las partes. A través del juego nos ponemos en el mejor de los caminos para intercambiar conocimientos, cultura, experiencias y vivencias. Se trata de un espacio y un tiempo adecuados para propiciar la relación entre los participantes. Una playa, un jardín, una piscina, un parque, se convierten en un escenario de encuentro en el que los niños/niñas son capaces de entregarse al juego, sin mirar sus antecedentes familiares o el estatus social o profesional de sus familias o de sus padres. Hay que dejar constancia de que existen diferencias entre el juego que se realiza en el parque, en la playa o en el patio del colegio y el juego que puede llevarse a cabo en la clase tradicional de un centro de enseñanza.</p>	<p>La mejor forma de aprender y desarrollarse tanto individual como colectivo, ya que tiene como función principal la innovación de la metodología</p>	salta con dos pies juntos	presencia / ausencia	observación	lista de cotejo
			salta con pies alternos	presencia / ausencia	observación	lista de cotejo
			salta hacia adelante y hacia atrás	presencia / ausencia	observación	lista de cotejo
			salta hacia los lados, derecha izquierda	presencia / ausencia	observación	lista de cotejo
			participa en rondas de juego	presencia / ausencia	observación	lista de cotejo
			participa de rondas agachados	presencia / ausencia	observación	lista de cotejo
			participa en caminatas	presencia / ausencia	observación	lista de cotejo
			salta con los pies juntos	presencia / ausencia	observación	lista de cotejo
			corre en zig-zag	presencia / ausencia	observación	lista de cotejo
			tiene velocidad y exactitud en respuesta de un problema planteado	presencia / ausencia	entrevista	cuestionario
			realiza sumatorias	presencia / ausencia	entrevista	cuestionario
			ejecuta restas	presencia / ausencia	entrevista	cuestionario
			participa en multiplicaciones	presencia / ausencia	entrevista	cuestionario
			realiza divisiones	presencia / ausencia	entrevista	cuestionario
pronuncia bien los trabalenguas	presencia / ausencia	entrevista	cuestionario			
cuenta coordinadamente los cuentos	presencia / ausencia	entrevista	cuestionario			
deletrea bien palabras	presencia / ausencia	entrevista	cuestionario			
distinción de colores exactos	presencia / ausencia	entrevista	cuestionario			

CUADRO DE DEFINICION DE VARIABLES INTELIGENCIAS MULTIPLES						
N°	DEFINICION TEORICA	DEFINICION OPERATIVA	INDICADORES	ESCALA	TECNICA	INSTRUMENTO
3	<p>Gardner propuso en su libro "Estructuras de mente" 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. Los alumnos se diferencian en la intensidad de estas inteligencias y en las formas en que recurre a esas mismas y se las combina para llevar a cabo diferentes labores, para solucionar problemas diversos y progresar en distintos ámbitos.</p>	<p>La capacidad del ser humano de discernir para resolver situaciones complejas de forma sencilla y adecuada de manera de lograr su autorrealización.</p>	Habla de forma lógica y coherente de temas, a cordes a su edad	presencia / ausencia	observación	lista de cotejo
			realiza planteamientos lógicos que forme crítica de acuerdo a su edad	presencia / ausencia	entrevista	cuestionario
			realiza Planteamientos para que forme interpretaciones coherentes	presencia / ausencia	entrevista	cuestionario
			lleva la conversación de forma normal (Coherencia verbal)	presencia / ausencia	lecturas comparada / entrevista	párrafo de un cuento, cuestionario
			Razona para decir las cosas (Coherencia mental)	presencia / ausencia	entrevista	cuestionario
			sabe quien es (PERSONA)	presencia / ausencia	observación / entrevista	
			vestimenta, forma adecuada y limpia	presencia / ausencia	observación / entrevista	examen mental
			sabrá día, hora (TIEMPO)	presencia / ausencia	observación / entrevista	
			en que lugar esta ubicado(ESPACIO)	presencia / ausencia	observación / entrevista	
			secuencia lógica de charla ( ante una situación)	presencia / ausencia	entrevistas	cuestionario de cuentos
consulta o busca a alguien para resolver sus problemas	presencia / ausencia - percentil arriba de 75	entrevista	Entrevista / Prueba de inteligencias multiples			
facilita la resolución de problemas en el alumno (independencia)	presencia / ausencia	entrevista	cuestionario			
auto estima alta	presencia / ausencia	entrevista	test de Allport			
valorización personal	presencia / ausencia	entrevista				

## **2.6 METODOLOGÍA**

### **Método**

Método Inductivo-deductivo, porque estudia una situación concreta de la realidad y a través de la cual podrán generalizarse los resultados, al menos en el mismo contexto y edades de los niños y niñas; sujetos de esta investigación.

### **Técnicas e Instrumentos**

#### **a. Técnicas**

Observación de participantes

Encuesta

#### **b. Instrumentos**

Pruebas Psicométricas

Cuestionarios

Lista de Cotejo

## **2.7 POBLACIÓN Y MUESTRA**

### **Población**

Estudiantes de 4to grado de educación primaria de la escuela Oficial mixta Pedro José de Betancohurt jornada matutina del municipio de San Miguel Petapa del departamento de Guatemala.

Maestros de 4to grado de educación primaria de la escuela Oficial mixta Pedro José de Betancohurt jornada matutina del municipio de San Miguel Petapa del departamento de Guatemala.



Directora de la escuela Oficial mixta Pedro José de Betancohurt jornada matutina del municipio de San Miguel Petapa del departamento de Guatemala.

### **Muestra**

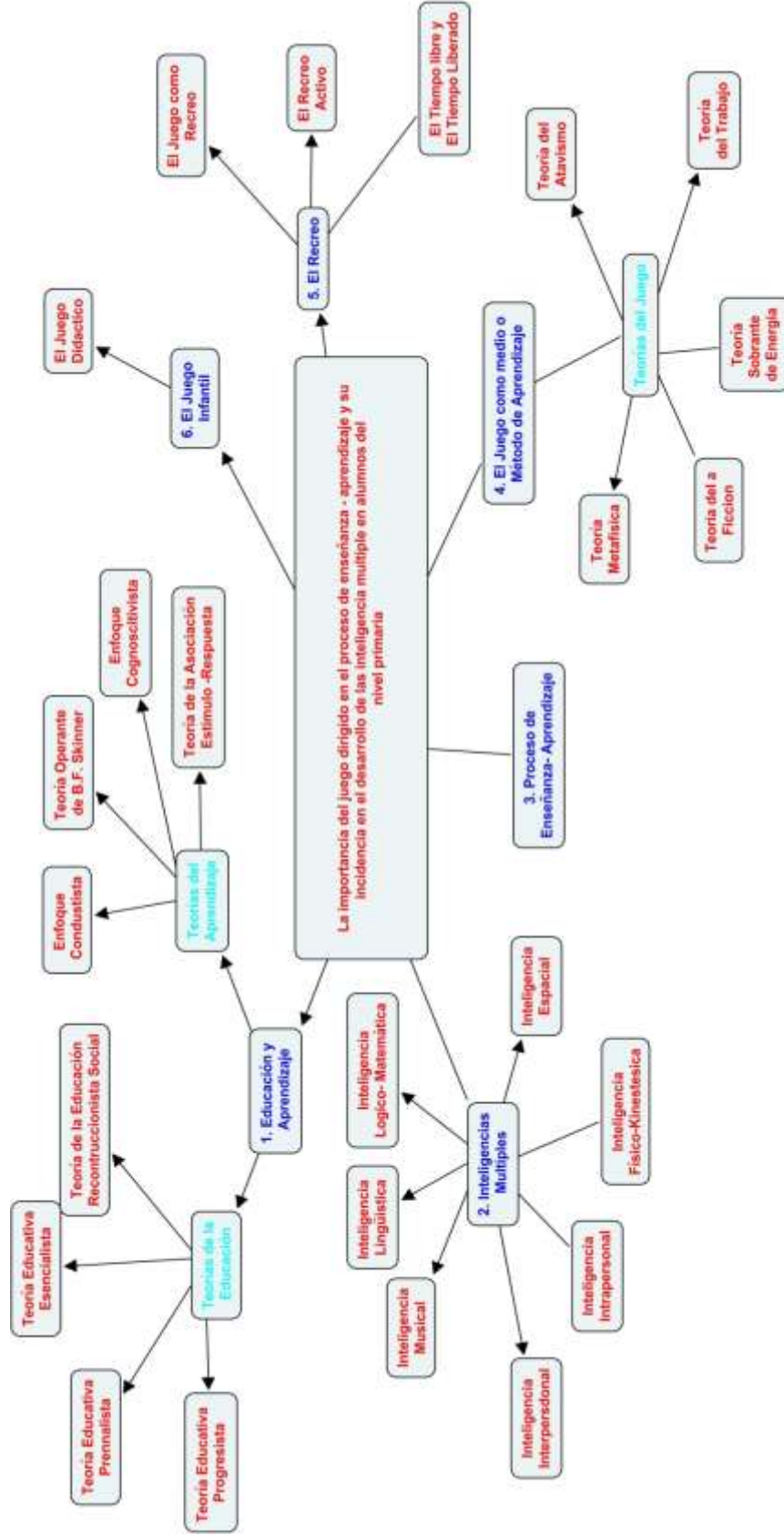
Se utilizó el muestreo no probabilístico porque no se conoce la población total. Se decide que sea intencional seleccionando alumnos y docentes de 4to grado de primaria de acuerdo a los siguientes criterios estratégicos:

- El tipo de proceso metodológico utilizado por los maestros de 4to primaria.
- Las diversas maneras que el alumno manifiesta su frustración, cuando no logra aprender.
- Verificar la participación del alumno y su involucramiento, de acuerdo al tipo de metodología de un juego.
- El interés de elementos de la comunidad educativa por innovar el proceso de enseñanza-aprendizaje y su aporte al Curriculum Nacional Base.

Dentro del muestreo no probabilístico, intencional se decide aplicar de manera deliberada el estudio donde se encuentra ubicado la escuela oficial mixta Pedro José de Bethancourt jornada matutina en el municipio de San Miguel Petapa del departamento de Guatemala, el cual se trabajará con cuarto primaria sección A y C; además el establecimiento es amplio y adecuado para realizar la investigación y cuenta con la disposición de las autoridades correspondientes.

### 3. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

#### 3.1. MAPA CONCEPTUAL



### **3.2 INTRODUCCIÓN A LA FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA**

La educación, por muchos años, ha centrado su acción en la transmisión de saberes culturales, socialmente aceptados, de acuerdo a la época y al contexto en que está inserta. Los distintos acontecimientos históricos y los nuevos conocimientos acerca de la evolución y el desarrollo del hombre, han ido formando y reformulando el concepto de aprendizaje; reemplazando ciertos rasgos de la educación que reflejan una práctica pedagógica que concibe al alumno como ser pasivo en su aprender, un mero receptor, al cual se le proporcionan insumos para su almacenamiento, verdaderos y absolutos conocimientos suministrados por el profesor; por educandos capaces de construir su propio aprendizaje.

Tras años de considerar este tipo de enseñanza, se plantea la necesidad de transformar la manera en que la educación se lleva a cabo. Una nueva forma de hacer educación, conforme a las exigencias de un mundo globalizado, en constante cambio y crecimiento, en donde el aprendizaje deje de ser el resultado de un simple condicionamiento basado en estímulo-respuesta y pase a ser más significativo y contextualizado, centrándose en el niño y en la niña.

De este modo, podría decirse que se pasó de una perspectiva conductista a una constructivista, la cual le proporciona importancia a la información, a los contenidos a aprender, que plantea que un aprendizaje efectivo debe ser segmentado, entregado de manera gradual, por lo que al educando, un poco más activo en su aprender, debe dominar paulatinamente cada uno de estos fragmentos temáticos para llegar a comprenderlos en su totalidad.

La educación tiende cada vez más tomar en cuenta las necesidades del desarrollo y avance de la sociedad, dando mejores expectativas de vida a las personas debe constituirse en un instrumento indispensable para que la humanidad pueda progresar hacia los ideales de paz, libertad y justicia social.

En la actualidad, se refleja una mayor preocupación por la educación, las políticas educativas nacionales e internacionales buscan regular el proceso de enseñanza aprendizaje, entregando los recursos y la información adecuada, enmarcada en una nueva perspectiva del aprendizaje como construcción de significado, por medio de la cual se potencializa en primer lugar un aprendizaje de los métodos o formas del propio aprendizaje, es decir de un “aprender a aprender”, que tiende a la formación de estudiantes mucho más activos, autónomos en la construcción del saber, considerando sus experiencias previas y el contexto dentro del cual están insertos.

Nuestra realidad educativa no es inmune a estos cambios de una u otra forma se hace sensible la búsqueda que adopten distintas formas o métodos pedagógicos que transformen el proceso de enseñanza - aprendizaje, que si bien han sido esfuerzos y formas dispersas y desarticuladas en distintos factores, lo que se persigue con estos esfuerzos es reorientar la labor pedagógica, enfocando la enseñanza tradicional hacia un aprendizaje más activo, significativo y centrado en los procesos, que integren valores, actitudes, respeto, colaboración en sus estudiantes, dando importancia a la atención de los sujetos en el mundo que los rodea.

Si bien se sabe que se utiliza el juego en algunos establecimientos del sistema educativo, no se considera este como un pilar fundamental para desarrollar una verdadera estrategia de enseñanza-aprendizaje, no es eje central en las políticas públicas de educación y tampoco se observa con la importancia que merece en los centros educativos privados.

El Juego es la actividad más agradable con la que cuenta el ser humano, desde que nace hasta que tiene uso de razón, el juego ha sido el eje que mueve sus expectativas para buscar un rato de descanso, esparcimiento y también del conocimiento.

Existe una brecha entre la escuela con el entorno que no favorece aprendizajes más lúdicos y contextualizados, dado que no se considera del todo los intereses ni las necesidades de niños y niñas.

Es importante destacar que el juego interviene en el área física, cognitiva y psicosocial, ya que es la principal actividad que acompaña el desarrollo integral de niños y niñas, reforzando los ámbitos motor, intelectual, creativo, emocional, social, cultural. Además, a través de la experiencia del juego se da respuesta a las necesidades, expectativas y percepciones en cada etapa evolutiva. De este modo, el juego estimula la imaginación y la creatividad; facilita la comunicación, la transmisión de información entre los individuos; fomenta la adquisición, uso de aprendizajes significativos.

El juego tomado como entretenimiento suaviza las asperezas y dificultades de la vida, por este motivo elimina el estrés y propicia el descanso. El juego en el aula sirve para fortalecer los valores: honradez, lealtad, fidelidad, cooperación, solidaridad con los amigos y con el grupo, respeto por los demás y por sus ideas, amor, tolerancia y, propicia rasgos como el dominio de sí mismo, la seguridad, la atención

Al ser el juego un medio de interacción como comunicación, le impregna potencia a las habilidades sociales de colaboración, respeto, trabajo en grupo de los educandos, conformando su estructura de la personalidad, como por ejemplo, definiendo su identidad sexual.

El juego entonces ayuda a desarrollar las potencialidades que tienen los educandos, especialmente los niños en cada etapa evolutiva de su crecimiento, así conjuntamente la implementación metodológica del juego en el proceso de enseñanza - aprendizaje se dirige principalmente al desarrollo de las inteligencias múltiples; teoría ampliamente notoria como aceptada en donde demuestra su propia difusión y actualidad, reforzando la tendencia cognitivista. Es posible obtener mejores resultados educativos que implican un desarrollo

integral del alumno, posibilitando además el desarrollo específico del área o inteligencia particular que este manifieste como preponderante por una parte, lo que tendrá como consecuencia que a la par de la evolución general, se pueda participar en el desarrollo de las esferas o inteligencias particulares que manifieste el alumno, lo que garantiza de cualquier forma un avance en el aprendizaje para el desarrollo del alumno para su nunca retraso o estancamiento.

Considerando la realidad de la educación formal en nuestro país y la importancia que tiene el juego en el desarrollo del aprendizaje, como las inteligencias múltiples en una visión amplia de la capacidad que tienen los humanos para aprender diversidad de cuestiones, se puede señalar que ambos aspectos (el juego y la inteligencia múltiple) encajan perfectamente en una visión pedagógica didáctica integral, pero que no sean valorados como ejes de concepto o estrategias de aprendizaje, sino por el contrario, que sean valorados de manera diferente, el juego como una forma de entretenimiento usada en los tiempos libres, las inteligencias múltiples como un conjunto de la suma de aptitudes del alumno.

Esto permite justificar la indagación de lo que ocurre con el juego de los educandos de entre 3 a 18 años de edad, con el objeto de identificar elementos que permitan elaborar propuestas pedagógicas, con base al juego, desde un enfoque cognitivo, constructivo, crítico, humanista de forma tal de corroborar su efectividad en el logro de los aprendizajes escolares en el conjunto de las inteligencias múltiples. Así entendido, se pretende proponer un nuevo modo de trabajar dentro de un determinado contexto educacional, en pro de aprendizajes más significativos y contextualizados.

Se ha señalado anteriormente que a través del juego los niños y niñas se relacionan de distintas maneras, por tanto es preciso estudiar esta interacción en el proceso de enseñanza aprendizaje, su relación con el desarrollo de las

inteligencias múltiples. Este modelo permite entender de una manera más amplia lo que es la inteligencia, la capacidad del alumno con lo que puede lograr a desarrollar si el proceso de enseñanza aprendizaje se dinamiza por medio del juego. Esto, con la intención de categorizar aquellos elementos significativos del juego que permitan elaborar, desarrollar y aplicar una propuesta pedagógica diferente e integral. Por ello, la presente investigación se fundamenta teóricamente en tres grandes ámbitos: proceso enseñanza aprendizaje, juego, e inteligencias múltiples.

### **3.3 EDUCACIÓN Y APRENDIZAJE**

#### **3.3.1 Teorías de la Educación**

Una teoría es una construcción racional, creada por el ser humano para comprender, explicar, predecir (en el mejor de los casos) eventualmente y operar sobre un determinado fenómeno y las relaciones que éste establece. Es un ejercicio intelectual, mediante el cual se explica o se trata de explicar, una realidad particular, que se constituye en conocimiento que se genera alrededor de esa realidad. En ella están presentes (de manera relacional) los hechos, las deducciones, las hipótesis y las leyes que buscan explicar cuál es la imagen, estructuralmente coherente, del ámbito de la realidad al cual se refieren.

“El proceso de enseñanza - aprendizaje es un fenómeno que se vive y se crea desde dentro, esto es, procesos de interacción e intercambio regidos por determinadas intenciones. Destinadas a hacer posible el aprendizaje, y a la vez, es un proceso determinado desde fuera, en cuanto que forma parte de la estructura de instituciones sociales...” (Contreras, 1990:13).

Una teoría educativa es una construcción racional que busca comprender, explicar, predecir (en la medida de lo posible) e incidir sobre la educación, mediante un esfuerzo por operar sobre la realidad educativa para contribuir a su

desarrollo. Supone preguntarse por el qué, el para qué y el cómo de la educación, involucrando el conocimiento, los ideales y las técnicas con las que se desarrollan los procesos de enseñanza y de aprendizaje. No debemos confundir las teorías educativas con las teorías del aprendizaje no obstante, que ambas poseen su mirada en algún espacio del fenómeno educativo. La teoría del aprendizaje, como su nombre lo indica, es una construcción racional orientada a explicar, comprender y operar sobre ese fenómeno que llamamos aprendizaje humano. Las principales teorías educativas contemporáneas son: el progresismo, el esencialismo, el perennialismo y el reconstruccionismo social. (Solano, 2009: 39)

El aprendizaje es un cambio relativamente permanente en el comportamiento, que refleja una adquisición de conocimientos o habilidades a través de la experiencia y que puede incluir el estudio, la instrucción, la observación o la práctica. Los cambios en el comportamiento son razonablemente objetivos y, por tanto, pueden ser medidos. (Papalia, 1990:164)

#### **a. Teoría Educativa Progresista**

Esta teoría tiene que ser comprendida, al igual que las demás, dentro de un contexto histórico-social específico, pero, sobre todo, perdería validez su análisis, si no se le viese a la luz de la concepción filosófica pragmatista. En este sentido, debemos señalar que el progresismo tuvo un rico contexto histórico para desarrollarse, pues su aparición se hizo en el contexto del desarrollo del experimentalismo (en el ámbito de las diversas ciencias), y se vio influido, en sus planteamientos, por el conjunto de cambios sociales, políticos y culturales que contribuyeron a la caída del régimen zarista y el ascenso de los bolcheviques en la Rusia de principios del siglo XX y, en general, del mundo occidental. Gran importancia e influencia tuvieron los planteamientos pedagógicos de Pestalozzi y Froebel, entre otros, pues determinaron, en mucho, su orientación.



Como teoría educativa, tiene un carácter particularmente estadounidense, y podemos, afirmar con seguridad, que el primero en unir las tesis pragmatistas a las ideas progresistas fue John Dewey. Por ello, el progresismo no puede ser comprendido fuera de la concepción filosófica pragmatista, ya que de ella adoptó muchas ideas. Como movimiento educativo que fue, promovía la reforma educacional, pues consideraba que era necesario ofrecer una alternativa a la “educación tradicional”. Uno de sus principales planteamientos, era que la cultura podía ser democratizada, sin tener que ser vulgarizada, pues para el progresismo, la educación debía promover la democracia y no promover la elitización de la cultura.

Al igual que el pragmatismo, creía en que el educando debía ser educado integralmente, es decir, como un todo y no separando el cuerpo del alma. Ello establecía una posición epistemológica clara, en la que el individuo tenía capacidad para aprender todo aquello que quisiera aprender. Eso significaba que lo moral, lo social, lo físico y lo cognitivo, debían dársele al educando en igualdad de condiciones, donde el hogar y la comunidad debían cumplir un papel formador importante, dado que lo espiritual no estaba divorciado de lo material. La educación debía permitir la continua reconstrucción de la experiencia y no sólo lanzar al niño o a la niña a una adaptación mecánica, para la sociedad o para el mundo exterior (Kneller, 1967: 129)

Se debía tener como centro y eje del acto educativo al niño y a la niña, y, además, el aprendizaje debía darse de acuerdo con sus intereses y necesidades, lo que le permitiría desarrollarse como ser humano. Claro está, ello no significaba que los educandos determinaran lo que se habría de aprender, dado que su nivel de madurez no se los permitiría, pero sí el cómo y el para qué de ese aprendizaje, en un ambiente de democracia y libertad.

Experimentar y aprender era su lema, ya que se desechaba la memorización vacía. No se necesita, decían los progresistas acumular

conocimientos insignificantes; lo que el niño y la niña aprenden, debe tener significado para ellos. Se puede observar un buen fundamento, que los teóricos del aprendizaje utilizarían, posteriormente, para establecer sus teorías (de una manera científica y más acabada, dentro del campo de la psicología del aprendizaje, sus respectivas tesis las teorías sobre el aprendizaje significativo, particularmente, las cuales evidentemente aprovecharon estos planteamientos para desarrollar).

Es importante apuntar, que así como los progresistas educativos se nutrieron de diferentes teorías, nutrieron, a su vez, otras teorías como la del aprendizaje significativo y, también, aceptaron principios asociacionistas y behavioristas. El hecho de tener una relación con la filosofía empirista inglesa y, particularmente, con el asociacionismo que ésta promulgaba a nivel psicologista, le vincularon, en mayor grado, con la corriente conductista.

Para los progresistas, el cambio era la esencia de la realidad, por ello promovían, al igual que el pragmatismo, la actividad como principio generador. El ser humano aprende lo que necesita para adaptarse al cambio, por eso la escuela debe enseñarle a los educandos cómo resolver problemas, que se encuentren vinculados con el medio en el que se desarrollan, siempre de acuerdo con la realidad cambiante que estos viven.

Concebían al ser humano como un ser básicamente bueno, pues parten del supuesto de que la gente que tiene la libertad para escoger, generalmente, selecciona aquellos cursos de acción que son mejores. Como teoría educativa, demuestra gran fe en la cooperación y en el aprendizaje social, más que en la competición que lleva al individuo a desnaturalizarse. El método de proyectos y la resolución de problemas significativos, eran la estrategia que los progresistas promovían en la educación. (Hessong, 1987: 121)

El ideal progresista se puede sintetizar en seis criterios:

1. La educación debe ser activa y relacionada con los intereses del niño y de la niña.
2. El aprendizaje, mediante la solución de problemas, debe sustituir a la memorización vacía y sin significatividad.
3. La educación debe ser la vida misma, más que una preparación para ella.
4. El maestro no está para controlar, dirigir o reprimir al niño o a la niña, sino para asesorarlo en sus intereses cognitivos.
5. La escuela debe ser el centro donde se desarrolle la cooperación humana y no la promoción de la ley de la selva, de competencia encarnizada.
6. La democracia permite (y en realidad estimula) el libre intercambio de ideas y personalidades, que es condición necesaria para el verdadero desarrollo (Kneller, 1967: 130-132).

#### **b. Teoría Educativa Perennialista**

Toda ofensiva tiene su contraofensiva, así surgió la teoría progresista como una respuesta de alternativa al modelo de la escuela tradicional, que se arrastraba bajo el lastre de un enfoque pedagógico conservador, surgió la teoría educativa conocida con el nombre de perennialismo. (Solano, 2009: 40)

Ésta no fue más que la respuesta elitista y reaccionaria del sector conservador estadounidense, el cual se plegó a las tradiciones a la pedagogía basada en los premios o castigos. Se trata de una corriente que adversaba el cambio que planteaban los progresistas legitimando la defensa del orden establecido mediante un volver a las tradiciones. Consideraban que se debía mantener el “establiment”, pues veían al progresismo como una moda impulsada por un grupo de reformadores radicales, vinculados con las ideas socialistas.

El perennialismo surge, entonces, como un intento por devolverle el lugar al maestro y al contenido como centros de atención del acto educativo; adversan con ello el énfasis que ponían los progresistas en centrar el acto educativo en el educando. De esta manera, se convierte en el heredero de un fuerte movimiento que sustenta su accionar en el pasado, en las cosas que nunca cambian, en lo perenne de la vida, del mundo, de la sociedad y del ser humano. (Solano, 2009: 40)

Ponen su mirada hacia los maestros del realismo clásico como Aristóteles y Platón, así como hacia las tesis escolásticas de Santo Tomás de Aquino. El realismo aristotélico es retomado en su máxima expresión y reafirman su creencia en que el mundo es algo exterior al observador, a la vez que reconocen a la razón como fuente de todo conocimiento. Los seres humanos tienen (según los perennialistas) algo en común, y es el razonamiento, lo que habría de permitirles llegar a la esencia de las cosas. Junto a su fe en la razón, creen en la existencia de verdades y valores perennes que no cambian con el correr del tiempo, con lo cual justifican su defensa del status quo. (Solano, 2009: 41)

Para ellos existe sólo una moral y sólo una verdad que procede de Dios y es dada a los seres humanos a través de la razón. En este sentido, contrarios al pragmatismo como filosofía y al progresismo como teoría educativa, niegan el cambio y argumentan que los valores y la verdad no pueden cambiar. Pueden cambiar las circunstancias -dicen los perennialistas- pero nada más, después de todo el mundo ha sido como es y los problemas que se presentaron ayer en relación con lo ético, por ejemplo, siguen siendo los mismos, ya sea la época greco-latina, o la época contemporánea.

Debe precisarse el contexto socio-histórico en que se desarrolló el perenialismo, dado que como reacción al progresismo debemos ubicarlo dentro de un marco más general, es decir, incluso como una respuesta ideológica contra el marxismo, que había venido siendo desarrollado por diversos teóricos

en el plano educativo (pensadores cuya obra se vio influida de manera directa o indirecta, por la teoría marxista en el plano educativo, y ofrecieron respuestas pedagógicas más libertarias, tal es el caso de Iván Illich, Paulo Freire, Carl Ranson Rogers, entre otros).

Nada escapaba al ojo inquisitivo de la sociedad, que se escondió en el discurso grandilocuente de sus políticos más representativos, quienes, después de la Segunda Guerra Mundial, crearon un clima de expectativa sobre los males, las posibles invasiones soviéticas a las naciones occidentales. Fue el tiempo del macartismo, (Mccarty) época de inquisición política, religiosa o moral de represión condenatoria general; pero también, el tiempo en que se gestaron movimientos de la más variada naturaleza en los más diversos campos, como reacción a esta onda expansiva conservadora.

Surgieron movimientos en los que influyeron las guerras de Corea y de Vietnam, las ocupaciones militares de República Dominicana, Puerto Rico, Panamá, entre otras; la Revolución Cubana y el misticismo libertario del Che Guevara quien se convirtió en el prototipo del intelectual comprometido con la libertad. (Solano, 2009: 42)

En Educación, fue una vuelta a las raíces del mundo greco-latino, a Aristóteles y a Platón, a San Agustín y a Santo Tomás de Aquino. Al fortalecimiento de los tradicionales valores religiosos en los que se confundían utilitarismo y acumulación, enriquecimiento ilícito y religiosidad protestante. La educación, no podía seguir siendo un asunto de libertad del individuo, se debía dirigir al educando, él no era libre de escoger lo que se le debía enseñar. Debía volverse a los clásicos de la cultura occidental, a la lectura en latín, a la poesía clásica, todo ello representaba “lo mejor” que la cultura humana hubiese podido haber creado, eran las verdades absolutas a las que había podido llegar la mente racional.

Seis son los principios que sustentan a la teoría perennialista:

1. La naturaleza humana es constante, también lo es la naturaleza de la educación.
2. La razón es la característica básica del ser humano, entonces, la educación debe avocarse al desarrollo del raciocinio.
3. La única adaptación a la que debe conducir la educación, es a la adaptación de la verdad, que es universal y perenne.
4. La educación no es una réplica de la vida, sino preparación para la misma.
5. Los niños y las niñas deben enfrentarse a ciertas materias básicas, las que les familiarizarán con las permanencias humanas, tanto espirituales como físicas.
6. Estas permanencias se encuentran mejor, en lo que los perennialistas llaman “las grandes obras”: Shakespeare, Goethe, Aristóteles, Byron, Whitman (Kneller, 1967: 144)

### **c. Teoría Educativa Esencialista**

La penúltima teoría educativa que es la esencialista, igual que la anterior, surgió como una respuesta contra la posición filosófica pragmatista particularmente, contra la teoría educativa progresista. Es heredera de la fobia anticomunista de su antecesor más inmediato: el perennialismo. Su historia se remonta a la década del treinta, cuando arranca como movimiento de reacción en contra del progresismo. Sin embargo, va a ser entre la década del cincuenta y la del ochenta que podemos ver más claramente expresada esta teoría, en la práctica educativa contemporánea. (Solano, 2009: 45)

Como teoría (y contraria al perennialismo) no se adhirió a ninguna concepción filosófica específica, sino que sus sustentadores se han nutrido de las más variadas fuentes filosóficas. Se le reconoce más como movimiento educativo, que como intento de aproximación filosófica, lo que le ha permitido a diversos intelectuales expresar sus ideas sin tener que estar matriculados con tal o cual filosofía.

Como movimiento surgió en 1938, cuando se reunieron William C. Bagley, Michael J. Demiashkevich y George Peabody en Atlantic City, Estados Unidos, y fundaron el movimiento como respuesta al progresismo, al que consideraban que había venido promoviendo la mediocridad en la escuela, pues le había dado demasiada atención al educando y había desprotegido el currículo verdadero, para dar paso a uno poco relevante y trivial. Otros representantes de este movimiento son Arthur Bestor, Hyman Rickover y William Bennett, quienes lograron darle un impulso mayor al movimiento. (Solano, 2009: 45)

Contextualmente, surgió también en el marco de la bipolaridad y el macartismo, lo cual la presenta como una teoría educativa sustentada en una visión conservadora, con un marcado acento pro “establiment”. Uno de sus más férreos defensores ha sido William Bennett, quien fungiera como Secretario de Educación durante la administración de Ronald Reagan. Este dato nos puede permitir tener una idea de la contraofensiva que ha representado el esencialismo, frente a la teoría educativa progresista estrategias pedagógicas y los materiales didácticos, entre otros. (Solano, 2009: 46)

Todo lo promovido por el progresismo fue cuestionado. Se partía del hecho de que el fracaso de la educación pública estadounidense, se debía a la permeabilización que habían sufrido los educadores, respecto de las ideas progresistas. Se criticaba que las escuelas hubieran estado poniendo demasiado énfasis en el niño y en la niña, y no en el conocimiento mismo. Dentro de esta alarma anticomunista, no era posible aceptar que una cultura como la soviética, en la que existía un régimen autoritario, habría podido desarrollar una educación capaz de permitir el aumento de las capacidades humanas, como para el lanzamiento de cohetes espaciales. Había entonces que crear una reforma educativa cifrada en la disciplina, en un currículo específico, con autoridad férrea de parte del maestro o la maestra. Había que volver a la política del premio y del castigo.

Los Estados Unidos tenían que enfocar su modelo educativo hacia la búsqueda de la supremacía científica y tecnológica, y eso sólo era posible a través de una educación centrada en la competitividad. Para ello, se debían estandarizar los test, medir coeficientes intelectuales y promover a los genios que el sistema necesitaba. Se debía memorizar más y desarrollar más el “patriotismo”. El fundamentalismo religioso, los empresarios y los políticos conservadores, hacían eco de la necesidad de volver a las raíces. Era obligante un compromiso con la democracia y la moral. (Solano, 2009: 48).

Se puede establecer en cuatro principios básicos según Solano:

1. El aprendizaje no es una actividad lúdica, necesariamente implica trabajo duro y aplicación.
2. El maestro es el que debe llevar la batuta, a él es a quien corresponde llevar la iniciativa.
3. La educación tiene como fin primordial, promover la asimilación de los contenidos de estudio establecidos, otra cosa no es importante.
4. La escuela debe conservar y reforzar los métodos tradicionales de disciplina mental.

Como bien se desprende de estos principios, esta teoría educativa resalta la enseñanza y no el aprendizaje, la disciplina y no la libertad de acción en el aula, la rigidez metódica y no la libre búsqueda.

#### **d. Teoría Educativa Reconstruccionista Social**

En alguna medida vino a llenar el espacio que había comenzado a dejar el progresismo.

Aunque sus raíces se remontan al propio John Dewey, quien había sugerido el término en uno de sus escritos “Reconstrucción en filosofía”, en la primera década del siglo XX, no fue hasta treinta años después cuando se intentó



emplear nuevamente la filosofía de Dewey acerca de que la escuela debía comprometerse socialmente. Isaac Berkson fue quien buscó un acercamiento entre el progresismo y el reconstruccionismo, al proponer que aunque la escuela no era la llamada a encabezar la reforma social, podía cooperar con los movimientos sociales que abogaban por una realización más completa de los valores estadounidenses. (Kneller, 1967: 159)

Sin embargo, fue la obra de Teodoro Brameld la que mejor recogió el espíritu reconstruccionista, es a quien se le acredita el verdadero despegue de esta teoría educativa. (Hessong, 1987: 188)

Este movimiento se nutrió de las ideas del progresismo y del pragmatismo, para desarrollar sus tesis. Sin embargo, fue más allá que el propio progresismo, hasta llegar a ser considerada como una teoría educativa bastante radical. Para los reconstruccionistas, la educación progresista era muy atinada para una sociedad considerablemente estable, pero para quienes se consideraban reconstruccionistas, la época que se estaba viviendo no era un período apacible y de fácil transición social. Por el contrario, creían que las condiciones como resultado de la guerra mundial, la continúa lucha entre capitalismo y comunismo y la significación pacífica y militar de la fisión atómica, eran incluso, revolucionarias en sus posibilidades.

Para ellos, el progresismo había tenido su tiempo, pero el que ellos estaban viviendo exigía una respuesta más radical, era necesaria una “reconstrucción” del orden social y económico. El contexto de explotación en que se vive -decían- exige una respuesta educativa que ofrezca una nueva utopía, que será alcanzable sólo si se establece el un estado de bienestar social, de equidad y justicia donde todos puedan tener acceso a las riquezas de la sociedad. El reconstruccionismo, podría decirse, ha sido una de las últimas teorías radicales, formulada en el campo educativo social.

Es una utopía en el mejor sentido de la palabra, basada en las grandes utopías como la de Tomás Moro o la de Campanella; y nutrida de los planteamientos de Saint Simón y de Fourier, de Owen y de Marx.( Hessong, 1987: 188)

Para los reconstruccionistas, la educación con los educadores no han hecho otra cosa que reproducir las condiciones ideológicas del sistema capitalista. Por ello, la escuela debe ser el nicho donde comience el cambio del orden social imperante. Plantean que las prácticas sociales contemporáneas, deben ser reorientadas dentro de las posibilidades futuras, a través de la reconstrucción del orden social, para alcanzar un estado de no-conformismo, llegar a un control federal sosteniendo la educación como una disciplina establecida para la mayoría. (Solano 2009: 63).

La fe básica del reconstruccionismo social, se asienta en la afirmación de la dimensión prospectiva del ser humano. Éste se caracteriza por esforzarse hacia adelante, por marchar hacia el futuro, por su tendencia a la construcción de un mundo mejor. Para la construcción de ese mundo, la educación debe planear el futuro, vivenciarlo, para que así podamos buscar salida a los conflictos que embargan a la especie humana. El ser humano es prospectivo, por ello la educación debe promocionar ese mundo: utópico para unos, construible para los reconstruccionistas. Educando y educador deben unirse para resolver problemas reales y darles respuestas reales; el método ha de ser científico, y el fin, el futuro

Los principios básicos del reconstruccionismo pueden ser expresados de la siguiente manera de acuerdo a Solano:

1. El propósito fundamental de la educación es fomentar un programa de reforma social bien meditado.

2. Los educadores han de emprender la tarea de la transformación social lo antes posible.
3. El nuevo orden social deberá ser “genuinamente democrático”.
4. El maestro y la maestra persuadirán democráticamente a los alumnos, de la validez y sobre la urgencia del criterio reconstruccionista.
5. Los medios y los fines de la educación deben rehacerse de acuerdo con los hallazgos de las ciencias que tratan del comportamiento.
6. El niño, la niña, la escuela y la misma educación están conformados, en gran parte, por fuerzas sociales y culturales.

### **3.4 TEORÍAS DEL APRENDIZAJE**

Existe gran interrelación entre las teorías educativas y las teorías del aprendizaje, las cuales, no obstante, haber surgido en el ámbito de la psicología, han sido adoptadas y adaptadas en el medio educativo contemporáneo y su influencia en la educación ha crecido a lo largo de los últimos años.

El fenómeno del aprendizaje es una invitación necesaria a la polémica, debido a la existencia de una diversidad de opiniones en torno a lo que debemos entender por tal; así como acerca de la forma o formas en que éste se debe llevar a cabo. Sociedades con visiones culturales diferentes, e inclusive opuestas, han estructurado sus estrategias para el desarrollo del aprendizaje. Es así como nos encontramos con concepciones particulares y diferentes en el nivel del aprendizaje en culturas como la Árabe, la Guatemalteca, la China por poner un ejemplo. Durante un largo período de la historia de la humanidad, las personas vinculadas con el quehacer educativo, mostraron especial interés en que los educandos aprendieran, importaba lo que aprendían, más no así el cómo

y el para qué aprendían. Ello tenía que ver con la concepción cultural que prevalecía hasta entonces, según la cual, bastaba con memorizar y repetir las máximas de los autores clásicos. (Solano, 2009: 56)

Conforme se fueron dando las transformaciones económico-sociales y culturales entre los siglos XV y XVII, la preocupación por el aprendizaje se fue constituyendo en materia de estudio, en el mundo académico. En el nuevo contexto histórico-social, surgió el interés por conocer el cómo y el para qué se aprende, lo que permitió que a partir del siglo XVII se comenzara a modelar teorías, más o menos sistemáticas, acerca del fenómeno del aprendizaje. Esas teorías vinieron a ser contrastadas con las existentes, y se generó más que la superación de un enfoque antiguo por uno nuevo, la coexistencia de diversos enfoques.

En el campo de la psicología educativa es en donde ha tenido mayor desarrollo teórico y metodológico el estudio del proceso del aprendizaje, y aunque no se puede decir que la psicología sea un campo que tiene un conjunto de teorías internamente consistentes y aceptadas por todos sus miembros, sí se puede decir que se trata de un ámbito disciplinar donde coexisten diversas corrientes de pensamiento a su interior.

Se mencionaran las teorías del aprendizaje que a mi parecer han tenido mayor influencia en el mundo educativo. Éstas pueden ser situadas en el marco de dos grandes enfoques: el enfoque conductista y el enfoque cognoscitivista.

### **3.4.1 Enfoque Conductista**

En el enfoque conductista se encuentran un conjunto de teorías conocidas como teorías del condicionamiento estímulo-respuesta. Destacan en este enfoque la teoría de la asociación estímulo-respuesta de E. Thorndike, cuyo punto de vista psicológico es el conexionista; la teoría del condicionamiento sin reforzamiento, cuyo referente psicológico es el conductismo y su máximo

exponente es J. B. Watson y la teoría del condicionamiento por reforzamiento, cuyo punto de vista psicológico es el reforzamiento con L. Hull y B.F. Skinner como representantes.

### **3.4.2 Teoría de la asociación Estimulo-Respuesta o Teoría conexionista de Eduard Thorndike.**

Edward L. Thorndike heredó una tradición dentro de la psicología científica, la cual había realizado destacados experimentos de aprendizaje y memoria. Iván Pavlov(1950) es su inmediato antecesor quien incursionó, ampliamente, en este campo. Conocido como el padre de lo que hoy en día es el condicionamiento clásico, y el cual plantea que un tipo de aprendizaje se produce, si un nuevo estímulo se presenta antes de una secuencia de estímulo-respuesta ya aprendida. (Good y. Brophy ,1983: 106).

La teoría de Thorndike se afirmó sobre el estudio de conductas por ensayo y error. Experimentando con animales, estableció todo un conjunto de principios y leyes acerca del aprendizaje humano. Para él, la base del aprendizaje se encuentra en la asociación entre las impresiones de los sentidos y los impulsos para la acción o respuestas; lo que denominó en un primer momento como aprendizaje por ensayo y error y que, posteriormente, recibiría la denominación de aprendizaje por selección y conexión. La experimentación realizada por Thorndike con animales le produjo buenos resultados a nivel del aprendizaje y, a partir de ese momento, decidió transferir sus experiencias al campo del aprendizaje humano.

La mecanicidad que observó en ciertos fenómenos desarrollados a nivel del aprendizaje animal, le demostraron similitud con los procesos llevados a cabo por los humanos, de ahí que estableciera un conjunto de principios y leyes, en el que se destaca la importancia de la naturaleza original del ser humano, la

particularidad de la vida humana que consta de situaciones y respuestas, y la selectividad que existe en el proceso de aprendizaje humano.

Dos de los aportes más importantes de Thorndike fueron: el haber separado a la psicología de la filosofía (paso trascendental para el despegue de esta disciplina), el haber cuestionado el enfoque educativo predominante, que se asentaba en la “psicología de las facultades” y en la “disciplina mental” heredada de los filósofos y los humanistas clásicos. (Good y. Brophy, 1983: 108). Estos dos aportes le dieron un vuelco total a la forma de hacer psicología en el mundo contemporáneo, significando el primer paso para el despegue de la investigación, sobre el aprendizaje a gran escala.

La teoría estímulo-respuesta se expresa educativamente como la relación pregunta-respuesta, según la cual un estudiante o una estudiante, a la que se le hace una pregunta, se le condiciona la respuesta que debe dar, de tal manera que cada vez que se equivoca se le corrige hasta que llegue a dar la respuesta correcta.

### **3.4.3 Teoría del condicionamiento operante de B. F. Skinner**

Este enfoque ha tenido gran cabida en la práctica educativa de muchas educadoras o de muchos educadores, su influencia se ha dejado sentir en las políticas educativas con programas a nivel regional y nacional.

Para Skinner, el aprendizaje es un proceso que puede y debe ser dirigido desde afuera, pues no considera que existan facultades innatas en los individuos. De acuerdo con su planteamiento, el aprendizaje debe ser manejado a través de una planificación mecánica, acerca de lo que los individuos deben aprender. Es así como plantea, al interior del enfoque conductista, un conjunto de conjeturas teóricas que vienen a afirmar que con cada refuerzo de la secuencia estímulo-respuesta, aumenta la probabilidad de que esa secuencia se

repita nuevamente. De acuerdo con esto, el condicionamiento operante (nombre con el que se conoce la teoría de Skinner) es un proceso a través del cual una respuesta u operante (conjunto de actos), llega a ser más probable, gracias al reforzamiento por medio de un cambio en el ambiente de un organismo. (Good y. Brophy ,1983: 109).

Como teórico del reforzamiento, Skinner descubrió, o más bien redescubrió, todo un conjunto de técnicas para hacer que los organismos discriminaran y generalizaran estímulos, moldearan respuestas difíciles y mantuvieran comportamientos. Las técnicas del apuntado, el modelado, el difuminado, entre otras, son algunas de las técnicas empleadas por los psicólogos educacionales como parte de sus principios didácticos. (Skinner., 1982: 11)

La máquina de enseñar, la Caja de Skinner y la enseñanza programada, impartida a partir de su máquina de enseñar son, entre otros, los inventos más resonados de Skinner, con los cuales el análisis experimental del comportamiento contribuyó a fundar psicológicamente la nueva técnica didáctica. Skinner, como buen conductista, rechazó abiertamente toda teoría que se sustentara en explicaciones mentalistas o cognoscitivistas de la conducta, o bien, en aquellas que atribuyeran la causa de la conducta a fuerzas psíquicas internas de cualquier naturaleza. Para él, el conductismo no era una teoría psicológica, sino una filosofía de las ciencias de la conducta, de acuerdo con la cual, el condicionamiento operante no era ni más ni menos que la ley del efecto, ante las conductas emitidas por el sujeto. (Bower y. Hilgard, 1989; 216).

Sus tesis fundamentales son las siguientes: el organismo activo va seleccionando conductas, de acuerdo con el refuerzo que el medio le procura. Las motivaciones externas son indispensables, ya que son ellas las que determinan la selección de conductas operantes. Visto de esta manera, para Skinner es necesario crear un ambiente favorable para el aprendizaje, ya que

una conducta puede ser reforzada por medio de los estímulos apropiados. En caso contrario, se deben analizar los factores que provocan dicha conducta para eliminarlos, si se persigue como intención, más bien, la de desaparecer ese tipo de conducta.

Su oposición a las tesis cognoscitivistas, parte del criterio de que la psicología debe servir para predecir y controlar la conducta de los organismos. Dicho de otra manera, todo estudio serio y científico a nivel psicológico debe limitarse, única y exclusivamente, a aquello que sea observable. Skinner considera que junto al comportamiento operante descubierto por Pavlov (reflejos incondicionados y condicionados) se debe considerar, también, el comportamiento operante sugerido por él.

Todo reforzamiento -dice- es un estímulo que, presentado al sujeto que ha emitido una respuesta, aumenta la probabilidad de futuras respuestas de este tipo. Podemos decir que la obra de Skinner contribuye a la creación de una auténtica tecnología de la educación, entendida ésta, como la aplicación sistemática y experimental de principios científicos (de la psicología y de la sociología, entre otras) a los problemas educacionales.

#### **3.4.4 Enfoque Cognoscitivista**

Se abordarán de este enfoque tres teorías: la epistemología genética de Jean Piaget, la teoría socio-genética o socio-cultural de Lev Vigotsky, y la teoría de las inteligencias múltiples de Howard Gardner.

##### **a. La epistemología genética de Jean Piaget**

Jean Piaget, biólogo y epistemólogo nacido en Suiza (1896-1980), ha sido considerado como una de las figuras más notables de las ciencias de la conducta de los últimos tiempos. Al igual que sus contemporáneos cognoscitivistas, coincidió con el criterio de que el aprendizaje es una reestructuración activa de percepciones e ideas y no, simplemente, una reacción



pasiva ante la estimulación y el refuerzo exterior. Contrario a lo planteado por los conductistas, no considera el aprendizaje como un fenómeno que puede ser reducido a meras asociaciones, pues para él, se trata de un fenómeno sistemático y activo, en el que la percepción se encuentra organizada.

De acuerdo con Piaget, los conocimientos no provienen de la sensación ni de la percepción en forma aislada, sino de la acción entera, en la cual la percepción no constituye más que la función de la señalización. Su teoría pone de relieve una concepción del aprendizaje, a partir del procesamiento de información, lo cual lleva, necesariamente, a la exploración y al descubrimiento. Sus investigaciones le permitieron realizar una clara distinción entre aprendizaje en sentido estricto, entendido como aquel que se adquiere del medio, y aprendizaje en sentido amplio, el cual se refiere al progreso de las estructuras cognitivas por procesos de equilibración, en el que el primer tipo de aprendizaje (representado fundamentalmente por el condicionamiento clásico y operante) se encuentra subordinado al segundo. (Pozo, 1989: 177).

Con este tipo de interpretación, Piaget llegó a la conclusión de que el aprendizaje por asociación no tiene ningún valor explicativo, ya que para presentar una noción adecuada del proceso, se debe explicar cómo el sujeto lo construye e inventa y no sólo cómo lo copia e imita. De acuerdo con su teoría, el aprendizaje se produce cuando tiene lugar un desequilibrio o un conflicto cognitivo, el cual se da gracias a dos procesos complementarios, a los que denominó como asimilación y acomodación.

Con ellos, la teoría de Piaget no sólo buscaba explicar cómo los sujetos entienden el mundo, sino también cómo cambia el conocimiento que se tiene respecto de él. De esta manera, en su teoría, el aprendizaje pasaba a ser conceptualizado como un proceso constructivo interno. Esto es, como un proceso en el que las propias actividades cognitivas de los individuos determinan sus reacciones ante el estímulo ambiental.

El aprendizaje es concebido, así, como un proceso de reorganización cognitiva, lo cual supone, primero, un proceso de asimilación de la información que es obtenida del medio y, al mismo tiempo, la acomodación de los conocimientos que se tienen previamente (a los recibidos recientemente) para producir, al final, un proceso de autoregulación cognitiva que es lo que Piaget denominó equilibración. (Piaget, 1980: 66).

De acuerdo con esto, la actividad externa al sujeto no basta por sí misma para generar el aprendizaje, sino que es necesaria la actividad interna, así que el aprendizaje dependerá del nivel de desarrollo poseído por el sujeto. Para Piaget, la asimilación es “la integración de elementos exteriores a estructuras en evolución o ya acabadas en el organismo”, y la acomodación debe ser comprendida como “cualquier modificación de un esquema asimilador o de una estructura, modificación causada por los elementos que se asimilan”. (Piaget, 1985: 78).

La equilibración es, por su parte, un proceso activo que implica interacción constante entre el sujeto y el ambiente en que se encuentra inmerso. Este concepto, parte del supuesto de que el desarrollo de un individuo no se encuentra determinado sólo por la herencia genética o el influjo del medio ambiente, sino que también se encuentra mediatizado por la construcción de nuevas formas de conocer.

Contrario a los conductistas, Piaget no consideraba que la conducta se pudiera predecir, o bien, se pudieran formular leyes que establecieran cómo habrían de reaccionar los individuos en un momento determinado, la conducta obedecía, de acuerdo con su criterio, al proceso interno de la equilibración y no, al reforzamiento exterior.

Para concluir, se puede decir que los trabajos de Piaget, particularmente en el campo de la epistemología genética, orientados a la comprensión acerca de la naturaleza del conocimiento, sirvieron para nutrir un planteamiento acerca de la construcción del conocimiento, denominado constructivismo, y marcaron un punto de referencia en el contexto de las teorías cognoscitivistas, al abrir la puerta a nuevas y más acabadas teorías del aprendizaje. De acuerdo con la teoría de Piaget, el aprendizaje es conceptualizado como un proceso constructivo interno, como un proceso en el que son las actividades cognitivas de los individuos las que determinan sus reacciones ante el estímulo ambiental.

#### **b. Teoría Socio-genética de Lev Vigotsky o Teoría Socio-cultural**

Lev Vigotsky representa una corriente de pensamiento, cuya teoría toma como punto de partida una perspectiva teórica y metodológica muy diferente, particularmente, porque su teoría surgió en el contexto histórico-social, de la hoy extinta Unión Soviética, aspecto que determina diferencias ideológicas y conceptuales de sus planteamientos, respecto a los ofrecidos por los teóricos de corte occidental.

Su experiencia intelectual se nutrió en el marco del enfoque materialista dialéctico; de ahí que este autor ofrezca una visión diferente al interior de la psicología científica, al integrar una concepción dialéctica de las relaciones entre lo fisiológico (mecánico) y lo mental. Su teoría rechaza por completo el reduccionismo asociacionista que ve el aprendizaje como la acumulación de reflejos o asociaciones entre estímulos y respuestas y, más bien, se manifiesta como una variante del enfoque organicista, al que se circunscriben teóricos tan destacados como Piaget. (Pozo, 1989; 193).

Su teoría se nutre de elementos desarrollados por la teoría marxista. De hecho, la noción de actividad (por actividad debemos comprender el proceso de transformación del medio a través del uso de herramientas) que es presentada

frente a la idea reactiva del concepto de reflejo manejado por los conductistas, es recogida de la obra de Engels, titulada El papel de la transformación del mono en hombre. (Pozo, 1989; 194). De acuerdo con esta noción, el ser humano no se limita a responder a los estímulos, sino que actúa sobre ellos transformándolos. De esta manera, mientras que en el enfoque conductista los estímulos y respuestas mediadores son (según el principio de correspondencia) meras copias observables de los estímulos y respuestas externas, los mediadores de la teoría de Vigotsky son instrumentos que transforman la realidad, en lugar de imitarla. En este sentido, el concepto de mediador está más próximo a la noción de adaptación de Piaget (como un equilibrio de asimilación y acomodación) que al conductismo mediacional, ya que, al igual que en Piaget, se trata de una adaptación activa y no mecánica.

En la teoría Vigotskiana la cultura proporciona al individuo las herramientas necesarias para modificar su entorno. Sin embargo, no es sólo eso lo que proporciona, ya que también está constituida, principalmente, de sistemas de signos o símbolos que median en nuestras acciones. El sistema de signos más usado es el lenguaje hablado, pero hay otros sistemas simbólicos que permiten actuar sobre la realidad, como lo son la aritmética y el sistema de lectura y escritura, entre otros. En este sentido, comprender la importancia que Vigotsky le brinda al entorno, es fundamental para entender su teoría, ya que para él, el medio histórico-social es el que proporciona los instrumentos de mediación. Su adquisición, no sólo consiste en tomarlos del medio social externo, sino que se requiere interiorizarlos, lo cual exige una serie de procesos psicológicos.

Vigotsky no acepta la tesis conductista de que los significados están en la realidad y sólo hay que abstraerlos por inducción y, aunque considera que los significados provienen del medio social externo, explícita, claramente, que éstos deben ser asimilados o interiorizados por cada niño concreto. Es en este punto donde su teoría se aleja de las tesis piagetianas, pues para él, el motor del

desarrollo y el aprendizaje va desde el exterior del sujeto hasta el interior, en un proceso de internalización o transformación de las acciones externas, en acciones internas psicológicas.

Para él, la ley fundamental de adquisición del conocimiento comienza siempre siendo objeto de intercambio social, es decir, comienza siendo interpersonal y termina siendo intrapersonal. Todas las funciones superiores se originan como relaciones entre seres humanos, es por eso que el sujeto ni copia los significados del medio, como lo acotan los conductistas, ni los construye, como en Piaget, sino que los reconstruye. (Vigotsky, 1934:298), a partir de la internalización de lo que el medio le ofrece (a través de los instrumentos de mediación), y lo cual es tomado e interiorizado por medio de todo un conjunto de procesos psicológicos y educativos. Los aspectos fundamentales de la teoría Vigotskiana podrían resumirse en los siguientes principios:

- Principio histórico o genético

Para Vigotsky, un fenómeno se puede explicar en la medida en que se puede reconstruir o reproducir su proceso de génesis, ya que cualquier actividad humana puede ser comprendida, única y exclusivamente, cuando se conoce su origen.

- Principio de interiorización

Todos los procesos de desarrollo de disposiciones psicológicas tienen su génesis en la cooperación e interacción social entre adultos y jóvenes. Primero está la dimensión social de la conciencia y de ésta se da la derivación de la dimensión individual, cuyo origen se encuentra en lo social.

- Principio de mediación

El uso de “herramientas” es una característica del desarrollo humano. En un primer momento se trata de materiales, pero, posteriormente, se reemplazan poco a poco por palabras, conceptos, reglas y principios, con los que se puede

pensar. El desarrollo cognitivo se afirma, precisamente, en la génesis de la mediación. Para Vigotsky (1931:36), el desarrollo cognoscitivo de un niño o una niña se sustenta en el actuar verbal; particularmente, en los diálogos que se establecen entre el niño y el adulto.

En virtud de ello, enfatiza el nexo existente entre el desarrollo lingüístico y el desarrollo del pensamiento, pues, en su opinión, la educación debe anticiparse al desarrollo espontáneo, ya que sólo de esta manera se puede estimular el desarrollo del sujeto. De acuerdo con su teoría, el desarrollo del pensamiento lógico está vinculado, en gran parte, con el desarrollo de la capacidad lingüística, por ello señala la existencia de cierto grado de relación causal entre los logros lingüísticos y los avances en el desempeño cognoscitivo.

(Vigotsky plantea la existencia de cierto grado de relación causal entre los logros lingüísticos, tales como: la representación simbólica, el dominio de la sintaxis, la internalización del lenguaje y la adquisición de términos y relaciones más abstractas; y los avances en el desempeño cognoscitivo tales como: la internalización de las operaciones lógicas, el surgimiento de la capacidad para entender y manipular relaciones entre abstracciones sin necesidad de experiencias empíricas concretas y recientes y la capacidad para pensar en función de relaciones hipotéticas entre variables.) Su teoría plantea la existencia de lo que él ha dado en llamar la zona de desarrollo próximo. Él explica la relación entre adultos y menores, como una relación de asimetría de igual valor humano, en la que los adultos sirven de mediadores para que los menores adquieran los instrumentos de la cultura (conceptos, procedimientos, entre otros) y se introduzcan en el mundo de los significados de la cultura, en la cual están inmersos los mayores. Desde esta perspectiva, se refuerza la creencia Vigotskiana de que se producen, más bien procesos de reconstrucción del conocimiento que de construcción de éste.

En este sentido actúa la zona de desarrollo próximo, porque es la que explica la apropiación de conocimientos, como el paso desde una zona de desarrollo real o actual (en la que se encuentra el estudiante a la hora de sus intercambios con el docente) a una zona de desarrollo próximo. La zona de desarrollo real o actual es el contexto en el cual el estudiante o la estudiante resuelve problemas de manera independiente, sin necesidad del apoyo o la ayuda de alguna persona; mientras que la segunda, la zona de desarrollo próximo, es aquella zona en la cual la persona que aprende demanda de la ayuda de una persona con mayor conocimiento o experiencia. Esto debe ser visto como un proceso dialéctico.

Lo anterior no niega, sin embargo, que en un futuro muy cercano la estudiante o el estudiante pueda resolver esos problemas o situaciones de manera autónoma, pues de lo que se trata, es que el adulto les brinde los soportes necesarios para llegar a hacer por sí mismo, aquello en lo que se requería alguna ayuda. Lo planteado anteriormente, parte del supuesto de que lo que la niña o el niño es capaz de hacer el día de hoy con la ayuda de los otros u otras, mañana podría hacerlo de manera independiente. Es decir, se le puede ayudar a la alumna o al alumno a alcanzar cada vez mayores niveles de independencia y de autonomía en el aprendizaje.

En este sentido, para Vigotsky las relaciones asimétricas mayores-menores o docentes-alumnos son particulares e indispensables, para construir actividades de aprendizaje dentro de la zona del desarrollo próximo. Así, la educación debe servir para influir los procesos de desarrollo del niño o de la niña y ocuparse no sólo del actual nivel de desarrollo de éstos, sino estimularlos para que desarrollen actividades en la zona de desarrollo próximo, con el fin de impulsar su proceso de desarrollo.

Es pertinente señalar que la zona de desarrollo próximo tiene diferente tamaño entre las personas, por eso también se le conoce como zona de

desarrollo potencial. Quien tenga mayor riqueza en esta zona, tendrá mayores posibilidades de aprendizaje; por ello, parte del trabajo de la maestra y del maestro, consiste en diagnosticar e investigar la calidad de la zona de desarrollo de sus estudiantes. Cuando el niño o la niña llegan a la escuela, poseen todo un conjunto de aproximaciones en torno al mundo y su participación dentro de él. Se trata de “nociones espontáneas”, formadas por ellos mismos.

Cuando ingresan a la escuela, la institución les proporciona nuevos tipos de nociones, que son las que el autor denomina “nociones teóricas” que responden a la cultura sistematizada. En este sentido, Vigotsky plantea el tema de la reconstrucción mental de los conceptos y categoriza los conceptos en dos dimensiones: espontáneos y científicos. Los primeros se construyen en la vida diaria, ya sea en los juegos, la familia o la comunidad, los segundos son construidos en la educación formal sobre la base de los conceptos espontáneos. Estos últimos son el producto del pensar humano en el marco del proceso civilizatorio, y deben ser enseñados a través de la educación institucionalizada.

Generalmente sirven para reestructurar las nociones espontáneas, de forma tal que se transforman en nociones conscientes y multiplicables, lo que permite un aporte significativo para el desarrollo del ser humano. A la escuela llegan vertidos en las asignaturas del currículo. La mediación es otro de los conceptos que se destaca en la obra de Vigotsky. Debe ser entendida como la intervención que realiza un sujeto para que otro u otra aprendan, con la mayor autonomía e independencia posible.

Esta mediación tiene un carácter progresivo; en un primer momento se da un compartir entre el que enseña y el que aprende, para avanzar, paulatinamente, hacia una situación en la cual, quien aprende se conduce con mayor autonomía. Este proceso se conoce como “andamiaje” y consiste en diseñar situaciones, en un inicio para que quien enseña y quien aprende



caminen juntos, un tramo del camino, hasta cuando después de cierto momento, el que aprende pueda seguir de manera independiente.

Para Vigotsky, el motor del desarrollo y del aprendizaje va desde el exterior del sujeto hasta el interior, en un proceso de internalización o transformación de las acciones externas, sociales, en acciones internas psicológicas.

### **c. Teoría de las inteligencias múltiples de Howard Gardner**

Antes de comentar esta teoría, brevemente se caracterizara la forma en que se ha venido conceptualizando la inteligencia. A este respecto, debe señalarse que desde la antigüedad diversas culturas le han asignado funciones específicas a algunas partes del cuerpo, en relación con las facultades mentales. Los egipcios, por ejemplo, consideraban que el pensamiento se encontraba localizado en el corazón y los griegos afirmaban que la mente se encontraba en el cerebro.

En el campo de la psicología propiamente dicha, muchos esfuerzos teóricos se han venido realizando en torno al tema de la inteligencia. Se han venido planteando teorías que han buscado las leyes de amplias facultades mentales, en el siglo XIX, el inglés Francis Galton elaboró una serie de métodos estadísticos para clasificar a los seres humanos en términos de sus poderes físico e intelectual, así como la forma de relacionar esas medidas entre sí.

A inicios del siglo XX, los franceses Alfred Binet y Théodore Simón observaron la necesidad de caracterizar capacidades más complejas o “molares” como las que contemplaban el lenguaje y la abstracción. A raíz de ello, establecieron un conjunto de pruebas de inteligencia para identificar a niños retardados, colocando a otros niños en niveles apropiados. Hasta hace algunos años estas pruebas de la inteligencia constituían el mayor logro en psicología.

Sin embargo, en las últimas décadas la polémica ha ido adquiriendo dimensiones particulares dadas por la prominencia de dos concepciones acerca de la inteligencia. (Solano, 2009: 83)

La primera concepción se conoce como “G” y considera que existe un factor general supeditante de la inteligencia, que se mide con todas las tareas, en una prueba de inteligencia. Su principal representante es el psicólogo de la educación inglés, Charles Spearman.

La segunda concepción ha sido defendida por el psicométrico estadounidense L. Thurstone, quien cree en la existencia de un pequeño conjunto de facultades mentales primarias que tienen relativa independencia entre sí, y que se miden con distintas tareas. (Solano, 2009: 83)

Ambas concepciones han tenido detractores y defensores a lo largo de las últimas décadas. Sin embargo, y a pesar de lo intenso de las discusiones, no pareciera vislumbrarse la primacía de una de ellas sobre la otra. En la primera mitad del siglo XX, se inició un giro importante en este campo con los planteamientos de Jean Piaget, ya que sus estudios epistemológicos acerca del fenómeno del conocimiento permitieron caracterizar las líneas generales de razonamiento de los niños. Contrario a los puntos de vista de Binet y Simón, con quienes había trabajado las pruebas de medición de la inteligencia, Piaget dirigió su atención a conocer cuáles eran las razones causantes de la respuesta equivocada de los niños y de las niñas y no cuál era su respuesta. (Solano, 2009: 84)

Todos los seres humanos son capaces de conocer el mundo de siete modos diferentes. Según el análisis de las siete inteligencias todos somos capaces de conocer el mundo de a través del lenguaje, del análisis lógico-matemático, de la representación espacial, del pensamiento musical, del uso del cuerpo para resolver problemas o hacer cosas, de una comprensión de los

demás individuos y de una comprensión de nosotros mismos. Donde los individuos se diferencian es la intensidad de estas inteligencias y en las formas en que recurre a esas mismas inteligencias y se las combina para llevar a cabo diferentes labores, para solucionar problemas diversos y progresar en distintos ámbitos.

Con este punto de vista, Piaget (1985) sentó una posición distinta acerca de la cognición humana, ya que partió del hecho de que los sujetos construyen hipótesis en forma continua, con ello, tratan de producir conocimientos. Es importante señalar, que en el contexto en que Piaget desarrolló sus estudios sobre epistemología genética, se estaba produciendo la confrontación de dos enfoques: el de los teóricos del procesamiento de la información y el de los teóricos de los sistemas simbólicos. Los primeros trataban de describir con la mayor cantidad de detalles posibles, todos los pasos empleados por una niña o por un niño cualquiera.

De hecho, la meta fundamental de la psicología del procesamiento de la información era describir cada uno de los pasos acerca de cómo se desempeña el sujeto, así como analizar sus pensamientos con sus comportamientos. Su teoría venía a representar un avance respecto a la teoría piagetiana, ya que ofrecía la posibilidad de observar un cuadro de la “entrada” de información, o mecanismos de acceso y las formas de retención inmediata y a corto plazo. Los segundos, contrarios a las teorías del coeficiente de inteligencia, a la teoría de Piaget y a la del procesamiento de la información, centraron su atención en determinada clase de solución de problemas de lógica y lingüística. (Pozo, 1989: 202).

De acuerdo con el criterio de Gardner, todos ellos ignoran la biología. Todos evitan luchar a brazo partido con los niveles más altos de la creatividad, y todos son insensibles a la diversidad de papeles destacados en la sociedad humana. (Gardner 1994; 32).

Los representantes del enfoque simbólico, fundaron un punto de vista alternativo que se afirma en las capacidades simbólicas humanas. Gran parte de sus estudios bajo la consideración de que el ser humano posee gran habilidad para emplear diversos vehículos simbólicos en la expresión y la comunicación de significados.

### **3.5 Inteligencias Múltiples**

Es preciso ahora, puntualizar en qué consiste la Teoría de las inteligencias múltiples de Howard Gardner. La teoría de las inteligencias múltiples, es un intento serio y sistematizado en el ámbito de la psicología del desarrollo y, de manera más general, un aporte significativo en el campo de las ciencias cognoscitivas y conductuales. Por sus propias características, se ha convertido en una de las teorías más sugestivas que han aparecido en las últimas décadas.

La obra Estructuras de la mente. Teoría de las Inteligencias Múltiples despertó el interés en unos y el recelo en otros, al plantear que el ser humano posee ocho tipos de inteligencia. Desde esta perspectiva, su teoría representa un esfuerzo intelectual por aportar novedosos criterios sobre las inteligencias (en plural), en el contexto de la psicología del desarrollo. En ella, el autor parte de una valoración de los conceptos existentes en torno a la inteligencia en el ámbito de la psicología, y formula una definición de inteligencia según la cual ésta es concebida como: “la capacidad de resolver problemas, o de crear productos que sean valiosos en uno o más ambientes culturales”. (Gardner, 1994; 10) A criterio de Gardner, no se puede negar que algunas personas puedan tener el potencial necesario para destacar en más de un ámbito; sin embargo, rechaza enfáticamente, la idea de las grandes facultades generales.

En su opinión, la mente tiene la capacidad de tratar distintos tipos de contenido, pero resulta en extremo improbable que la capacidad de una persona para abordar un contenido, permita predecir su facilidad en otros campos. Los seres humanos han evolucionado para mostrar distintas inteligencias y no para recurrir de diversas maneras, a una sola inteligencia flexible. De acuerdo con él, en el apogeo del conductismo y de la psicometría, se creía que la inteligencia era una entidad única hereditaria y que los seres humanos podían ser capacitados para aprender cualquier cosa, siempre que se le presentaran de manera adecuada. (Gardner, 1994: 45). En la actualidad, los investigadores consideran que existe una multitud de inteligencias bastante independientes entre sí, y que cada inteligencia tiene sus propias ventajas, pero también sus propias limitaciones.

### **Inteligencia Musical**

Según Gardner (1987), es la capacidad de las personas para percibir, discriminar, expresar y transformar las diversas formas musicales. Implica tener una gran sensibilidad para el ritmo, el tono y el timbre de la música. Está presente, entre otros, en compositores, directores de orquesta, críticos musicales, músicos y oyentes activos y sensibles. Las personas con un alto grado de esta inteligencia se sienten atraídas por los sonidos de la naturaleza y por toda clase de melodías. Disfrutan con el ritmo y siguen el compás de las composiciones según Gardner.

### **Inteligencia Corporal Cinestésica**

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

así como las capacidades auto -perceptivas, las táctiles, la percepción de medidas con volúmenes. Se presenta en atletas, bailarines, artesanos y cirujanos. Las personas en las cuales se manifiesta destacan en actividades deportivas, en la danza, la expresión corporal. Son personas muy hábiles en la ejecución de trabajos que precisan el uso de instrumentos y herramientas. (Gardner 1987)

### **Inteligencia Lingüística**

De acuerdo con Gardner (1987), es la capacidad para usar palabras de manera efectiva, sea en forma oral o de manera escrita. Esta inteligencia incluye la habilidad para manipular la sintaxis o significados del lenguaje o usos prácticos del lenguaje. Algunos usos incluyen la retórica (usar el lenguaje para convencer a otros de tomar un determinado curso de acción), la mnemónica (usar el lenguaje para recordar información), la explicación (usar el lenguaje para informar) y el metalenguaje (usar el lenguaje para hablar del lenguaje). Entre las personas que tienen una gran inteligencia lingüística, se encuentran los abogados, los oradores, los escritores y los poetas. Estas personas disfrutan a la hora de narrar historias, escribir relatos, leer profusamente, jugar con rimas y con palabras, además de aprender con gran facilidad distintas lenguas.

### **Inteligencia Lógico-Matemática**

Según Gardner (1987), es la capacidad para usar los números de manera efectiva y razonar adecuadamente. Esta inteligencia incluye la sensibilidad a los esquemas y relaciones lógicas, las afirmaciones y las proposiciones (si-entonces, causa-efecto), las funciones, las abstracciones. Se encuentra en los científicos, matemáticos, ingenieros, analistas de sistemas. Las personas que la desarrollan analizan con facilidad razonamientos, problemas, además de acercarse a los cálculos numéricos con entusiasmo, siempre utilizan un pensamiento abstracto, utilizando la lógica - matemática. Les gusta razonar las

reglas, trabajar con sistemas simbólicos, resolver problemas realizando experimentos.

### **Inteligencia Espacial**

Gardner (1987) lo define como la habilidad para percibir de manera exacta el mundo visual-espacial, de ejecutar transformaciones sobre esas percepciones. Esta inteligencia incluye la sensibilidad al color, la línea, la forma, el espacio y las relaciones que existen entre estos elementos. (Piaget, 1950:207) quien realizó diversos estudios sobre el desarrollo del entendimiento espacial en los niños. Considera la inteligencia espacial como parte integral del retrato general del crecimiento lógico que estaba formado por medio de sus distintos estudios. Para que los conceptos de inteligencia sobre la que se debe asentar el aprendizaje significativo, fuera de cualquier aprendizaje memorístico.

Es propia del llamado pensamiento tridimensional. Está presente en los pilotos de aviación, marinos, escultores, pintores, artistas plásticos y arquitectos, entre otras profesiones. Son personas que trabajan, explican utilizando gráficos, esquemas, cuadros. Les gusta elaborar mapas, físicos mentales, entienden muy bien planos y croquis.

### **Inteligencia Interpersonal**

La capacidad de percibir estableciendo distinciones en los estados de ánimo, las intenciones, las motivaciones, los sentimientos de otras personas. Esto puede incluir la sensibilidad a las expresiones faciales, la voz, los gestos, la capacidad para discriminar entre diferentes clases de señales interpersonales la habilidad para responder de manera efectiva a estas señales en la práctica. Comprende la desenvolvura de entender a los otros y relacionarse eficazmente con ellos. Incluye una gran sensibilidad para entender las expresiones faciales, la voz, los gestos, las posturas, para responder adecuadamente. (Gardner 1987)

## **Inteligencia Intrapersonal**

De acuerdo a Gardner (1987) es el conocimiento de sí mismo y la habilidad para adaptar las propias maneras de actuar a partir de ese conocimiento. Esta inteligencia incluye tener una imagen precisa de uno mismo (los propios poderes y limitaciones), tener conciencia de los estados de ánimo interiores, las intenciones, las motivaciones, los temperamentos, los deseos, la capacidad para la autodisciplina, la auto-comprensión, la autoestima. Esta organizada en torno a la pericia para construir una percepción muy precisa respecto de sí mismo, de organizar, planificar y dirigir su propia vida. Incluye conductas de autodisciplina, de auto-comprensión y de autoestima. La inteligencia intrapersonal se encuentra muy desarrollada en los filósofos, teólogos, pensadores y psicólogos. Se manifiesta en personas reflexivas, de pensamiento correcto, con facilidad para aconsejar adecuadamente.

En la actualidad, los investigadores consideran que existe una multitud de inteligencias bastante independientes entre sí, que cada una de ellas tiene sus ventajas, pero igual presentan algunas limitaciones. Basados en esas limitaciones, es como se le señalan algunas objeciones a la Teoría de las inteligencias múltiples. La primera de ellas alude, directamente, al hecho de que la noción o idea de INTELIGENCIA debería referirse a un tipo más general de capacidad, por ello se debe hablar de talento en el caso de lo planteado por Gardner.

La segunda de éstas se refiere al hecho de que Gardner no ofrece información clara y pruebas contundentes de cómo se relacionan entre sí, dichas inteligencias. La tercera es poco más mesurada, sin embargo, afirma que lo que Gardner presenta como taxonomía de las inteligencias, tiene pocas diferencias respecto a otras listas que han sido presentadas por otros teóricos, respecto a estilos y ritmos de aprendizaje, de ahí que se pregunte por su originalidad como



teoría. Finalmente, la cuarta hace alusión directa a que el trabajo presentado por Gardner, tiene un alto grado de descripción y poco de explicación.

Todas y cada una de estas observaciones tienen en su verdadera dimensión, un buen grado de veracidad; no obstante, para los fines del trabajo educativo, quienes se vinculan con los procesos de aprendizaje, esta teoría significa un buen punto de partida para comprender que todos los seres humanos somos distintos, a pesar de pertenecer a la misma especie. Lo que permite reconocer que las formas en que aprendemos y estructuramos el pensamiento, tiene ritmos y estilos particulares, razón por la que esta teoría adquiere significado fundamental en el trabajo pedagógico, ya que es importante tomar en cuenta las diferencias individuales a la hora de trabajar en clase.

### **3.6 Proceso de enseñanza-aprendizaje**

El proceso de enseñanza aprendizaje es aquel proceso lógico y temporalmente ordenado por medio del cual se logra la transmisión, creación e intercambio de conocimientos que pueden referirse a cuestiones generales o específicas de determinada área educativa, en dependencia de las condiciones específicas de las personas a las que se dirija (como lo son su edad, su grado de conocimiento previo, etc.), lo cual se realiza por medio de diferentes modalidades o métodos pedagógicos según las condiciones históricas o corrientes adoptadas, siendo esta cuestión de los métodos o formas de transmisión, uno de los ejes sobre lo que versara este trabajo, debido a que se trata de fundamentar el juego como método didáctico. El otro eje temático lo constituyen las inteligencias múltiples de Gardner, que permiten concebir, al hombre con una amplitud de capacidades para la adopción de diversidad de aptitudes, destrezas y conocimientos.

Podemos decir que el proceso de enseñanza - aprendizaje no es más que un sistema de comunicación intencional, que se da en la educación formal,

direccionada, siguiendo un plan específico previamente estudiado, dónde se desarrollan diferentes métodos que intentan facilitar y provocar el aprendizaje.

El aprendizaje tiene que ser concebido como un proceso de construcción cognoscitiva personal, intransferible, autónoma, consciente. Un proceso del que se es responsable personalmente, más allá de las ayudas que nos puedan propiciar otras personas. Es una apropiación que se realiza, en gran parte, en la vida cotidiana; pero existe otra parte de la que nos apropiamos a través de procesos de formación específicos (escuela, colegio, Universidad), por medio de los cuales accedemos a las herramientas básicas que permiten la producción y reproducción de nuestra cultura.

En una perspectiva de construcción del conocimiento, que es la que podría asumirse en una práctica pedagógica diferente, se parte del criterio de que cada persona construye sus propios conocimientos, es decir, él o ella los interiorizan como producto de un ejercicio mental que le permite aprender constantemente, esto es, en un ejercicio de apropiación del conocimiento, tal y como lo concibe Piaget. Lo que se busca a través de los procesos de enseñanza y de aprendizaje, es potenciar y favorecer la construcción del pensamiento, y favorecer el desarrollo de destrezas y habilidades, que le permita a los educandos interactuar competentemente con el medio.

En esta construcción cognoscitiva, la enseñanza debe ser pensada como el proceso que favorece las interacciones entre los alumnos y las alumnas y los contenidos que tienen que aprender, y que mejor forma de interactuar que el juego que es interacción por excelencia. Se debe considerar, como punto de partida, la elaboración del conocimiento por parte de la alumna o del alumno, e intervenir con el propósito de provocar el desarrollo o crecimiento cognitivo de éstos, hacia formas más elaboradas que transitan de lo cotidiano a lo científico, por ejemplo.

La enseñanza se constituye en factor clave para el desarrollo de las distintas estrategias de aprendizaje, en las que los esquemas de conocimiento, las expectativas y las motivaciones, las interpretaciones y las valoraciones de los diferentes participantes interactúan. De igual manera, estas estrategias tienen que estar orientadas a estimular a los estudiantes y las estudiantes para que piensen y se expresen libremente; para ello, la docente o el docente conduce el proceso de enseñanza o de aprendizaje, de cierta manera, para que sus discípulos elaboren las respuestas, no las que se han prefijado, sino las que se construyen como producto de un ejercicio compartido, el juego viene a ser acá la herramienta o medio en el sentido que Vigotsky proporcionaba, que potencialice el proceso de enseñanza aprendizaje y produzca educación efectiva e integral.

En este ejercicio compartido de construcción cognoscitiva, los errores de los estudiantes y las estudiantes, son asumidos como parte del proceso, de ahí que se busque aprovechar el error como fuente de conocimiento, contrario a la visión educativa tradicional, que rechaza y descalifica toda respuesta que no se corresponde con la que espera la docente o el docente, según el manual

### **Aprendizaje compartido**

Compartir el proceso, mediante el cual se construye el conocimiento, parte de reconocerle a los alumnos y a las alumnas, la posibilidad de ser partícipes de su propio proceso formativo como individuos y como seres sociales. Es aceptar la posibilidad de que en el aula escolar maestros y maestras, alumnos y alumnas, puedan compartir sus experiencias en un proceso a través del cual se comparte lo que se piensa, lo que se sabe y lo que se siente, todo esto es posible sin artificios dentro de una dinámica lúdica, es decir, por medio del juego.

Es desarrollar un proceso de comunicación, un proceso donde dos o más personas (en este caso alumnos, alumnas y maestros) puedan intercambiar sus experiencias y conocimientos, con el propósito de llegar a un nivel de

comprensión más alto que el que poseían antes. En el mundo contemporáneo, los seres humanos compartimos el conocimiento en los más variados espacios sociales: los medios de comunicación, las fiestas, las relaciones de asesoramiento, la vida cotidiana, la escuela, entre otros. No obstante ello, para educadores y educandos el espacio (por excelencia) donde tendría lugar, de manera natural, la construcción compartida del conocimiento, es el aula escolar. Y es que el aula escolar, constituye uno de los lugares más apropiados, para llevar a cabo la construcción compartida de conocimientos.

En ella, educandos y educadores, pueden compartir no sólo los conocimientos, sino también el proceso a través del cual se da la apropiación de esos conocimientos, esto es, donde los educandos puedan participar activamente en la clase sugiriendo ideas, aportando temáticas e involucrándose en discusiones que les permitan desarrollar su autonomía y un mayor sentido de responsabilidad. El aula es un lugar propicio, porque en ella tienen lugar los más variados intercambios comunicativos, ya que más que un conjunto de paredes y ventanas o un cúmulo de pupitres y pizarrones ordenados en fila, es un espacio en el que tienen lugar todo un conjunto de interacciones entre el educador y los educandos y entre los educandos entre sí. Éstas vienen a determinar en mucho los logros y las limitaciones de los procesos de enseñanza y de aprendizaje, que tienen lugar en la escuela. (Solano, 2009: 112)

El aula es un pequeño espacio social, en el que un adulto y un grupo de alumnos y alumnas se involucran en un proceso formativo, el cual nunca es unidireccional, pues se trata de un proceso en el que se nutren ambos. Un proceso de construcción conjunta que supone un ejercicio común, un ejercicio en el que el diálogo y la solidaridad tendrían que estar presentes. En este proceso, el educador ayuda a los alumnos a alcanzar mayores niveles de conocimiento y de autonomía; luego se repliega y posibilita que éstos se involucren decididamente en la dinámica del aula.

El aprendizaje se de acuerdo a Solano se puede promover si se toman en cuenta diversas cuestiones, como lo son: (Solano, 2009: 120)

### **Organización del proceso de enseñanza aprendizaje**

Hay que formar el grupo óptimo para cada tipo de actividad. Puede ser que el número ideal varíe de un objetivo a otro. Habrá actividades que requieran un tratamiento de grupo grande, o de grupo de trabajo, o individual.

En un proceso de interacción profesor-alumno, los roles de ambos deben cambiar con suficiente flexibilidad. De la actitud tradicional: Profesor que imparte conocimientos y el alumno que recibe pasivamente, se pasa a una multiplicidad de actividades que requieren un cambio de actitud en los participantes

### **Los conocimientos previos**

En primer lugar, debe mencionarse la necesidad de que se reconozcan los conocimientos previos de los estudiantes y las estudiantes porque generalmente, en el tratamiento de los contenidos de una asignatura en la escuela, casi siempre se parte del conocimiento sistematizado que la escuela promueve. No se toma en cuenta el conocimiento cotidiano, que la niña y el niño poseen y que han construido a partir de su relación con el entorno. Perdemos de vista que el niño y la niña, antes de llegar a la institución escolar, llevan años dando explicaciones coherentes al mundo de experiencias, tanto lingüísticas como sociales, al que se ven enfrentados. Es un error pensar que la niña o el niño que ingresa a la escuela parte de cero, como si fuera una pizarra en blanco sobre la que se va a escribir sin más ni más. Esto es una negación de todo el proceso de **aprendizaje no sistematizado**, que ha experimentado a lo largo de sus primeros años de vida. (Solano, 2009: 125)

## **El pensamiento**

Es la base sobre la cual se debe aprender a leer y a realizar cualquier aprendizaje específico. Los esquemas de relación, clasificación, espacio, tiempo, probabilidad y otros más constituyen las estructuras, que son la materia con la cual se constituye la inteligencia. Una vez que se ha establecido definitivamente la operación en el desarrollo de un determinado niño, se convierte en una parte de él, siendo la operación una actividad del pensamiento, pues quien percibe bien alcanza a diferenciar, comparar, clasificar, inferir, razonar. Debemos enfatizar en el conocimiento figurativo y el conocimiento operativo. El conocimiento operativo “opera” y transforma una situación dada en una forma, es alimento para el entendimiento y puede asimilarse con respecto a los esquemas disponibles. (Núñez Pérez, 2002:6)

## **Los usos particulares de la Lengua**

Guatemala se caracteriza por la diversidad cultural, en donde coexisten numerosos grupos humanos con las más variadas tradiciones culturales en su territorio. Esta diversidad cultural tiene, además, una expresión concreta en la existencia de numerosas lenguas y dialectos, que proveen de una riqueza inmensa.

En el nivel educativo, **el lenguaje** es esencial en **el desarrollo** de la **comprensión**, porque proporciona un medio para enseñar y aprender. El lenguaje es utilizado por la maestra y el maestro, al desarrollar estrategias para introducir temas, para llevar a cabo discusiones, para relacionar el pensamiento con la acción, para consolidar experiencias compartidas y para solucionar malentendidos, entre otros. A su vez, es uno de los instrumentos, a partir del cual la niña y el niño construyen su modo de pensar. Es un medio de interacción social, que es adoptado e interiorizado por los estudiantes y las estudiantes, cuyos procesos de pensamiento se ven reorganizados gracias a él.

El lenguaje y la comprensión compartida, son esenciales para la gestión del proceso de aprendizaje, para llegar a conocer y comprender cosas que van más allá de la propia experiencia, para compartir y comparar las experiencias e interpretaciones propias con las de los otros y las otras. Los procesos de enseñanza y de aprendizaje, pueden explicarse como procesos comunicativos, por medio de los cuales se alcanzan los objetivos propuestos, se elaboran y reelaboran las experiencias y se construye el conocimiento; no obstante ello, en la escuela que conocemos, hasta hace muy poco se ha reconocido la importancia del lenguaje, para construir representaciones sobre el mundo, es por ello que se exigía el uso del español como lengua oficial, lo que dificulta el aprendizaje de aquellos niños y aquellas niñas provenientes de grupos culturales que no tienen el español como lengua materna.

Esto lleva a reconocer la existencia de usos particulares de la lengua, según el grupo humano que corresponda: etnias indígenas, grupo garífuna, campesinos, grupos marginales.

La escuela es uno de los lugares donde se evidencia, de una manera muy concreta, la existencia de diversas formas de comunicarse, que se encuentran estrechamente ligadas a la cosmovisión del grupo humano al que pertenece la niña o el niño (Solano 2009;127). Si se parte de un reconocimiento de esta situación, la maestra y el maestro tienen que actuar sobre los distintos usos del lenguaje, no con el objeto de homogeneizar, de acuerdo con un estándar preestablecido, sino acorde con un proyecto global que incorpora las respuestas concretas a diferencias culturales específicas, que deben ser integradas según un modelo que compatibilice la pluralidad de identidades e historias, que se vienen a intersestar en la institución escolar.

Esto no significa que la maestra o el maestro deban dar atención particularizada a treinta o más niños y niñas, pero sí contempla la posibilidad de

que pueda actuar, de una manera más acorde, con la variedad cultural que interactúa en el aula escolar. Lo que se sugiere, es que la enseñanza esté contextualizada en la experiencia del niño y la niña, en sus conocimientos previos y en sus esquemas, que, al fin de cuentas, responden a la cultura que pertenecen, sea Maya, Garífuna, o Ladina.

Es hora de que la escuela contemple las particularidades culturales, para que el aprendizaje sea más exitoso, esto mediante la incorporación de elementos del contexto comunitario y familiar, y el involucramiento de los padres y las madres de familia. De igual manera, significa sumergir la enseñanza de la lengua, la matemática, la ciencia y los estudios sociales, por mencionar algunas asignaturas, en los materiales, intereses y las experiencias culturales de las niñas y los niños; así como contextualizar el material formal con experiencias personales y comunitarias, para que proporcione vínculos cognitivos que permitan a éstos aprender si se le da significado a lo aprendido.

En una concepción educativa, que busca promover la construcción compartida del conocimiento priorizando el juego como medio o método educativo, la **maestra** y el **maestro** ocupan un lugar **medular**, debido a que a ellos corresponde generar las dinámicas propicias para que sus educandos se apropien de aquellos conocimientos que les ayudarán en su proceso de formación. Pero, para que este protagonismo bien concebido pueda tener lugar, es necesario tomar en cuenta una situación que se reproduce, constantemente, en las aulas y tiene que ver con la asignación de los turnos a la hora de hablar en el aula. Cuando el docente o la docente comprenden, que no están obligados a saberlo todo o a decirlo todo, cuando comprenden que el trabajo del aula puede ser un trabajo de construcción compartida, en el que el conocimiento aflora como producto del **diálogo** y el **trabajo cooperativo**, entre el maestro ó la maestra y los alumnos y entre el alumnado; entonces, estamos frente a una **práctica pedagógica diferente**.



## **El diálogo entre alumnos y alumnas**

En el aula, se establece toda una serie de interacciones. La interacción entre el docente y sus alumnos y alumnas, la interacción entre maestros y maestras y la interacción que se da entre alumnos y alumnas entre sí. Estas líneas tratan sobre esta tercera forma de interacción. La búsqueda de participación y de la construcción de conocimientos en el aula, se encuentra estrechamente relacionada con la posibilidad de que los educandos puedan establecer interacciones productivas a escala comunicativa y, por supuesto, en planos como el emocional, el cognoscitivo y el afectivo, entre otros.

Propiciar el diálogo entre los iguales, a través del juego y el trabajo colectivo que este desarrolla, puede contribuir, significativamente, a mejorar el desempeño académico de nuestros estudiantes y nuestras estudiantes. Para los niños y las niñas, el poder hablar y compartir conocimientos, concepciones, creencias y experiencias, con sus iguales, es una actividad que no sólo los enriquece, sino que fortalece su autonomía y su desarrollo cognoscitivo.

El trabajo colectivo, ayuda a éstos a descentrar la opinión, no sólo para reconocer que existen otros criterios y puntos de vista, sino también para admitir que su apreciación puede estar equivocada. Con el trabajo colectivo, el docente, muchas veces, promueve actitudes que en el plano individual no podrían darse, tales como las de mayor independencia, autonomía, criticidad y creatividad, sólo por mencionar algunas de ellas. Este tipo de interacción, contribuye al desarrollo del aprendizaje, permitiendo que un estudiante más avanzado en una asignatura o un tema específico, comparta sus conocimientos e ideas con uno más rezagado.

Sí observamos detenidamente este aspecto, ya Vigotsky (1978) lo había dejado planteado en sus escritos, cuando hablaba de la zona de desarrollo próximo, que es entendida como la distancia entre el nivel de desarrollo real

(determinado por la resolución independiente de problemas) y la de desarrollo potencial (determinado por la solución de problemas, bajo la conducción de un adulto o de un alumno más avanzado). Para favorecer el trabajo grupal existen muchas técnicas, algunas de ellas se utilizan, ampliamente, por el docente; sin embargo, no siempre se les utiliza de la manera más apropiada, razón por la cual es importante valorar el hecho de que el uso de las técnicas muchas veces se corresponde, necesariamente, con aspectos relacionados con la tarea de planificación y ejecución de una clase.

### **El educando en el proceso de enseñanza aprendizaje**

Normalmente suponemos lo que el alumno sabe, es y hace, fijándonos en su titulación académica, o en el hecho de estar en un grupo donde la mayoría son de una forma determinada. No es suficiente suponer cuáles son las habilidades o conductas que posee el alumno por tener una carrera o una profesión. Se requiere conocer las conductas y capacidades que el alumno posee realmente, ya que los objetivos del aprendizaje, se fijan a partir de ellos. Cuanto mayor y más preciso sea el conocimiento más acertado resulta ser, indudablemente, el conjunto de decisiones que se toman durante el proceso de aprendizaje.

La primera actividad de quien programa la acción educativa directa, sea el profesor, o un equipo, debe ser la de convertir las metas imprecisas en conductas observables y evaluables, por varias razones: “Porque es la única posibilidad de medir la distancia que debemos cubrir entre lo que el alumno es y lo que debe ser, porque hace posible organizar sistemáticamente los aprendizajes facilitando la formulación de objetivos y porque es así como una vez realizado el proceso de aprendizaje, podemos observar como éste se produjo realmente, y en qué medida (Beltran 1993;48).”

Una vez definidas las distintas conductas que tiene que lograr el alumno, la siguiente actividad fundamental, es ordenarlas secuencialmente, en vistas a un aprendizaje lógico en el espacio y en el tiempo.

Con los dos elementos anteriores claramente definidos, es posible formular los objetivos. Esto es imprescindible para llevar adelante la programación de un proceso de aprendizaje:

- Porque obliga a fijar claramente la conducta final en términos operativos.
- Porque el alumno puede conocer lo que se espera de él, lo cual es elemento motivador y centra en gran medida su esfuerzo.
- Porque es la única forma de que el profesor y el alumno puedan en cualquier momento observar y evaluar los logros obtenidos y en qué fase del proceso de aprendizaje se encuentran.

### **3.7. El Juego como medio o método de aprendizaje**

#### **Antecedentes**

Si bien “el juego no es una característica exclusiva del ser humano. Todos los animales superiores juegan. Los depredadores aprenden a cazar jugando con sus madres y hermanos de camada, los no depredadores aprenden las técnicas de huida y camuflaje jugando.

El juego, también para el ser humano, constituye desde la más temprana edad una herramienta fundamental de aprendizaje. Los bebés comienzan a explorar el mundo que les rodea mediante el juego. Más tarde, también jugando, imitan el mundo de los adultos, -su mundo dentro de pocos años-, para aprender a comportarse en él. Antropólogos, psicólogos y pedagogos, entre otros,

coinciden en la importancia de la función socializadora que el juego ha tenido desde tiempos inmemoriales, esto es, el juego, junto con otras expresiones lúdicas como el cuento, por poner un ejemplo, cumple la misión de preparar al niño para ser un adulto competente, capaz de desenvolverse por sí mismo en sociedad.

El juego influye en todas las facetas de la personalidad del niño, pues contribuye a desarrollar la afectividad, la psicomotricidad fina y gruesa, la imaginación y la creatividad, la sociabilidad y la inteligencia". (Véntsel, 1977: 56).

El objetivo principal del juego es estimular las relaciones cognoscitivas, afectivas, verbales, psicomotoras y sociales; transmitir valores, actitudes, formas de pensar, formas de relación, necesarias para la integración en una determinada sociedad. Partiendo de la base de que la cultura es la forma peculiar que el ser humano ha elegido para adaptarse, progresar y dominar el medio ambiente en que se desenvuelve, el juego sería un escalón inicial.

El juego, conjuntamente con el movimiento, constituye expresiones vitales del ser humano. Ambos se encuentran presentes desde el inicio de la vida y permiten establecer relaciones con el medio y con los demás, a partir de la corporeidad, entidad totalizadora y presencia efectiva de la disponibilidad personal

El juego brinda la posibilidad de que el participante se involucre con todo su ser en la actividad. Así es como resulta un campo apto para la expresión, la búsqueda y la construcción, y a la vez para el aprendizaje. Se aprende de sí mismo y de los otros mientras se juega. La superación del punto inicial del cual se parte se lleva a cabo sin que el propio jugador se lo proponga. Es de esta manera que lo que se aprende es producto de una necesidad. (Facundo Rearte, 2004: 6)

A lo largo de la evolución biológica de las especies se observa con curiosidad que el juego es una conducta asociada a la capacidad cerebral de las criaturas, dándole una razón directa entre la cantidad de juego y la cantidad de masa cerebral. (Cañeque, 1993:3).

El juego es, “una acción o actividad voluntaria, realizada dentro de ciertos límites fijados en el tiempo y el espacio, que siguen una regla libremente aceptada, pero completamente imperiosa, provista de un fin en sí misma, acompañada de un sentimiento de tensión y alegría y de una conciencia de ser algo diferente de lo que se es en la vida corriente (Huzinga, 1972: 125)”.

Desde la perspectiva psicológica se podría definir el juego como “una actividad generadora de placer que no se realiza con una finalidad exterior a ella, sino por sí misma (Russel, 1995,98)”. Cualquiera que sea la perspectiva que se asuma, no cabe duda que el juego ha mantenido un carácter importante dentro del proceso evolutivo de humanización.

### **3.7.1 Teorías del juego**

“El mundo del juego está repleto de ambigüedades y se entiende como contraste entre la realidad cósmica y la finitud humana individual.” (Fink, 1960)

“El niño mientras juega entra en contacto con el mundo para comprender su pertenencia a la realidad.” Froebel, 1782-1852.

A lo largo de la historia se ha tratado de buscar características y/o funciones con el propósito de encontrarle un sentido o un significado al juego. Estas funciones o características han dado lugar a distintas teorías. Pero parece ser imposible encasillar el juego en una sola teoría. La pregunta clave sobre el tema podría ser. ¿Hay alguna teoría que en solitario pueda explicar el significado del juego? La respuesta parece obvia.

Las diferentes teorías aportan aspectos parciales del juego, pero no su esencia, lo que supondría la exclusión de todas las demás. Las distintas teorías quieren justificar una funcionalidad del juego, explicar el porqué y para qué del juego. Algunos autores recogen distintas funciones de la risa, acto placentero que se relaciona con el juego y que podría ser la base para poder distinguir las diferentes y más importantes teorías acerca del mismo.

Muchos autores han planteado el estudio del juego de una forma científica. Se mencionarán solamente unos cuantos.

Diversos autores, como los que se mencionan a continuación, emiten sus criterios acerca del juego. (Montero, 2001:13)

Para Flinchum (1998) el juego abastece al niño de libertad para liberar la energía que tiene reprimida, fomenta las habilidades interpersonales y le ayuda a encontrar un lugar en el mundo social.

De acuerdo con Brower (1998) el juego no es un lujo, sino una necesidad para todo niño en desarrollo.

Según Hetzer (1992) es tal vez la mejor base para una etapa adulta sana, exitosa y plena.

Zapata (1990) afirma que el juego no exige esfuerzo, pero algunos pueden requerir más energía de la necesaria para realizar sus acciones cotidianas. Acota también que el juego es un elemento primordial en la educación escolar. Los niños aprenden más mientras juegan, por lo que esta actividad debe convertirse en el eje central del programa.

Freud (1909) en su teoría habla del juego como un proceso interno de naturaleza emocional. El juego es un proceso equivalente de ejecución

realización de deseos insatisfechos y como una oportunidad de expresión de la sexualidad infantil (sentimientos inconscientes)

Piaget (1966) expone que en el juego se realizan convivencias donde el niño enmarcara sus amistades y sus posibles rivales, donde él conocerá sus alternativas y desarrollará más sus capacidades de convivir y ayudar para que le ayuden.

Groos (1896) Ha definido con al juego como "El agente empleado para desarrollar potencialidades congénitas y prepararlas para su ejercicio en la vida". Es básicamente una herramienta natural de casi todas las especies, que tiene como objeto desarrollar las potencialidades de cada especie, idea que se comparte en este trabajo.

El predominio principal, lo que se charla en el medio educativo siempre es sobre nuevas metodologías, donde el alumno aprenda por medio de motivación, donde el sea el centro de interés en la educación, el juego es forma fácil de aprender lo que se quiere aprender, por medio del juego se tienen muchas descargas, tanto físicas, como mentales, se enmarca también que el juego es solo una metodología, habrá situaciones donde se tendrá que enseñar de forma tradicional, esta metodología es para reforzamiento y el estratega innovador será el mismo docente que recurra a él.

### **Teoría metafísica**

Platón, vincula el juego con el placer y lo enmarca en el arte, en la expresión del ser humano. El placer es la satisfacción de una necesidad y sostiene que las almas jóvenes son incapaces de mantenerse en reposo y tienen que jugar entre sí. En su tratado acerca de Las Leyes, habla de la defensa de la libertad en el juego para los niños más pequeños, entre tres y seis años, y del establecimiento de una disciplina en al juego a partir de estas edades para evitar que la "anomia" rompiera la estabilidad y las normas del estado. Algunas de sus recomendaciones pedagógicas son: coeducación, escolaridad obligatoria,

posibilidad de que las mujeres practicaran la equitación y construcción de lugares públicos para la práctica de juegos y ejercicios físicos, conceptos que contrastaban con los postulados rígidos de la época en cuanto a la actividad lúdica de los niños. Platón llama al hombre "juguete de Dios".

### **Teoría del sobrante de energía**

Spencer (1861), para este autor, la sociedad es una comunidad que ha conseguido el equilibrio entre el organismo individual (hombre) y el medio que le rodea. El juego tiene por objeto liberar las energías sobrantes que se acumulan en las prácticas utilitarias. Es una inversión artificial de la energía que al no tener aplicación natural, queda tan dispuesta para la acción que busca salida en actividades superfluas a falta de auténticas. Esta energía biológica sobrante se puede verter en dos formas: una inferior (el juego y el deporte) y otra forma superior (el arte).

### **Teoría del trabajo**

Según Wund (1887), el juego nació del trabajo, que es la necesidad de subsistir, pero suprime su finalidad útil. Poco a poco fuimos aprendiendo a considerar la aplicación de la energía como fuente de gozo. Lo cual quiere decir que el juego mismo se vuelve objeto de satisfacción, un fin en sí mismo que es capaz de proveer placer, satisfacción o goce. Basta decir que el psicoanálisis, en especial Freud y Lacan en sus teorías han demostrado que el ser humano es capaz de buscar objetos satisfactorios de diversa índole.

### **Teoría del atavismo**

Stanley Ganville HALL (1846-1924). Para él, los juegos son rudimentos de las actividades de las generaciones pasadas y en ellos se hace una recapitulación de la historia de la humanidad. Cuando el niño juega repite la historia de la raza, es decir el niño realiza por atavismo los actos que ejecutaron sus ancestros (construye arcos, trepa por los árboles...) y así se enlazan las conductas que ocurren durante la evolución del hombre (herencia) Para Hall, el



juego es un resurgir de las tendencias atávicas, es decir, el desarrollo del niño es una recapitulación breve de la evolución de la especie, por lo tanto en el juego ve las primitivas formas de supervivencia (lucha, persecución, búsqueda etc.)

### **Teoría de la ficción**

Claparède (1932), opina que el fondo del juego está en la actitud interna del sujeto ante la realidad. La conducta real se transforma en lúdica a través de la ficción. Su teoría afirma que el juego permite manifestar el “yo”, desplegando la personalidad al máximo, sobre todo cuando no puede hacerse a través de actividades más serias. El juego es para el niño el refugio en donde se cumplen los deseos de jugar con lo prohibido, de actuar como un adulto. El educador debe permitir jugar a los niños y, así facilitar sus experiencias individuales y colectivas. Por medio de la creación de un mundo ficticio y paralelo al mundo real, pero un mundo que puede manipular con cierta libertad la persona, que depende de la persona misma le proporciona en este caso al alumno, un ambiente en el que pueda desarrollar y corregir las relaciones consigo mismo y con los otros.

### **Los Juegos como fundamento cognoscitivo**

El juego es una actividad fundamental porque en sus características existen las condiciones más propicias para que se produzca el desarrollo; contribuye de manera significativa a este, por cuanto responde a una necesidad básica en ese momento evolutivo.

De esta manera fundamental veía el juego Piaget (1985), ligado al conocimiento. Fue pionero de la psicología infantil, estuvo 40 años dedicado a diversos estudios sobre el dibujo infantil, la psicología evolutiva, la psicología genética, etc. La contribución esencial de Piaget (1996) al conocimiento fue la de haber demostrado que el niño tiene maneras de pensar específicas que lo diferencian del adulto. Además, es el inventor de un léxico científico que todavía hoy perdura. En nuestro campo es importante por ser el primero en ver como el

juego evolucionaba con arreglo al desarrollo del conocimiento, a la evolución del pensamiento infantil.

Piaget (1980) descubre los estadios de desarrollo cognitivo desde la infancia a la adolescencia: cómo las estructuras psicológicas se desarrollan a partir de los reflejos innatos y se organizan durante la infancia en esquemas de conducta. Un esquema es una acción que se repite, al principio de manera refleja pero posteriormente incluyen movimientos voluntarios, hasta que tiempo después llegan a convertirse principalmente en operaciones mentales, de tal modo que otros estímulos previos no significativos se vuelven capaces de suscitarla. Se internalizan durante el segundo año de vida como modelos de pensamiento, y se desarrollan durante la infancia y la adolescencia en complejas estructuras intelectuales que caracterizan la vida adulta.

El juego ayuda a consolidar esquemas psicofísicos de comportamiento mental y nervioso, así pues, es parte integrante del desarrollo de la inteligencia. Para Piaget (1985), juego e inteligencia pasan por los mismos periodos y clasifica el juego en tres grandes manifestaciones:

### **Juego sensoriomotor**

Aproximadamente desde el nacimiento hasta los 2 años, en esta etapa el niño obtiene placer al realizar ejercicios en los que interviene la coordinación sensorial y motriz. En este momento el juego constituye una repetición de movimientos (reacciones circulares) y en el aprendizaje de otros nuevos. Son juegos de ejercicio simple. "La forma primitiva del juego, la única representada a niveles sensorial y motor, pero que se conserva en parte después, es" el juego de ejercicio ", que no entraña ningún simbolismo ni técnica alguna específicamente lúdica, pero que consiste en repetir con placer actividades adquiridas con un fin de adaptación. Por ejemplo, el niño que ha descubierto por azar la posibilidad de balancear un objeto suspendido, reproduce enseguida el

resultado para adaptarse a él, para comprenderlo, lo que no es un juego, ya que, hecho esto, utiliza esa conducta por simple placer funcional (Piaget,1985,78) "

### **Juego simbólico**

(Caracterizado por la construcción de símbolos a partir de distintas capacidades y esencial para el equilibrio afectivo e intelectual del niño) Aproximadamente de 2 a 6 años su función principal es la asimilación de lo real. En esta etapa aparece la capacidad de evocación de un objeto o fenómeno ausente y con ello las circunstancias propicias para que se manifiesten en él conflictos afectivos latentes. Durante este periodo los aprendizajes más significativos tienen lugar a través del juego. Son de imitación (2-4 años), de escenificación y socialización (4-6). "el juego simbólico aparece aproximadamente al mismo tiempo que el lenguaje, pero independientemente de éste desempeña un papel considerable en el pensamiento de los pequeños, como fuente de representaciones individuales (a la vez cognoscitivas y afectivas) y de esquematización representativa igualmente individual (Piaget, 1996,96)".

### **Juego reglado**

A partir de los 6 años, en esta modalidad se combina la espontaneidad del juego con el cumplimiento de las normas que comporta. Tienen una función esencialmente social y suelen ser juegos organizados, que con frecuencia se realizan en equipo y que entrañan algún tipo de competitividad. De origen mágico y religioso, son juegos de ejercicio sensorial y motor que se vuelven colectivos. Con anterioridad a los 6 años, los niños no conocen más que una fracción de las reglas y no tienen en cuenta las reglas de los otros jugadores. Sin embargo a partir de esta edad tienden a fijar la unidad de las reglas admitidas durante una misma partida y se controlan unos a otros con el fin de mantener la igualdad ante una ley única. "En tercer lugar, aparecen los juegos de reglas que se transmiten socialmente de niño a niño y aumentan en importancia, por tanto, con el progreso de la vida social del niño(Piaget 1980, 66) "

### 3.7.2. Lo diverso del juego

Los juegos son realidades sociales que se originan de acuerdo a las características de sus protagonistas y las condiciones de su entorno, lo que significa que el juego puede adquirir múltiples formas, hay tantos juegos como habilidades sociales o capacidades humanas. El juego adopta las formas culturales de cada grupo social, los valores y estilos de vida están vinculados al juego. Por la complejidad del juego en los humanos resulta difícil clasificarlo ya que conlleva una amplia gama de actividades.

Una propuesta clasificatoria bastante interesante es la que realiza R. Caillois en su obra *Los juegos y los hombres* (1986), en su visión sociológica del juego propuso la clasificación del juego basada en las experiencias subjetivas de los participantes. “Propongo una división en cuatro secciones principales según que, en los juegos considerados predomine el papel de la competencia, el azar, del simulacro o del vértigo. Las llamó respectivamente Agon, Alea, Mimicry e Ilix. Las cuatro pertenecen claramente al terreno de los juegos, se juega al fútbol, a las canicas o al ajedrez (agon), se juega a la lotería o a la ruleta (alea), se juega al Pirata (mimicry), y mediante un movimiento rápido de rotación o de caída se juega a provocar en sí mismo un estado de confusión y desconcierto (Ilix) (Caillois, 1986: 41)

No obstante para Caillois estas categorías no agotan la realidad del juego puesto que pueden darse diversas combinatorias. Propone que la cantidad de libertad de expresión, de movimiento y de emoción sea otra variable a tener en cuenta para clasificar los juegos. Los principios que menciona Caillois y que según él rigen los juegos (el azar, la destreza, la superioridad y la suerte) se manifiestan fuera del juego también, son actitudes que se encuentran en las relaciones humanas

### 3.7.3. El juego en el proceso educativo

De los diversos significados que se le otorgan a la actividad del juego, se destaca su función en el aprendizaje y en la interacción social. Bajo esta perspectiva, resulta necesario que en la educación se integre el juego como una herramienta pedagógica, ya que a través de éste, el niño y la niña aprenden de manera placentera y divertida, se expresan y se comunican. Además, producen, exploran y comparan sus aprendizajes previos con la realidad exterior, lo que implica una participación activa del sujeto. De este modo va creciendo y desarrollándose íntegramente, preparándose para la vida adulta.

El juego se ajusta a los ritmos y necesidades de aprendizaje de los educandos, aumenta la motivación para el logro de los objetivos educativos, es una actividad que se puede realizar de manera individual y grupal, estimula la creatividad y espontaneidad de cada sujeto, favorece la socialización y el flujo de información por medio de la comunicación verbal y no verbal.

En la actualidad, la relación juego-educación suele ser compleja pues, por una parte, se acepta, dadas las virtudes que el juego aporta al desarrollo integral de los educandos y a la vez, se rechaza, pues para algunos se torna en una amenaza que puede destruir los cánones escolares a los que tradicionalmente se está acostumbrado.

La Psicología tanto como la Pedagogía concede hoy en día una gran importancia al juego del niño. Por ello debe incrementarse y respetarse todo espacio de juego, sobre todo en la escuela. Hoy en día el juego debe entenderse bajo la concepción del binomio juego-educación, dualidad que puede parecer ambivalente, pero es conciliable. La antropología se ha encargado de hacer ver que aspectos muy sofisticados del saber humano se adquieren a través de relaciones más o menos lúdicas e informales.

En la segunda mitad del XIX, la corriente de los métodos activos despierta el interés por las posibilidades del juego en el ámbito escolar y las nuevas pedagogías fomentan la actividad lúdica como medio de educación, de maduración y aprendizaje. En este sentido, el juego se convierte en medio formativo en la infancia y adolescencia. La actividad lúdica, se torna en “un elemento metodológico ideal para dotar a los niños de una formación integral, junto a la perspectiva de la escuela activa basada en la actividad infantil lúdica y exploratoria, existe una orientación más tradicional, en la que el niño tiene un papel más pasivo, en el sentido que debe escuchar, estudiar, trabajar y aprender todo aquello que el maestro le transmite.

Entre ambas orientaciones, la diferencia fundamental es que mientras una se apoya en la acción física y directa como medio de conocimiento, la otra se apoya en el verbalismo y la capacidad de abstracción infantil. En la primera, el juego es el procedimiento para hacer más atractivo el proceso de adquisición de conocimiento, de iniciarse y ejercitarse en las diferentes materias del currículum. En una orientación pedagógica más tradicional, el juego se utiliza como un descanso en la ardua tarea que supone el proceso de adquisición del conocimiento (Viciano y Conde, 2002:70)”.

En este sentido, “la educación por medio del juego permite responder a una didáctica activa que privilegia la experiencia del niño, respetando sus auténticas necesidades e intereses, dentro de un contexto educativo que asume la espontaneidad, la alegría infantil, el sentido de libertad y sus posibilidades de autoafirmación, y que en lo grupal recupera la cooperación y el equilibrio afectivo del niño (Viciano y Conde, 2002,85)”.

A través del juego, el niño puede aprender una gran cantidad de cosas en la escuela y fuera de ella, y el juego no debe despreciarse como actividad superflua. El niño debe sentir que en la escuela el niño está jugando y a través de ese juego podrá aprender grandes cosas. En este sentido, debemos agregar

que el juego contribuye a la transmisión del acervo cultural y los valores sociales y culturales de nuestra sociedad, y de ahí su importancia en la familia, la escuela y la comunidad.

#### **3.7.4. Objetivos del juego**

Un juego didáctico debería contar con una serie de objetivos que le permitirán al docente establecer las metas que se desean lograr con los alumnos, entre los objetivos se pueden mencionar: plantear un problema que deberá resolverse en un nivel de comprensión que implique ciertos grados de dificultad. Afianzar de manera atractiva los conceptos, procedimientos y actitudes contempladas en el programa. Ofrecer un medio para trabajar en equipo de una manera agradable y satisfactoria. Reforzar habilidades que el niño necesitará más adelante. Educar porque constituye un medio para familiarizar a los jugadores con las ideas y datos de numerosas asignaturas. Brindar un ambiente de estímulo tanto para la creatividad intelectual como para la emocional. Y finalmente, desarrollar destrezas en el niño.

En este tipo de juegos se combinan el método visual, la palabra de los maestros y las acciones de los educandos con los juguetes, materiales, piezas etc. Así, el educador o la educadora dirige la atención de éstos, los orienta, y logra que precisen sus ideas y amplíen su experiencia (García, 2006).

En cada juego se destacan tres elementos:

- El objetivo didáctico: Es el que precisa el juego y su contenido. Por ejemplo, si se propone el juego «Busca la pareja», lo que se quiere es que los infantes desarrollen la habilidad de correlacionar objetos diversos como naranjas, manzanas, etc.
- El objetivo educativo: se les plantea en correspondencia con los conocimientos y modos de conducta que hay que fijar. Los maestros

deben tener en cuenta que, en esta edad, el juego didáctico es parte de una actividad dirigida o pedagógica, pero no necesariamente ocupa todo el tiempo que esta tiene asignado.

- Las reglas del juego: Constituyen un elemento organizativo del mismo. Estas reglas son las que van a determinar qué y cómo hacer las cosas, y además, dan la pauta de cómo cumplimentar las actividades planteadas.

La temática para los juegos didácticos está relacionada con los distintos contenidos de las actividades pedagógicas que se imparten, y serán una parte de la misma. En las actividades para el desarrollo del lenguaje, por ejemplo, se realizan juegos para la correcta pronunciación de los sonidos, aunque es conveniente señalar que nunca se llevan a cabo cuando el sonido se presenta por primera vez, sino para fijarlo, ya que durante el juego el maestro o la maestra no siempre puede controlar si todos pronuncian correctamente el sonido. Las acciones relacionadas con la repetición del sonido deben darse a aquellos infantes que presenten dificultades, ya que así se les da la posibilidad de que se ejerciten en la pronunciación de uno u otro sonido.

En los juegos que se utilizan para el desarrollo intelectual los educadores pueden utilizar un juguete (muñeca, títere, etc.) para que dirija la actividad. Esto hace que aumente el interés del niño y la niña. El contenido de los juegos se selecciona teniendo en cuenta que ellos poseen determinados conocimientos sobre los objetos y fenómenos del mundo circundante, por lo que se hace necesario que antes del juego se examinen los objetos que se utilizarán en el mismo.

Las acciones lúdicas de muchos juegos didácticos exigen que los niños hagan una descripción del objeto de acuerdo con sus rasgos fundamentales. Además, en sus juegos van a aplicar lo que conocen acerca de las semejanzas y diferencias entre los objetos. Cuando el docente se percate de que durante la actividad no se observan las reglas del juego o no se realizan las acciones



lúdicas indicadas, debe detener el juego y volver a explicar cómo jugar (García, 2006).

### **3.8 El Recreo**

Según su significado en el diccionario quiere decir: acción y efecto de recrearse. Recrear es, diversión, distracción, entretenimiento. Así, pues, recrearse no es otra cosa que realizar actividades placenteras que entretengan, diviertan y distraigan: Este término de recreación abarca y amplía esas funciones del ocio desde su práctica, pues nos permite descansar, divertirnos y desarrollar la personalidad, pero también satisface nuestras necesidades de expresión, aventura y socialización. (Guerrero, 2003:4)

La recreación es cualquier actividad placentera a la que se dedica una persona en su tiempo libre con tendencias a satisfacer ansias de descanso, entretenimiento, expresión, aventura y socialización. (Alvarez, 2002:6)

#### **3.8.1 El Juego como Recreo**

Eduardo Clapred (1965) Clasificó en forma sistemática las teorías acerca de la naturaleza del juego, de hecho una de las más llamativas es la que considera al juego como un descanso o recreo, en este caso el juego sería aceptado como una reparación restitución o regeneración de fuerzas físicas mentales reducidas per el trabajo.

El niño es un ser que sabe vivir su infancia y lo hace mediante el juego y por medio de él es que los adultos tenemos la oportunidad de conocerlo más. Juega porque siente que el juego es una necesidad,

El juego como elemento de recreación supera a cualquier otra actividad, pues más que un pasatiempo, significa la realización de un deseo en un

ambiente pleno de vida y la aplicación de un esfuerzo que puede ser físico, mental o emocional

### **3.8.2 El Recreo Activo**

El recreo activo es un espacio y un tiempo en donde se fomentara la realización de actividades saludables. Medio donde se puede entregar una nueva modalidad para realizar actividades lúdicas, actividad física dentro de los establecimientos escolares. Además de crear buenos hábitos y educarlos en valores, de manera que eso lo puedan proyectar hacia sus compañeros, familia y comunidad. Teniendo en cuenta que los recreos activos pueden desarrollarse en forma libre y espontánea (por el solo placer de jugar) o con una intencionalidad pedagógica y con intencionalidad (para la mejor convivencia) (Chamlatty, 2010:1)

### **3.8.3 El tiempo libre y el tiempo liberado**

**El tiempo libre** se considera y contempla como el periodo de tiempo no sujeto a obligaciones. El hombre de hoy posee más horas libres de las que es consciente. Aproximadamente, las personas que realizan un trabajo de cuarenta horas semanales y con treinta días de vacaciones al año, pueden disfrutar del 29,5% de tiempo libre, en función del número total de horas que tiene el año. (Moreno Verónica 2006:24) el tiempo libre se realizan una serie de actividades, que aunque no son propiamente laborales pueden llegar a ser obligatorias, tales como las tareas domésticas cotidianas, los desplazamientos sobre todo en las grandes ciudades, las compras de primera necesidad. (Moreno, 2006:24)

**El tiempo liberado** es una parcela de tiempo, con unas dimensiones que dependerán de la situación específica de cada individuo, en el que la persona no tiene que realizar ninguna actividad de forma obligatoria y se encuentra en disposición de elegir libremente lo que desea realizar.

**Características del tiempo liberado:**

El juego es placentero y divertido y aunque no se manifiesten signos de alegría, siempre es considerado positivamente por quien lo practica. Las cualidades esenciales o características que se dan en el juego fundamentalmente son las siguientes:

**Actividad pura:** es decir sin finalidad exterior a la misma. Algo desinteresado. El juego tiene como finalidad simplemente jugar, o a lo sumo la búsqueda de placer que genera. Algo autotélico.

**Actividad espontánea:** donde no se requiere ningún tipo de aprendizaje o de preparación previos. Se contradice con ellos, aunque contribuya a alcanzarlos.

**Actividad placentera:** todo juego engendra placer, en este sentido hemos de considerar el termino placer en su significación mas amplia; no nos referimos aquí únicamente a placer de tipo sensitivo o sensual puesto que inmediatamente estaríamos eliminando gran parte de los juegos de proeza y lucha, los cuales a pesar de que en su desarrollo pueden ir acompañados de una sensación de angustia o de dolor físico. Provocan una sensación de placer moral en el niño una vez que consigue la victoria o supera el obstáculo que se ha auto-impuesto.

- Implica cierta participación activa por parte de los jugadores.
- Infunde tranquilidad y alegría emocional al saber que solo se trata del juego.
- Es expresivo, comunicativo comparativo y explorador

Además es:

**Ordenado y integrado:** Tiene límites determinados de tiempo y espacio para su desarrollo y reglas para respetar

**NO corriente:** Es una actividad distinta a lo cotidiano con cierta cuota de ficción

**Desinteresado:** No busca recompensa ni compensación, es improductivo, es decir, tiene un fin por sí mismo.

**Estético:** Sus movimientos y acciones son fluidas y armónicas.

**Sociabilizado:** Permite implementar la expresión con la relación hacia otros.

**Variable:** Produce vértigo y seguridad, creatividad y repetición, azar y seguridad.

Es quizás esta la característica central alrededor de la cual gira todo el mundo del juego. Se puede concluir afirmando que: “el juego es una actividad pura, espontánea y placentera, que contribuye poderosamente al desarrollo integral del niño” (Severiano Rodríguez, 1926: 12).

Los juegos en la escuela se pueden apreciar de acuerdo a los fines que cumple, en la forma siguiente (Galarza, 2010: 22)

**Para el desarrollo físico:**

Es importante para el desarrollo físico del individuo, porque las actividades de caminar, correr, saltar, flexionar y extender los brazos, piernas contribuyen el desarrollo del cuerpo, en particular influyen sobre la función cardiovascular en consecuentemente para la respiración por la conexión de los centros reguladores de ambos sistemas. Durante el juego el niño desarrollará sus poderes de análisis, concentración, síntesis, abstracción y generalización. El niño al resolver variadas situaciones que se presentan en el juego aviva su inteligencia, condiciona sus poderes mentales con las experiencias vividas para resolver más tarde muchos problemas de la vida ordinaria.

**Para el desarrollo mental:**

Es en la etapa de la niñez cuando el desarrollo mental aumenta notablemente y la preocupación dominante es el juego. El niño encuentra en la actividad lúdica un interés inmediato, juega porque el juego es placer, porque justamente responde a las necesidades de su desenvolvimiento integral. En esta fase, cuando el niño al jugar perfecciona sus sentidos, adquiriendo mayor dominio de su cuerpo, aumenta su poder de expresión, desarrollando su espíritu de observación. Pedagogos de diversos países han demostrado que el trabajo mental marcha paralelo al desarrollo físico. Los músculos se forman poderosos, precisos pero se necesita de la mente, del cerebro para dirigirlos, para comprender, gozando de las proezas que ellos realizan.

El niño pone empeño en lo que respecta al juego, quiere hacerlo de la mejor forma y rápida posible, un ejemplo muy cotidiano cuando solicitamos al niño bajar un objeto de una altura determinada, algún niño esperará qué hacer, preguntará cómo, uno que otro no lo realizará, entre los que posiblemente lo realicen, estos esperar a que alguien los cargue, otro que moverán un objeto para pararse en él, otro buscará una escalera, otro tomará un palo, todo esto refiere a diferentes contextos, así mismo es el aprendizaje en el niño, se observa por medio de la motivación y la creatividad que él posee, lo hará fuerte o débil esto depende del docente o facilitador.

**Para la formación del carácter:**

Los niños durante el juego reciben benéficas lecciones de moral y de ciudadanía. El profesor *Jackson R. Sharman* de la Universidad de Colombia decía: "Educar al niño guiándolo a desarrollar una conducta correcta hacia sus rivales en el juego y hacia los espectadores".

El niño es como una pizarra en blanco todo lo que aprende, observa, lo pone en práctica sin darse por entendido si es bueno o malo, es la máxima expresión de imitación, esto significa que somos responsable los adulto de reforzar el carácter y comportamiento en el niño.

La formación del carácter empieza desde el juego por la convivencia y su esfuerzo que en él propone, el niño posee toda la inocencia y disposición para formar un carácter propositivo y adecuado para los procesos de enseñanza aprendizaje.

### **Para el cultivo de los sentimientos sociales:**

Los niños que viven en zonas alejadas y aisladas crecen sin el uso adecuado y dirigido del juego y que por ello forman, en cierto modo, una especie de lastre social. Estos niños no tienen la oportunidad de disponer los juguetes porque se encuentran aislados de la sociedad y de lugares adecuados para su adquisición.

El juego tiene la particularidad de cultivar los valores sociales de un modo espontáneo e insensible, los niños alcanzan y por sus propios medios, el deseo de obrar cooperativamente, aprenden a tener amistades y saben observarlas porque se dan cuenta que sin ellas no habría la oportunidad de gozar mejor al jugar, así mismo, cultivan la solidaridad porque no pocas veces juegan a hechos donde ha de haber necesidad de defender al prestigio, el buen hombre o lo colores 25 de ciertos grupos que ellos mismos lo organizan, por esta razón se afirma que el juego sirve positivamente para el desarrollo de los sentimientos sociales.

### 3.9 El Juego Infantil

El juego infantil es una necesidad básica para un buen desarrollo de la inteligencia y también para el equilibrio físico emocional acorde a su edad. El juego infantil es básico que no solo nuestros pequeños lo realicen en la escuela, con la ayuda del maestro y con sus compañeros, sino que también es imprescindible que lo realicen en casa en colaboración de sus familias.

Los adultos la mayoría de las veces pensamos que los niños juegan para entretenerse, para dejarnos tiempo libre. La realidad es bien diferente. Los niños no juegan para entretenerse, ni para dejarnos tiempo, sino porque mediante el juego es el medio por el que comprenden cómo es el mundo y se integran y relacionan en él. Jugando desarrollan sus aptitudes físicas, su inteligencia emocional, su creatividad, su imaginación, su capacidad intelectual, sus habilidades sociales, y al tiempo que desarrollan todo eso, disfrutan y se entretienen. Pero nunca en la historia los niños han jugado menos que ahora. (Hervas, 2008:1)

El juego nunca deja de ser una ocupación de principal importancia porque en muchas ocasiones desarrolla la personalidad del niño a demás de realizar integraciones que le ayudaran en su formación como ser humano. Los niños es jugar y jugar, su instinto de ganar que en mi caso es lograr su objetivo de lograr terminar una faena o una actividad simple. El juego de una niña posee cualidades análogas, prepara la madurez. Es un ejercicio natural y placentero. Nadie necesita a un niño a enseñar a jugar está es innata.

Schiller; (1780) afirma "que el hombre es hombre completo solo cuando juega". De ello se desprende de que la dinámica del juego entran en desarrollo completo el ansia de libertad, la espontaneidad en la acción, el espíritu alegre el anhelo de creación, la actitud ingenua y la reflexión, cualidades que en esencia

distingue nuestro ser en el juego el hombre despoja todo lo que se encuentra reprimido, ahogado en el mundo interior de su persona

### **3.9.1 El juego didáctico**

Actividad necesaria para los seres humanos teniendo suma importancia en la esfera social, puesto que permite ensayar ciertas conductas sociales; siendo, a su vez, una herramienta útil para adquirir y desarrollar capacidades intelectuales, motoras o afectivas. Todo ello se debe realizar de forma gustosa y placentera, sin sentir obligación de ningún tipo y con el tiempo y el espacio necesarios. Es aquel donde se aprende jugando.

#### **Elementos para desarrollar un juego didáctico**

- Dado un objetivo idear la estructura o adaptar uno preestablecido.
- Planificar a través de un análisis de posibilidades y elección de las mejores ideas.
- Diseñar la idea a través de un bosquejo o dibujo preliminar.
- Visualizar el material más adecuado.
- Establecer las reglas del juego cuantas sean necesarias, precisas y muy claras
- Prevenir posibles dificultades, como el espacio, el tiempo disponible, número de jugadores.
- Imaginar el juego como si fuera una película.
- Ensayar un mínimo de tres veces para verificar si se logran los objetivos.
- Aplicar con niños y elaborar un registro de todo lo que ocurra para mejorarlo o simplificarlo.
- Evaluar los conocimientos adquiridos de acuerdo al objetivo para verificar la intención didáctica



El docente en este caso debe: poseer un mínimo de conocimiento sobre el tema, no olvidar el fin didáctico, dirigir el juego con una actitud sencilla y activa, establecer las reglas de forma muy clara, formar parte de los jugadores y determinar la etapa psicológica en la que se encuentre el niño o los niños.

Una vez realizado el juego, todavía no está listo: falta el ensayo final, cuando se lleva por primera vez a la clase: todos los niños deben jugar. Si ocurre que ellos no sólo jugaron, sino que disfrutaron, pusieron todo su empeño en realizar la actividad, lo hicieron alegremente y quisieran volver a jugar. Si al finalizar esa partida se hace un alto y se comparte en torno a qué, cómo y por qué se jugó, haciendo mención al contenido revisado, se prolonga el juego, y se potencia la experiencia de aprendizaje.

También es recomendable compartir de experiencias de cada uno en el ensayo final y tal vez haya que hacer alguna modificación. Confeccionar el guión didáctico o instructivo para que ese juego pueda ser empleado en otras oportunidades, por otros docentes.



**TABLA No. 2**  
**Resultados de las pruebas de inteligencias múltiples, de los alumnos de 4to de educación primaria Sección "A" de la Escuela Oficial Urbana Mixta Pedro de Bethancourt del Municipio de San Miguel Petapa del departamento de Guatemala**

**PRUEBA B - CUARTO PRIMARIA SECCIÓN "A"**

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47					
INTELIGENCIA																																																				
1. LINGÜÍSTICA	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	
2. MATEMÁTICA	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
3. ESPACIAL	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	
4. FÍSICO-KINESTÉSICO	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X		
5. MUSICAL	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X		
6. INTERPERSONAL	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X		
7. INTRAPERSONAL	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X		

Fuente: Investigación de Campo • Agosto 2012 / Configurado en base al proceso y análisis de datos / William Fernando Salguero Hernández



**TABLA No. 4**  
**Resultados de las pruebas de inteligencias múltiples, de los alumnos de 4to de educación primaria Sección "C" de la Escuela Oficial Urbana Mixta Pedro de Bethancourt del Municipio de San Miguel Petapa del departamento de Guatemala**  
**PRUEBA B - CUARTO SECCIÓN "C"**

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40			
INTELIGENCIA																																											
1 LINGÜÍSTICA LOGICOF			X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	26
2 MATEMÁTICA	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	32
3 ESPACIAL FÍSICO/	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	32	
4 KINESÉSICO	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	34	
5 MUSICAL	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	27	
6 INTERPERSONAL	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	31	
7 INTRAPERSONAL	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	31	

Fuente: Investigación de Campo • Agosto 2012 / Configurado en base al proceso y análisis de datos / William Fernando Salguero Hernández

Análisis de la entrevista realizada a la directora y maestras de 4to grado de educación primaria, de la Escuela Oficial Urbana Mixta Pedro José de Benthancourt del municipio de San Miguel Petapa del departamento de Guatemala.

Nº	PLANTEAMIENTO	DIRECTORA	MAESTRA DE 4TO PRIMARIA A	MAESTRA DE 4TO PRIMARIA C
1	¿Qué metodologías utiliza en el proceso de enseñanza aprendizaje con sus estudiantes?	Método Deductivo - Inductivo	Adecuada Metodología, porque tiene niños con diferentes características, utiliza la práctica	El Eciético, es la mezcla de varios métodos, en el proceso Enseñanza - Aprendizaje
2	¿Considera actividades lúdicas para el desarrollo de algunas temáticas?	Que si	Utilizo en algunas ocasiones	Ayuda al educando que es importante
3	¿En qué temáticas utiliza usted el juego en el proceso de enseñanza – aprendizaje?	Idioma Español Matemática Sociales Ciencias Naturales	Idioma Español Matemáticas	Matemática



N°	PLANTEAMIENTO	DIRECTORA	MAESTRA DE 4TO PRIMARIA A	MAESTRA DE 4TO PRIMARIA C
4	¿Utiliza el juego como recurso didáctico en el proceso de enseñanza-aprendizaje?	Algunas Veces	A veces	Muchas veces
5	¿Considera que el juego contribuye al desarrollo de la inteligencia del niño y la niña?	Les ayuda mucho	Considerablemente se despierta el interés, desarrollo de la Inteligencia en los niños y niñas.	Permite que los alumnos desarrollen capacidades
6	¿Cuáles son los principales métodos o técnicas que utiliza para evaluar el desarrollo de la inteligencia y destrezas en los niños?	Técnicas, Juegos, Hojas de trabajo, dibujos	Lógico, deductivo Experimental Observado	Currículo Nacional Base (CNB), el test de Gunedof este observa la edad mental y cronológico por la observación

N°	PLANTEAMIENTO	DIRECTORA	MAESTRA DE 4TO PRIMARIA A	MAESTRA DE 4TO PRIMARIA C
7	¿Qué opinión le merece el juego como recursos didáctico?	Es bueno, pero con cantidades pequeñas de alumnos	Es mejor que se lleve con instrucciones	Es muy importante, permite a los niños desarrollarse
8	¿Qué tipo de recursos didácticos utiliza para mantener motivados a sus alumnos en el desarrollo de sus actividades docentes en el aula?	Plásticos, juegos, actividades, etc.	Participación grupal, e individual	Pizarrón, Carteles, Libros, Hojas y materiales concretos
9	¿Se involucra en actividades recreativas desarrolladas por los niños y niñas dentro como fuera del aula	Sí	Sí es mejor forma o medio de ayudar al que tiene dificultad para aprender	Sí, participamos en diferentes deportes, actividades culturales excursiones, etc.
10	¿Para el desarrollo de sus actividades docentes dentro del aula, ha recibido capacitación? Se actualiza por lo menos 3 veces al año, para ayudarse en las clases con sus alumnos?	2012, pocas capacitaciones	Sí se ha recibido, pero no frecuentes, si se tiene duda busco ayuda o me informo,	Capacitaciones en Matemáticas e Idioma Español



N°	PLANTEAMIENTO	DIRECTORA	MAESTRA DE 4TO PRIMARIA A	MAESTRA DE 4TO PRIMARIA C
11	¿Considera importante que el docente se actualice con frecuencia?	Sí	Es importante, pero aunque no den información o actualización lo hacemos porque es importante	Sí es importante, para poder tener una mejor calidad de enseñanza-aprendizaje
12	Por favor a continuación tendrá un espacio, para un comentario extra que quisiera exponer en lo que corresponde a la mediación pedagógica en el desarrollo de las Inteligencias Múltiples	Sería bueno que el personal docente reciba una capacitación sobre este tema, para el desarrollo con los alumnos	Las capacitaciones que se dan sean realizadas por una persona de un nivel académico superior	Es un medio que estimula al alumno y forma parte de practicar y poder medir la mentalidad o despertar su mediación en el ambiente o en el medio que los rodea.

Sobre lo anteriormente expuesto de los diferentes comentarios, al cuestionario o entrevista a docentes y responsables del centro educativo Pedro José de Bethancourt, en el Municipio de San Miguel Petapa del departamento de Guatemala, se hace el siguiente análisis:

- Los docentes utilizan el juego pero no sistematiza o da evolución al mismo, eso refiere el docente, que solo juega por jugar, para dejar un precedente importante en el niño, niña o en su persona tiene que sistematizar.
- Los docentes entrevistados informan que utilizan el juego en las clase de matemática, donde dudamos la forma que están utilizando el juego, pero los resultados en el estudiante es detrimento, por el 43% en lo que respecta al curso anteriormente expuesto, sin embargo en Idioma Español se observa que la inteligencia Lingüística los estudiantes en un 72%, el resultado o método es bueno en esta inteligencia.

Con respecto a la lista de Cotejo se observaron 23 ítems de 25 planteamientos, donde se enmarca que no hay metodologías de actividades lúdicas para reforzar la clase que se expuso, en ninguno de los grados de 4to primaria, además tampoco se apoya con metodologías innovadoras, sin embargo, se felicita por que en los otros ítems son las maestras quienes ponen empeño en la enseñanza-aprendizaje.

Siempre se ha pensado que todas las personas aprenden más jugando, esta investigación sobrepone esta situación, solo que bien sistematizado, con competencias reales, objetivos bien trazados, metas a conseguir, metodologías innovadoras, técnicas, hay mucho por hacer con mucho de beneficio por medio del presente proyecto.

#### **4.1. Discusión y análisis de los resultados de la investigación de campo**

Durante años la educación en Guatemala con los procesos de enseñanza - aprendizaje, ha sido innovadora pero a veces sin sustento de trabajo de campo, eso lleva siempre a utilizar hipótesis, por no tener nada concreto, la gente se pregunta dónde está la fundamentación de educación en el país, ¿Cómo empezó?, ¿De dónde se sacaron los resultados?, ¿Porqué no es constantemente innovador?, ¿qué intereses ocultos hay o existen?, hay muchas preguntas con pocas respuestas. A continuación se presentará un análisis de resultados de la importancia del juego en el desarrollo de las inteligencias múltiples en los estudiantes de 4to primaria de la escuela Pedro de Bethancourt del municipio de San Miguel Petapa del departamento de Guatemala, por medio del juego dirigido y cómo podría resultar una nueva metodología, por supuesto con una sistematización del proceso que se desea conseguir o alcanzar.

El presente análisis es producto del trabajo de campo realizado en la Escuela Oficial Urbana Mixta Pedro de Bethancourt del municipio de San Miguel Petapa del departamento de Guatemala, teniendo una población aproximada de 1250 estudiantes del nivel primario (1ro a 6to primaria), y 180 alumnos de 4to primaria con quienes se trabajo la muestra, siendo 4to primaria sección "A" y "C" que suman 87 alumnos.

Howard Gardner (1987) en su investigación sobre las inteligencias múltiples, hace un intento serio y sistematizado en el ámbito de la psicología del desarrollo y, de manera más general, un aporte significativo en el campo de las ciencias cognoscitivas y conductuales.

El principal enfoque del autor fue que todas las personas desarrollarán diferentes habilidades o capacidades que tienen como finalidad hacer que el individuo se sienta productivo e innovador en sus aprendizajes o como lo llama Maslow (1990) en su pirámide de necesidades llegar a su vida plena o a la autorrealización.

La obra Estructuras de la mente, de las Inteligencias Múltiples despertó el interés en unos y el recelo en otros, al plantear que el ser humano posee ocho tipos de inteligencia. Desde esta perspectiva, su teoría representa un esfuerzo intelectual por aportar novedosos criterios sobre las inteligencias (en plural), en el contexto de la psicología del desarrollo.

El juego es importante en la educación, los niños, jóvenes y adultos, sin importar culturas, razas, credos, idiomas, todos utilizan el juego de una u otra forma, se puede utilizar para romper hielos, al inicio de actividades, para llamar la atención del capacitando, para despertar intenciones de crear actividades, el juego está en todo ámbito laboral, social, económico, cultural, en muchos contextos.

El juego es una forma de comunicación entre docente y alumnos, tomando en cuenta que el juego favorece el aprendizaje, propicia un ambiente dinámico, agradable para el desarrollo del trabajo en el aula. A través de un adecuado proceso de comunicación, el docente genera cambios positivos o negativos en sus estudiantes, lo cual representa un factor significativo en el aprendizaje.

La relación que se da entre docente y estudiantes debe ser a través de una comunicación afectiva y efectiva ya que esta permite una interacción, un ambiente agradable de confianza, seguro, pudiendo establecer una relación recíproca entre ambas partes.

Un proceso adecuado en el salón favorece el fortalecimiento de relaciones interpersonales entre maestro y alumnos, que propicia en el estudiante confianza, alta autoestima y un adecuado rendimiento académico.

El estudio realizado con los alumnos y maestros de 4to de educación primaria de la Escuela Oficial Urbana Mixta Pedro de Bethancourt del municipio de San Miguel Petapa del departamento de Guatemala jornada matutina,

respecto a sus expectativas sobre el juego cuando existe entre ellos, dígame profesores o profesoras se obtienen los siguientes datos:

Referente a la forma en que se dan los procesos de comunicación en el aula, el 72% de los alumnos manifestaron que la comunicación entre los profesores y estudiantes se da de forma positiva, cuando la comunicación se da en forma horizontal, los estudiantes o docentes se expresan libremente, sin afectar o dañar en ambas partes, existe respeto en los sentimientos, la forma de pensar y expresarse de cada uno; La **Inteligencia lingüística** se muestra positiva y se debe a que el docente se expresa y deja expresar al alumno, en esta relación hay una comprensión empática entre docente y estudiantes.

Un 28% de los alumnos, manifestaron que la inteligencia lingüística no son de mucho interés, significa que la comunicación que se da entre profesores o compañeros de su misma clase es de forma negativa o deficiente, se podría decir que es por la edad, o a veces por el docente que no deja que el alumno se exprese en forma libre, no crea un clima de confianza, para plantear las dudas.

Para Vigotsky (1931), el desarrollo cognoscitivo de un niño o una niña se sustenta en el actuar verbal; particularmente, en los diálogos que se establecen entre el niño y el adulto.

Por ello se refiere que los docentes que facilitan la comunicación con sus estudiantes, propicia un clima de confianza para expresar sus consultas y dudas respecto a los contenidos desarrollados y otras actividades que forman parte de su proceso de aprendizaje.

Hay docentes que brinda paz y tranquilidad entrando al salón proporciona opciones de trabajar el cómo hacerlo, toma opiniones y desarrolla diálogos con los estudiantes para lograr un buen aprendizaje.

El docente puede ser muy bueno, la manera que realiza su clase es efectiva y tiene iniciativa para enseñar, incluso si bromea, hace reír, hay

confianza, explica teniendo un ambiente agradable, esa es la verdadera comunicación o Inteligencia lingüística, utilizar los canales de comunicación adecuados emisor – receptor.

Cuando la comunicación es afectiva, respetuosa, cuidando siempre el orden, la intención, la generosidad, la atención el docente y el alumno tendrán una buena comprensión siendo importante para tener un buen desarrollo de la inteligencia lingüística.

El desarrollo del pensamiento lógico está vinculado, en gran parte, con el desarrollo de la capacidad lingüística, por ello señala la existencia de cierto grado de relación causal entre los logros lingüísticos y los avances en el desempeño cognoscitivo, Vigotsky plantea la existencia de cierto grado de relación causal entre los logros lingüísticos, tales como: la representación simbólica, el dominio de la sintaxis, la internalización del lenguaje, la adquisición de términos, relaciones más abstractas; los avances en el desempeño cognoscitivo tales como: la internalización de las operaciones lógicas, el surgimiento de la capacidad para entender manipulando las relaciones entre abstracciones sin necesidad de experiencias empíricas concretas con recientes en la capacidad para pensar en función de relaciones hipotéticas entre variables.

Hay estudiantes que tienen una gran facilidad de utilización lingüística, éstos en su mayoría son alumnos extrovertidos que desarrollan una gran capacidad cognitiva, en otras ocasiones el docente hace un ambiente diferente para poder estar relajados, poniendo mucha atención sin que alguien pueda interrumpir la clase

A través de estos argumentos se refleja que la comunicación que existe entre docente y estudiante existen aprendizajes significativos por la actitud positiva que presentan los profesores al desarrollar sus contenidos, proporcionan

un ambiente interactivo dando confianza a los estudiantes para que se expresen libremente, llevando a cabo una comunicación afectiva.

Los segundos, contrarios a las teorías del coeficiente de inteligencia, a la teoría de Piaget y a la del procesamiento de la información, centraron su atención en determinada clase de solución de problemas de lógica y lingüística. (Pozo, 1989: 202).

La inteligencia **lógica - matemática**, por años se ha observado la deficiencia de este curso, siempre se piensa que es problema del alumno que no capta o el docente no tiene la metodología, la didáctica, la paciencia, capacidad de aprender la matemática, los resultados de la investigación muestran que el 43% de los estudiantes tienen una tendencia al desarrollo de la matemática en la escuela en función al docente, entre el resultado permite hacer una reflexión respecto a que no se están utilizando las metodologías adecuadas para desarrollar este tipo de inteligencia.

El Ministerio de Educación ha tratado de reforzar la enseñanza de esta temática con lo que respecta la Guate matica, sin embargo es más de fondo que de forma, decir que por años, desde que son estudiantes de primaria, nos refieren lo difícil que es la matemática, porque aquí se puede decir que es una ciencia exacta; por lo que los resultados deben ser lo más exacto posible, la complejidad y la falta de práctica es lo interesante de este curso.

En la **Inteligencia Espacial**, los resultados muestran que un 62% está en proceso o predisposición de los estudiantes, esto significa los procesos que el niño obtiene en su cerebro, formas o mapas mentales.

En este sentido, Vigotsky (1979) plantea el tema de la reconstrucción mental de los conceptos y categoriza los conceptos en dos dimensiones: espontáneos y científicos. Los primeros se construyen en la vida diaria, ya sea en los juegos, la familia o la comunidad, los segundos son construidos en la educación formal sobre la base de los conceptos espontáneos. Estos últimos son

el producto del pensar humano en el marco del proceso civilizatorio, y deben ser enseñados a través de la educación institucionalizada.

El aprendizaje es concebido, así, como un proceso de reorganización cognitiva, lo cual supone, primero, un proceso de asimilación de la información que es obtenida del medio y, al mismo tiempo, la acomodación de los conocimientos que se tienen previamente (a los recibidos recientemente) para producir, al final, un proceso de autorregulación cognitiva que es lo que Piaget denominó equilibración. (Piaget 1980: 66).

Se observa que el docente trabaja un proceso en el cerebro del niño haciéndolo subjetivo, logrando un proceso objetivo, palpable, para que el niño lo logre definir observablemente, y en especial con sus propias características, ya sean positivas o negativas. Un ejemplo muy claro es cuando al niño se le pide que piense en un objeto, un animal, una persona y se le solicita que lo dibuje este proceso el niño lo piensa, razona y luego ejecuta, a este proceso mental se le denomina inteligencia Espacial. Otro ejemplo es cuando se le pide a un niño que se acueste observa al cielo se le pide que observe imágenes en las nubes, el niño lo piensa, imagina, busca la forma que se le solicitó.

En la **Inteligencia Kinestésica o Física**, se observa que el estudiante tiene una tendencia de actividad muy imperativa y supone un 82%, este resultado obtenido sustenta la experiencia y la importancia de la clase de Educación Física en el alumno, según algunos autores.

Gardner (1987): La capacidad para usar todo el cuerpo para expresar ideas y sentimientos (por ejemplo un actor, un mimo, un atleta, un bailarín) y la facilidad en el uso de las propias manos para producir o transformar cosas. En la mayoría de niños y jóvenes la actividad física es el principal pilar, para su desarrollo integral, el ser más rápido, fuerte, ágil es una de las principales prioridades; mientras que en el joven, el observar el desarrollo de su cuerpo que



a veces se cree (adonis) una persona hermosa y las señoritas unas (barbis) señoritas muy bonitas, en el proceso de formación corporal.

En **la Inteligencia Musical**, se muestra que sólo el 46% de los niños, niñas de la escuela tienen desarrollada esta inteligencia, podría ser que la poca motivación del maestro de música, o de la maestra de grado o hasta el maestro de educación física en el trabajo de ritmo, según Garner en esta inteligencia, las personas para percibir, discriminar, expresar y transformar las diversas formas musicales, deben tener una gran sensibilidad para el ritmo, el tono y el timbre de la música.

La música es como liberar el alma, es un sentimiento de vida, de oportunidad o de transformación, esto significa que los niños o niñas tienen poca oportunidad de expresarse con sus compañeros a través de la música, el canto, la expresión artística, bueno además no se recibe expresión artística en el establecimiento donde se realizó la presente investigación. Quién no ha cantado la canción de las vocales cuando empieza, viene la A con sus dos patita muy abiertas al andar, viene la E..... o por qué no la del abecedario, en inglés a,b,c,d,e,f,g,h,i,j, k,l..... o por qué no, la capacidad del juego, cantar lo aprendido ese día en clase, hay muchas estrategias innovadoras con respecto a la creatividad del niño hacia esta inteligencia por medio del juego.

La **Inteligencia Interpersonal**, es una de las más fuertes pues un 84% de los estudiantes tiene desarrollada esta tendencia, esto representa que el alumno está propenso a absorber más contenido del que podría estar dispuesto indirectamente, con mayor sutileza y qué mejor que el juego para conseguir, aprender jugando, es muy perceptivo.

Con ellos, la teoría de Piaget no sólo buscaba explicar cómo los sujetos entienden el mundo, sino también cómo cambia el conocimiento que se tiene respecto de él. Dese esta manera, en su teoría, el aprendizaje pasaba a ser conceptualizado como un proceso constructivo interno. Esto es, como un

proceso en el que las propias actividades cognitivas de los individuos determinan sus reacciones ante el estímulo ambiental.

Esto significa que el niño sabe que puede interferir en muchas decisiones de su entorno proponiendo o molestando según sea su opción de participación, es ameno, sin malestares o con ellos, eso si sabe que puede tener mucha injerencia en su contexto.

La **Inteligencia Intrapersonal**, es otra inteligencia que tiene mucha influencia en los niños ya que un 82 % de los alumnos, es el equivalente a su forma de ser, en base a su entorno.

Esto significa que los niños son como una pizarra en blanco que obtiene toda la información que le es transmitida en su entorno, ya sea de mala influencia o de valores que pueden convertirse en virtudes. Las personas a veces piensan que el niño no entiende o no comprende, sin darse cuenta que comprenden y entienden más de lo que ellos creen para su futuro desarrollo, en el sentido que pone de manifiesto sin medir las consecuencias, porque él lo absorbió u observó. Un ejemplo, un sicario sabe por la adultez o mayoría de edad que es malo, que lleva consecuencias a toda vista, sin embargo, el hijo del sicario sólo observa que es un trabajo que se consigue dinero por un asesinato o un trabajo, aun más cuando el padre del niño pregonara que va a laborar.

Con respecto al juego como parte de los resultados se observó que motivando al estudiante con nuevas formas o metodologías de aprendizaje, el niño es más atento, perceptivo, con lo innovador sabiendo principalmente que saldrá beneficiado y lo que marca la presencia de los resultados la autoestima es muy importante en esta investigación

Las afirmaciones de Schiller; (1780) el citado poeta y educador dice: "que el hombre es hombre completo sólo cuando juega" refiere Suñol (2002: 08).

Por lo que expresa el poeta es que las formas depresivas, impulsivas, egoístas, del adulto son disueltas o resueltas de forma integral por medio del juego, que puede dejar su corazón sin ataduras.

De los resultados expuestos se puede deducir que existen áreas que los niños no tienen desarrolladas y que el uso del juego dirigido es una estrategia de enseñanza-aprendizaje adecuada para desarrollarlas. Debe tomarse en cuenta que en la educación tradicional en que muchos maestros y maestras han sido formados no se consideraba el juego como una estrategia adecuada

Esto significa que es un reto para la educación, innovar para lograr el desarrollo pleno del niño y de la niña.

## Conclusiones

- El juego es uno de los medios más importantes para el aprendizaje y tomándolo como metodología se podría conseguir mejores resultados en el proceso educativo nacional además del desarrollo de las Inteligencias Múltiples.
- Las inteligencias que más sobresalen en la totalidad de los alumnos de 4to primaria de la escuela oficial mixta Pedro de Betancohurt del Municipio de San Miguel Petapa, del departamento de Guatemala, fueron la inteligencia Intrapersonal, la inteligencia Interpersonal, y la inteligencia Kinestésica o física, corroborando que el estado de autoestima, la relación o convivencia con sus compañeros y su estado físico corporal está muy bien para trabajar de forma oportuna en el juego dirigido, sin embargo es necesario reforzar la inteligencia de Lógico-Matemática e inteligencia Musical.
- La poca motivación en el docente, influye en que éste no se percate de la importancia del juego como metodología innovadora del proceso de enseñanza-aprendizaje en el alumno, para incidir en el mejoramiento de la calidad de la educación en Guatemala.
- El docente posee la suficiente capacidad estratégica, creativa e innovadora para mejorar los resultados en sus alumnos si incorpora la metodología del juego dirigido, dentro de los procesos de enseñanza - aprendizaje, y de esa manera desarrollar de las inteligencias múltiples.
- El docente no utiliza el juego de forma sistemática, sino como proceso lúdico sin empeño ni propósito educativo.
- La falta de actualización docente y los procesos innovadores son las razones por la que los maestros no utilizan el juego dirigido como metodología de enseñanza-aprendizaje mejorando el desarrollo cognitivo del alumno.

### **Recomendaciones**

- Que el docente comience en sistematizar todo proceso didáctico que utilice en el juego para que el alumno evolucione, tanto en grupo como individual
- Que el docente empodere al alumno en las clases de matemática para aumentar el interés de este curso en los estudiantes
- El docente debe motivar en todo momento al alumno para que el proceso de enseñanza-aprendizaje conlleve el mejoramiento de la calidad de la educación en Guatemala.
- La elaboración de un manual será la estrategia didáctica del docente por que el sabrá las necesidades de las Inteligencias Múltiples, para desarrollar en sus alumnos
- El docente debe utilizar el juego como método de enseñanza-aprendizaje de manera sistemática en su actividad educadora.
- Capacitar a los docentes y poner interés en la actualización docente sobre del juego dirigido para el desarrollo de las inteligencias múltiples en los alumnos del nivel primario
- Involucrar a autoridades del ministerio de Educación, refiriéndose a Supervisores Educativos, Directores Departamentales, Viceministros y Ministra de la importancia del juego dirigido como desarrollo de las Inteligencias Múltiples en los alumnos del nivel primario.

### Referencias Bibliográficas

- Arboleda, Rodrigo. (2007) APRENDIZAJE MOTOR: ELEMENTOS PARA TEORÍA DE LA ENSEÑANZA DE LAS HABILIDADES MOTRICES. Funámbulos. Medellín, Colombia
- Beltrán Ilera, Jesús. (1993) PROCESOS, ESTRATEGIAS Y TÉCNICAS DE APRENDIZAJE. Editorial Síntesis, S.A. Madrid, España.
- Bolaños, G. y S. Woodburn, (2009) METODOLOGÍA DE LA EDUCACIÓN FÍSICA ESCOLAR, Primera edición. Guía Didáctica de Educación Física. Editorama S.A. San José, Costa Rica.
- Bower G. H. y E. R. Hilgard. (1989) TEORÍAS DEL APRENDIZAJE. Editorial trillas México.
- Bravo Carrasco, J. (2009) GESTIÓN DE PROCESOS. Editorial Evolucion S.A. Santiago Chile.
- Causi, T, Calpe. (1994) BOSQUEJO DE UNA TEORÍA BIOLÓGICA DEL JUEGO INFANTIL. Edita. México. 1994.
- EL USO DE ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE Y SU CORRELACIÓN CON LA MOTIVACIÓN DE LOGROS CON LOS ESTUDIANTES. *REICE*. (2008) Costa Rica.
- Campra. F. LAS CONEXIONES OCULTAS. (2003) colección argumentos Editorial Anagrama Barcelona, España.
- "García Nieto, María Teresa. (2008) LA DIMENSIÓN COMUNICATIVA DE LAS INTELIGENCIAS MÚLTIPLES. Cuadernos de Información y Comunicación, Universidad Complutense de Madrid, España.
- Gardner H.(1994) ESTRUCTURAS DE LA MENTE. LA TEORÍA DE LAS INTELIGENCIAS MÚLTIPLES, Fondo de la Cultura Económica. México.
- Good T.L y J.E. Brophy. (1983) PSICOLOGÍA EDUCACIONAL: UN ENFOQUE REALISTA. (Nueva Editorial. Interamericana).México.

- Hesson R. y T. Weeks, (1987) INTRODUCCIÓN A LA EDUCACIÓN. New York, Macmillan Publishing Company. Estados Unidos.
- Huzinga, J. HOMO LUDENS.(1972) , Alianza editorial. Madrid, España.
- Kneller, G. (1967) LA FILOSOFÍA DE LA EDUCACIÓN. ANÁLISIS DE LAS TEORÍAS MODERNAS. Editorial Norma.Cali, Colombia.
- Mingorance, A. (2011) COMPRENSIÓN LECTORA. *INNOVACIÓN Y EXPERIENCIAS EDUCATIVAS*. Siglo XXI editores. Mexico,
- Piaget,J. (1967) BIOLOGÍA Y CONOCIMIENTO. Editorial XXI, S.A. Madrid, España
- Piaget, J. (1972) PROBLEMAS DE PSICOLOGÍA GENETICA. Editorial Ariel. Barcelona, España.
- Piaget, J. (1974) ADAPTACIÓN VITAL Y PSICOLÓGICA DE LA INTELIGENCIA. Editorial Siglo XXI, S.A. México.
- Piaget, J. (1969) PSICOLOGÍA Y PEDAGOGÍA. Editorial Ariel, S.A.México
- Piaget, J. (1996) LA FORMACIÓN DEL SÍMBOLO EN EL NIÑO. Fondo de Cultura Económica. México
- Pozo G.I. (1989) TEORÍAS COGNITIVAS DEL APRENDIZAJE. Editorial Morata. Madrid, España.
- Russel. E. (1995) EL JUEGO DE LOS NIÑOS. Editorial Herder, México,
- Solano J. (2009) EDUCACIÓN Y APRENDIZAJE Coordinación Educativa y Cultural Centroamericana, 1ª. ed. – San José, C.R.
- Skinner F. (1982) TECNOLOGÍA DE LA ENSEÑANZA. Editorial Labor. Barcelona, Madrid
- Servicios Educativos de reflexión Capacitación y Actualización Pedagógica, (1994) UNA EXPERIENCIA EN EDUCACIÓN PERSONALIZADA, 2da edición Guatemala, C.A.

- Travers P, y R. Rebore, (1990) FUNDACIÓN DE LA EDUCACIÓN. Prentice Hall. New Jersey, Estados Unidos
- Vigotsky, Lev Semiónovich. PENSAMIENTO Y LENGUAJE. Formato PDF, en [vigotsky.org@gmail.com](mailto:vigotsky.org@gmail.com).
- Véntsel, E. (1977) ELEMENTOS DE LA TEORÍA DE LOS JUEGOS, Editorial Mir. Moscú.
- World Leisure and Recreation Association International Charter for Leisure Education. (1993) ELRA (European Leisure and Recreation Association), Summer.

### **REFERENCIAS DOCUMENTALES.**

- *BEATRIZ CARRERA & CLEMEN MAZZARELLA, (2001) Abstract Vigotsky: Asocio-Cultural Approach REVISTA EDUCERE*  
**<http://redalyc.uaemex.mx/pdf/356/35601309.pdf>**
- *Carácter Personal, Caracteriología.*  
**<http://es.scribd.com/doc/13753306/Tipos-de-caracter>**
- Costes y beneficios de vivir en grupo. Fuente: tomado principalmente de Alcock (1993), Krebs y Davies (1993) y Dockery y Reiss (1999)
- SUÑOL, Viviana, La belleza como "puente" entre la sensibilidad y la razón humana, revista de filosofía y teoría política, 2002.

### **REFERENCIAS DE RECURSOS ELECTRÓNICOS E INTERNET (WEB GRAFICAS)**

- Beverley, Carlson, "¿Cómo lograr una educación de calidad: Qué nos enseñan las escuelas? recuperado de  
**[http://www.oei.es/quipu/desarrollo\\_educacionAL.pdf](http://www.oei.es/quipu/desarrollo_educacionAL.pdf)**



Desarrollo del autoestima,

**<http://www.sasia.org.ar/sites/www.sasia.org.ar/>**

- Ministerio de Educación Nacional (1994), serie lineamientos curriculares Educación Física, Recreación y Deporte,  
**<http://www.mineduacion.gov.co>**
- Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO) (1997), *Clasificación Internacional Normalizada de la Educación (CINE)* **<http://www.uis.unesco.org>**.
- RUBÉN ORLANDO ALEJO CONDE, **<http://derechousb.blogspot.com>**
- SOTO, Antonio y VALENTE, María Rosa. Teoría de los juegos: Vigencia y limitaciones. *Revista de Ciencias Sociales*. [online]. sep. 2005, vol.11, no.3 [citado 16 Noviembre 2011], p.497-506. Disponible en la World Wide Web:  
**[http://www.scielo.org.ve/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1315-95182005000300008&lng=es&nrm=iso](http://www.scielo.org.ve/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1315-95182005000300008&lng=es&nrm=iso)**
- <http://redalyc.uaemex.mx/src/inicio/ArtPdfRed.jsp?iCve=93512977010.->

## APÉNDICE

## Introducción

La presente propuesta es una de las formas de estrategia de cómo el docente podría sistematizar y conocer los niveles de Inteligencias que está desarrollando en los alumnos de su respectivo grado. Teniendo en consideración que será una forma fácil para el docente y en especial para los estudiantes desarrollar las diferentes Inteligencias Múltiples.

## Propuesta para el juego dirigido

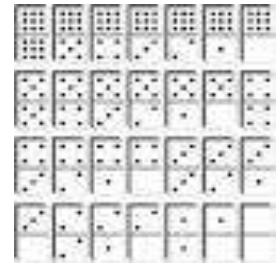
**Nombre del Juego: El Dominó Matemático**

**Área de Conocimiento o Tema: Matemática**

**Objetivos:** Establecer la permanencia del conocimiento matemático, de la suma y resta a través del domino matemático, para desarrollar la habilidad lógico – matemática.

### Contenidos: PROPÓSITO

- Trabajo de equipo
- Desarrollo de valores
- Convivencia armónica
- Repaso Motivacional
- Agilidad Lógico-Matemático



**¿Por qué dominó matemático?** A veces se piensa que el maestro en lugar de ayudar al estudiante se complica la enseñanza-aprendizaje, en la matemática, específicamente la suma y la resta.

El dominó matemático tiene como finalidad que el alumno se sienta empoderado de entender de forma fácil la matemática (Suma y la resta) y que el maestro pueda tener alternativas de enseñar la suma y la resta de forma

creativa, lúdica, e innovadora y que esta estrategia este mutando para otras alternativas matemáticas.

El nombre de dominó es un material fácil de obtener o de realizar con cartón, toda persona quiere conseguir con el curso de la Matemática aprender y aprobarlo, verlo de forma fácil, jugar con los números, atraerlo a la solución de problemas, en fin todo que sea entretenido y emocionante.

Este tipo de estrategia de enseñanza – aprendizaje persigue la fijación o la permanencia que describe comprender y en especial permanecer (fijar lo aprendido) por más tiempo, parte es la ejercitación y la aplicación.

La estrategia de **DOMINÓ MATEMÁTICO**, esta estrategia requiere de un proceso de práctica para el cual evocar y recordar los conceptos, siendo significativos de manera que se repetirán hasta volverlo un hábito.

La ejercitación tiene un carácter recreativo, significativo, relevante, pertinente y suficiente.

### **¿Por qué Recreativo?**

El estudiante a demás de estar repasando la suma y la resta, está aprendiendo de forma lúdica.

### **¿Por qué Significativo?**

El estudiante está reforzando lo aprendido en clase, las partes de la resta el minuendo, sustraendo, total; y en la adición sumandos y total o suma.

## ¿Por qué relevante, pertinente y suficiente?

El estudiante lo ve positivo e interesante, porque está aprendiendo durante su proceso de la matemática la enseñanza – aprendizaje (suma y resta), hace que el niño siga reforzando solo, en cualquier circunstancia donde hubiese dígitos, para que le atraiga la matemática.

### ACTIVIDAD DE DESARROLLO

Pasos a Seguir en la estrategia del **DOMINÓ MATEMÁTICO**:

1. El docente después de enseñarle la suma, su importancia, los pasos de la suma, se hacen grupos de cuatro niños cada grupo.
2. Se les da un juego de dominó, se reparten las fichas del juego (dominó) para ser exacto 7 fichas cada niño.
3. Comienza el niño que tenga la ficha  $6 - 6$ , y suma  $6+6 = 12$ , le sigue el niño del lado derecho y el número que le acompaña el 6, por ejemplo el  $6 - 3$ , el niño sumara  $6 + 3 = 9$ , luego el tercer niño por ejemplo tiene la ficha  $3 - 5$ , entonces sumara  $3 + 5 = 8$  y así sucesivamente, ojo si algún niño conforme al ir pasando las vueltas se va quedando con menos fichas, significará que no tendrán algunos números en las fichas; en ese momento que no tenga una de las dos salidas para el número que le solicitan automáticamente pasara.
4. ¿Quién ganará? Todos son ganadores, hay que referirles a los niños desde el momento que están aprendiendo.
5. Puede tener muchas alternativas, se le puede poner tiempo para contestar cada sumatoria.
6. Se puede aprender a restar, como siempre se toma como referencia, los dígitos que están de un lado con los dígitos que están al otro lado de la ficha.
7. Otra alternativa podrían sumar las fichas que están en la mesa, el alumno o la alumna que sume todas las fichas, más rápido gana.

## ACTIVIDADES DE CIERRE

Se pasaran a unos niños adelante del salón planteándole algunas preguntas de sumatoria o de resta para observar, la resolución de los problemas. El maestro preguntara a las alumnas o los alumnos, unas sumatorias o restas y ellos contestaran, rápidamente.

**Nombre de la estructura adaptada para el diseño del juego:** Dominó.

**Grupo al que va dirigido:** Niños y niñas de 6 o 7 años.

**Cantidad de jugadores:** 2 mínimo 4 máximo

**Duración:** El que el docente crea conveniente.

**Materiales utilizados:** Dominó



### Instrucciones:

Se indicará paso por paso cómo se desarrollará el juego.

(Formato elaborado por **William Fernando Salguero Hernández**).

Este formato permitirá centrar el objetivo que se tiene con el juego y tener presentes los contenidos a trabajar, así como poder utilizarlo para la audiencia adecuada, el número de participantes y poder tener a la mano las instrucciones en caso de que sea necesario repetirlas.

La idea es que los alumnos jueguen diariamente, no precisamente que todo sea juego (pues entonces no serían actividades separadas, se perdería la novedad o la sorpresa), sino que se combinen con diferentes experiencias de aprendizaje, clases magistrales, dramatizaciones, etc., para promover o ejercitar los contenidos del juego ya sean conceptuales, o procedimentales.

Este es un pequeño método de aprender la suma y la resta por medio del juego, este sería una innovación en la promoción del manual metodológico del juego dirigido.

ANEXOS

**Lista de Cotejo**

Se observará al docente durante 3 clases en diferentes cursos, por el Investigador

N°	Aspecto observado durante la clase del docente	Presencia	Ausencia	Observaciones
1	Comprende el alumno sus explicaciones			
2	Muestra dinamismo y creatividad en el desarrollo de la clase.			
3	Denota conocimiento de los procesos establecidos por el CNB en el desarrollo de su clase.			
4	Lleva un control para actividades que el alumno debe realizar en casa.			
5	Habitúa al alumno a realizar la tarea en clase.			
6	Realiza un repaso de la clase anterior con sus alumnos			
7	Tiene lecturas novedosas con los niños			
8	Realiza resumen de lecturas			
9	Posee conocimiento adecuado del tema			
10	Utiliza como metodologías actividades lúdicas para reforzar sus clases			
11	Soluciona dudas del alumno.			
12	Promueve interés en el alumno			
13	Viste adecuadamente			
14	Planifica diariamente			
15	Asiste todos los días a sus clases			
16	Plantea actividades que el alumno puede resolver por sí mismo.			
17	Utiliza un lenguaje apropiado dentro y fuera del aula.			
18	Participa en diversas actividades			



	(dentro y fuera del aula) con sus alumnos.			
19	Muestra responsabilidad y organización respecto al grupo.			
20	Muestra buenas relaciones personales dentro y fuera del aula.			
21	Se apoya de metodologías innovadoras			
22	Llega puntual a sus clases			
23	Utiliza guías para llevar sus clases			
24	Muestra relaciones cordiales con sus alumnos.			
25	Interactúa con otros estudiantes fuera del grupo a su cargo.			



### Questionario

En la Escuela de Formación de Profesores de Enseñanza Media-EFPEM- de la Universidad de San Carlos de Guatemala, se está haciendo un estudio sobre las diferentes formas de enseñanza y aprendizaje que se utilizan en el aula para promover el desarrollo de las inteligencias múltiples. Por favor conteste las siguientes interrogantes.

1. ¿Qué metodologías utiliza en el proceso de enseñanza aprendizaje con sus estudiantes?

---



---



---



---



---

2. ¿Considera actividades lúdicas para el desarrollo de algunas temáticas?

---



---



---



---



---

3. En qué temáticas utiliza usted el juego en el proceso de enseñanza - aprendizaje?

---



---



---



---



---

4. ¿Utiliza el juego como recurso didáctico en el proceso de enseñanza-aprendizaje?

---

---

---

---

---

5. ¿Considera que el juego contribuye al desarrollo de la inteligencia del niño y la niña?

---

---

---

---

---

6. ¿Cuáles son los principales métodos o técnicas que utiliza para evaluar el desarrollo de la inteligencia y destrezas en los niños?

---

---

---

---

---

7. ¿Qué opinión le merece el juego como recursos didáctico?

---

---

---

---

---

8. Qué tipo de recursos didácticos utiliza para mantener motivados a sus alumnos en el desarrollo de sus actividades docentes en el aula?

---

---

---

---

---

---

---

9. Se involucra en actividades recreativas desarrolladas por los niños y niñas dentro y fuera del aula?

---

---

---

---

---

10. ¿Para el desarrollo de sus actividades docentes dentro del aula, ha recibido capacitación? Se actualiza por lo menos 3 veces al año, para ayudarse en las clases con sus alumnos?

---

---

---

---

---

11. ¿Considera importante que el docente se actualice con frecuencia?

---

---

---

---

---

Por favor a Continuación tendrá un espacio, para un comentario extra que quisiera exponer en lo que corresponde a la mediación pedagógica en el desarrollo de las Inteligencias Múltiples

---

---

---

---

---



En la Escuela de Formación de Profesores de Enseñanza Media-EFPEM- de la Universidad de San Carlos de Guatemala, se está haciendo un estudio sobre las diferentes formas de enseñanza y aprendizaje que se utilizan en el aula para promover el desarrollo de las inteligencias múltiples.

Para ello es importante conocer el tipo de inteligencia que más ha desarrollado, por lo que se solicita que se marque el enunciado que refleje las áreas de oportunidad con las que Ud. cuenta y con base a qué tipo de inteligencia se relaciona.

TEST A: INTELIGENCIAS MÚLTIPLE: Cada valor hace referencia a lo que se está afirmando.

1=señala la ausencia

2= regular

3 =bueno

4= muy bueno

5= excelente

Él docente y el alumno contestaran los siguientes planteamientos.

EDAD \_\_\_\_\_

SEXO \_\_\_\_\_

<b>INTELIGENCIA LINGÜÍSTICA</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>
Se entiende lo que escribes					
Cuenta bromas y chistes o inventa cuentos increíbles					
Tiene buena memoria para los nombres, lugares, fechas y trivialidades					
Disfruta los juegos de palabras					
Disfruta leer libros					
Escribe las palabras correctamente					

Aprecia las rimas absurdas, ocurrencias, trabalenguas, etc.					
Le gusta escuchar la palabra hablada (historias, comentarios en la radio.)					
Tiene buen vocabulario para su edad					
Se comunica con los demás de una manera marcadamente verbal					
<b>INTELIGENCIA LÓGICA Y MATEMÁTICA</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>
Hace muchas preguntas acerca del funcionamiento de las cosas					
Hace operaciones aritméticas mentalmente con mucha rapidez					
Disfruta las clases de matemáticas					
Le interesan los juegos de matemáticas en computadoras					
Le gustan los juegos y rompecabezas que requieran de la lógica					
Le gusta clasificar y jerarquizar cosas					
Piensa en un nivel más abstracto y conceptual que sus compañeros					
Tiene un buen sentido de causa y efecto					
<b>INTELIGENCIA ESPACIAL</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>
Presenta imágenes visuales nítidas					
Lee mapas, gráficos y diagramas con más facilidad que el texto					
Fantasea más que sus compañeros					
Dibuja figuras avanzadas para su edad					
Le gusta ver películas, diapositivas y otras presentaciones visuales					
Le gusta resolver rompecabezas, laberintos y otras actividades visuales					
Crea construcciones tridimensionales para su nivel (juegos Playgo, Lego)					
Cuando lee, aprovecha mas las imágenes que las palabras					
Hace grabados en sus libros, plantillas de trabajo y otros materiales					
<b>INTELIGENCIA FÍSICA Y CINESTESIA</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>
Se destaca en uno o más deportes					
Se mueve o está inquieto cuando está sentado mucho tiempo					

Imita los gestos y movimientos característicos de otras personas					
Le encanta desarmar cosas y volver a armarlas					
Apenas ve algo, lo toca todo con las manos					
Le gusta correr, saltar, moverse rápidamente, brincar, luchar					
Demuestra destreza en artesanía					
Tiene una manera dramática de expresarse					
Manifiesta sensaciones físicas diferentes mientras piensa o trabaja					
Disfruta trabajar con plastilina y otras experiencias táctiles					
<b>INTELIGENCIA MUSICAL</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>
Se da cuenta cuando la música esta desentonado o suena mal					
Recuerda las melodías de las canciones					
Tiene buena voz para cantar					
Toca un instrumento musical o canta en un coro o algún otro grupo					
Canturrea (tararea) sin darse cuenta					
Tamborilea rítmicamente sobre la mesa o escritorio mientras trabaja					
Es sensible a los ruidos ambientales (p.ejem. La lluvia sobre el techo)					
Responde favorablemente cuando alguien pone música					
<b>INTELIGENCIA INTERPERSONAL</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>
Disfruta conversar con sus compañeros					
Tiene características de líder natural					
Aconseja a los amigos que tienen problemas					
Parece tener buen sentido común					
Pertenece a clubes, comités y otras organizaciones					
Disfruta enseñar informalmente a otros niños					
Le gusta jugar con otros niños					
Tiene dos o más buenos amigos					
Tiene un buen sentido de empatía o interés por los demás					
Otros buscan su compañía					

<b>INTELIGENCIA INTRAPERSONAL</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>
Demuestra sentido de independencia o voluntad fuerte					
Tiene un concepto practico de sus habilidades y debilidades					
Presenta buen desempeño cuando esta solo jugando o estudiando					
Lleva un compás completamente diferente en cuanto a su estilo de vida y aprendizaje					
Tiene un interés sobre el que no habla mucho con los demás					
Tiene un buen sentido de autodisciplina					
Prefiere trabajar solo					
Expresa acertadamente sus sentimientos					
Es capaz de aprender de sus errores y logros en la vida					
Demuestra un gran amor propio					



## TEST B

## TEST DE INTELIGENCIAS MÚLTIPLES

<b>Escuela:</b>	Edad	Sexo	Sección	Jornada
<b>Municipio:</b>				

Únicamente marque **V**, en las afirmaciones que quiere señalar como verdaderas. (**V**), Favor Deje **en blanco** las demás afirmaciones.

	V	AFIRMACIONES
1		Prefiero hacer un <b>mapa</b> que explicarle a alguien como tiene que llegar.
2		Si estoy <b>enojado(a) o contento (a)</b> generalmente sé exactamente por qué.
3		Sé tocar (o antes solía tocar) un <b>instrumento musical</b> .
4		Asocio la música con mis estados de ánimo.
5		Puedo <b>sumar o multiplicar</b> mentalmente con mucha rapidez
6		Puedo ayudar a un amigo a manejar sus <b>sentimientos</b> porque yo lo pude hacer antes en relación a sentimientos parecidos.
7		Me gusta trabajar con <b>calculadoras</b> ,o hacer cálculos mentales
8		Aprendo rápido <b>a bailar</b> un baile nuevo o aprender una coreografía grupal.
9		Me es muy fácil decir lo que pienso en el curso de una <b>discusión</b> o debate.
10		Disfruto de una buena charla, <b>conferencia, discusión</b> , debate, discurso o sermón.
11		Siempre distingo el <b>norte del sur</b> , esté donde esté.
12		Me gusta reunir grupos de personas en una <b>fiesta</b> o en un evento especial.
13		La vida me parece vacía sin <b>música</b> .
14		Siempre entiendo los <b>gráficos</b> que vienen en las instrucciones de equipos o instrumentos.

15	Me gusta entretenerme con juegos y <b>problemas matemáticos</b> (Acertijos, sudokus, etc.) .
16	Me fue fácil aprender a andar en <b>bicicleta</b> o patines.
17	Me disgusta escuchar una discusión o una afirmación que parece <b>ilógica</b> .
18	Soy capaz de <b>convencer</b> a otros que sigan mis planes
19	Tengo buen sentido de <b>equilibrio</b> y coordinación.
20	Con frecuencia veo configuraciones y <b>relaciones entre números</b> con más rapidez y facilidad que otros.
21	Me gusta construir (ensamblar) modelos para <b>armar</b> (arma todo, lego) ,trabajar con plastilina o hacer esculturas .
22	Tengo facilidad para encontrar el significado de las <b>palabras</b> .
23	Puedo imaginar o visualizar mentalmente un objeto desde diferentes <b>perspectivas</b> .
24	Con frecuencia hago la <b>relación</b> entre una pieza de música y algún evento de mi vida.
25	Me gusta trabajar con <b>números</b> .
26	Me gusta sentarme silenciosamente y <b>reflexionar</b> sobre mis sentimientos personales.
27	Me gusta mirar la forma de construcciones, <b>esculturas</b> y estructuras.
28	Me gusta tararear, silbar y cantar en la ducha o cuando estoy <b>solo</b> .
29	Soy bueno(a) para el <b>atletismo</b> .
30	Me gusta <b>escribir cartas</b> detalladas a mis amigos.
31	Generalmente me doy cuenta de <b>la expresión</b> que tengo en la cara
32	Me doy cuenta de las expresiones en la cara de <b>otras personas</b> .
33	Me mantengo “en contacto” con mis <b>estados de ánimo</b> . No me cuesta trabajo identificarlos.
34	Me doy cuenta de los <b>estados de ánimo de otros</b> .
35	Me doy cuenta bastante bien de lo que otros <b>piensan de mí</b> .
36	Me interesan los idiomas extranjeros (Inglés, francés, etc.)

37	Me interesan las ciencias exactas basadas en las matemáticas y la estadística (Física, Química, Calculo, Ingenierías,)
38	Me gustan las artes gráficas, El diseño industrial, La Arquitectura
39	Me gustan los deportes o la danza tradicional o moderna, El baile popular
40	Me gusta o gustaría interpretar un instrumento musical ( Melódico ,armónico o Rítmico)
41	Me interesa mucho el conocimiento de mi mismo y de los otros (Psicología)
42	Me interesan las Ciencias sociales, la sociología , la psicología social, el trabajo social, etc.