



Universidad de Sotavento, A.C.



ESTUDIOS INCORPORADOS A LA UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO

FACULTAD DE PEDAGOGÍA

“LAS ACTIVIDADES LÚDICAS COMO ESTRATEGIAS DE INTERVENCIÓN PEDAGÓGICA, PARA EL DESARROLLO DE HABILIDADES MÚLTIPLES EN LOS INFANTES”.

**TESIS PROFESIONAL
QUE PARA OBTENER EL TÍTULO DE**

LICENCIADA EN PEDAGOGÍA

PRESENTA:

MARIA DE LOURDES CUEVAS PEREZ

ASESORA DE TESIS:

LIC. ROSA ALAMILLA PÉREZ.

VILLAHERMOSA, TABASCO

ABRIL DE 2018.



Universidad Nacional
Autónoma de México



UNAM – Dirección General de Bibliotecas
Tesis Digitales
Restricciones de uso

DERECHOS RESERVADOS ©
PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL

Todo el material contenido en esta tesis esta protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor (LFDA) de los Estados Unidos Mexicanos (México).

El uso de imágenes, fragmentos de videos, y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, será exclusivamente para fines educativos e informativos y deberá citar la fuente donde la obtuvo mencionando el autor o autores. Cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición o modificación, será perseguido y sancionado por el respectivo titular de los Derechos de Autor.

ÍNDICE

Dedicatoria

CAPITULO I

ENUNCIACIÓN DEL PROBLEMA

1. Justificación	6
1.1 Enunciación del Problema	7
1.2 Objetivo General	9
1.2.1 Objetivo Específico	9

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO REFERENCIAL, CONCEPTUAL Y CONTEXTUAL

2.1 Marco teórico referencial	10
2.1.1 Antecedentes del jardín de niños	10
2.1.2 Froebel: El juego educativo	12
2.1.3 Juan Amos Comenio (Fundamentos para la facilidad de enseñar y aprender).	14
2.1.4 El método Montessori	15
2.1.5 Freud y el juego simbólico.	17
2.1.6 Piaget y el desarrollo cognitivo del juego	18
2.1.7 Teoría sociocultural de Vygotsky.	19
2.1.8 Howard Gardner y la Teoría de las inteligencias múltiples	21
2.2 Marco teórico conceptual	22
2.2.1 Desarrollo social del infante	22
2.2.1.1 Aprendizaje significativo a través del juego	25
2.2.2 Concepto de educación inicial	28
2.2.3 Educación inicial desde el contexto legal en México	29

2.2.4	Antecedentes de las actividades lúdicas	31
2.2.4.1	Concepto de juego	32
2.2.4.2	Concepto de juguete	34
2.2.5	La didáctica lúdica en las instituciones educativas	35
2.2.6	Fases de los juegos didácticos	36
2.2.7	Clasificación de la didáctica lúdica	39
2.3	Teoría de las inteligencias múltiples	40
2.3.1	Inteligencia lingüística	40
2.3.2	Inteligencia lógica-matemática	40
2.3.3	Inteligencia espacial	41
2.3.4	Inteligencia musical	41
2.3.5	Inteligencia corporal cinética	41
2.3.6	Inteligencia intrapersonal	42
2.3.7	Inteligencia interpersonal	42
2.4	Marco teórico contextual	43
2.4.1	Génesis de Kid City	43
2.4.2	Misión	44
2.4.3	Visión	44
2.4.4	Servicios de Kid City	44
2.4.5	Programa de atención pedagógica	48
2.4.6	Organigrama institucional	49

CAPÍTULO III

METODOLOGÍA PARA EL TRABAJO DE CAMPO.

3.1.-	Enfoque, tipo y diseño de la investigación	50
3.2.-	Universo y muestra de estudio	51
3.3.-	Descripción y diseño de instrumento	51

CAPÍTULO IV

PROCESAMIENTO Y ANÁLISIS DE LA INFORMACIÓN

4.1 Interpretación de resultado de la observación	53
---	----

CAPÍTULO V

INTERPRETACIÓN Y DISCUSIÓN DE LOS RESULTADOS

5.1 Conclusiones	56
------------------	----

5.2 Propuestas	57
----------------	----

<input type="checkbox"/> Referencias bibliográficas	58
---	----

<input type="checkbox"/> Anexos	60
---------------------------------	----

<input type="checkbox"/> Glosario de términos	63
---	----

DEDICATORIAS

Dedico este trabajo a:

A Dios por poner en mi camino las circunstancias de la vida que me dieron oportunidad y determinación necesarias para salir adelante.

A mis Padres: por no perder la Fe y por dedicarme cada día un pedacito de sus oraciones y sus buenos deseos.

A mi Esposo: por ser mi compañero de vida y estar conmigo en las circunstancias más difíciles que hemos pasado.

A mi Hijo Jesús Iván: por ser la fuente de mi esfuerzo y todas las energías requeridas, gracias por ser el motor de mi vida.

CAPÍTULO I ENUNCIACIÓN DEL PROBLEMA.

1. Justificación.

Los niños al jugar imaginan, crean, interactúan, comparten y se divierten en cada uno de las etapas de la actividad lúdica y de manera inconsciente adaptan un sistema de reglas, que tienen que respetar, mediante el juego los infantes empiezan las relaciones sociales, que en un futuro servirá para su desarrollo integral.

El principal interés por desarrollar esta investigación surge debido a que no existe un modelo curricular que consideren dentro de sus lineamientos las actividades lúdicas como intervenciones pedagógicas en el nivel preescolar.

También es importante justificar que no todas las estancias infantiles cuentan con el apoyo gubernamental, los recursos materiales y humanos que favorezcan a que a través de actividades lúdicas el infante desarrolle sus habilidades. Además, que es considerable que las educadoras no cuenten con un perfil pedagógico que permita que las sesiones de trabajo sean espacios donde el niño pueda experimentar el ejercicio físico y la recreación colectiva para fortalecer sus músculos y huesos, adquirir actitudes que favorezcan su convivencia, competencia e interrelación con los demás. Aunado a la inquietud de inculcar en las educadoras la conciencia de crear mediante el juego un ambiente armónico, donde además se guie al pequeño a la estructura de reglas, de valores y aspectos que mejoraran su contexto social.

Es por ello, que surge la iniciativa de este proceso de investigación, en donde se abordará la importancia de las actividades lúdicas para el desarrollo integral de los niños, para que sea capaz de ser autónomo y conocedor de su entorno biopsicosocial.

Se pretende enfatizar la importancia de todos los recursos y nuevas perspectivas didácticas para profundizar la labor educativa de las estancias.

1.1 Enunciación del problema.

En la presente investigación, se aborda de manera sistemática la importancia de realizar actividades lúdicas en la primera infancia, partiendo de la idea de que través del juego los pequeños desarrollarán las habilidades múltiples de forma innata; entendiendo que en toda estancia infantil la labor pedagógica va de la mano con el juego didáctico; es preciso enfocarnos en hacer de estas actividades una estrategia pedagógica que se fundamente en el aprendizaje cooperativo y el enfoque sociocultural puesto que a través del juego se mantendrán las interacciones entre los individuos y el medio en donde se desarrollan.

Ya que en la primera infancia las interacciones sociales aún están por iniciarse, en la mayoría de las estancias no cuentan con propuestas didácticas de educación infantil que vayan de acuerdo al desarrollo de habilidades múltiples, se minorisa la funcionalidad pedagógica de las actividades lúdicas y en ocasiones se desconoce por parte de los docentes la importancia del aprendizaje cooperativo y del enfoque sociocultural que debemos inculcar en los infantes. Debido a la falta de inducción y actualización pedagógica las educadoras realizan actividades repetitivas, que no están dentro del contexto posmoderno que exige que los infantes desarrollen todo tipo de aptitudes.

A nivel nacional, durante el censo realizado por el Instituto Nacional de Estadística y Geografía (INEGI), en Junio del 2011, en el Instituto Mexicano del Seguro Social, (I.M.S.S.), existen 1,459 estancias infantiles en todo el país, solo en el Estado de Tabasco; laboran 9 estancias, en cuanto al Instituto de Seguridad y Servicios Sociales del Trabajador del Estado, (I.S.S.S.T.E.), en la república mexicana, hay 250 estancias infantiles de las cuales 8 están en nuestro Estado de Tabasco. A su vez en la Secretaría de Desarrollo Social, (SEDESOL), Actualmente en México laboraran 9,232 s y solo 200 en Tabasco.

Basándonos en índice aproximado de infantes que acuden a estas estancias, se concreta que no todas realizan actividades de intervención pedagógica con la intención de desarrollar las capacidades y habilidades múltiples de los infantes y

que no existe un currículum que fundamente el hacer pedagógico, en estas estancias solo se enfocan al cuidado personal y asistencial de los pequeños, las actividades realizadas no se fundamentan una corriente pedagógica o metodología de enseñanza como tal, inclusive en las dependencias privadas las actividades carecen de un sistema formativo y los encargados de realizar la educación inicial de los niños, desconocen el perfil que deben tener para poder actuar como promotor del desarrollo de habilidades cognitivas, sociales, kinestésicas, etc.

Se plantean las siguientes interrogantes en cuanto a la labor pedagógica que actualmente se implementan en las guarderías infantiles.

- ¿El desarrollo de actividades lúdicas, generan en los infantes de preescolar habilidades múltiples para el aprendizaje y desarrollo?
- ¿Existe un modelo curricular o metodología en el cual las actividades lúdicas sean la base para una intervención pedagógica?
- ¿Puede una educadora ser promotor del desarrollo de habilidades múltiples en los infantes?
- ¿De qué manera, puede intervenir pedagógicamente para desarrollar habilidades múltiples?

1.2 Objetivos generales.

- Valorar los beneficios que genera las actividades lúdicas en la educación preescolar, para potenciar el desarrollo de las habilidades múltiples en los infantes.

1.2.1 Objetivos específicos.

- Conocer las actividades lúdicas implementadas actualmente, inmersas en el contexto pedagógico en el nivel preescolar.
- Valorar su efectividad en el desarrollo de habilidades múltiples en infantes.
- Proponer una estrategia de intervención pedagógica que permita dicho desarrollo.
- Describir los factores económicos, sociales y/o afectivos que interviene en el desarrollo de habilidades múltiples en los infantes.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO REFERENCIAL, CONCEPTUAL Y CONTEXTUAL.

2.1 Marco teórico referencial.

Dado por entendido que mediante el análisis de las corrientes teóricas que sustentan todo proceso de investigación, se fundamenta entonces bajo el contexto de la psicología y la pedagógica el desarrollo de inteligencias múltiples a través de las actividades lúdicas.

Por ello, se explicaran las principales corrientes del proceso de enseñanza-aprendizaje a través del juego, los inicios de la educación inicial, los métodos y recursos didácticos que hacen posible dicho proceso; esto dentro del marco pedagógico.

Aunando a lo anterior analizaremos las concepciones psicológicas que intervienen en los infantes, en su desarrollo social enfocados en las actividades lúdicas como agentes de desarrollo de inteligencias múltiples, conoceremos así las teorías psicológicas que explican los tipos de inteligencias, los principales psicólogos que basan sus estudios en el juego como promotor de la interacción social.

2.1.1 Antecedentes del jardín de niños.

Desde pequeños la educación es primordial para establecernos como sociedad, por ello analizaremos los antecedentes de la educación inicial, sus principales percusores y la forma en la que los métodos de enseñanza- aprendizaje se han modificado con el pasar de los años.

La educación inicial ha ido evolucionando respecto a los cambios sociales por los cuales ha atravesado, puesto que en primera instancia se consideró que pertenecía a los padres educar a los pequeños, dando lecciones de modales, de oficios y preparando básicamente para la vida diaria, sin embargo solo era una educación sin intención de guiar formalmente al pequeño.

“Platón propone en primer lugar una especie de jardín de infantes (cosa que en la antigüedad no conoció ni antes ni después de Platón) con juegos, cantos y fabulas debidamente seleccionada”¹ el proponía una educación inicial centrada en las actividades lúdicas, donde la literatura fungía como estrategias pedagógica esencial, hacía hincapié en el uso de la fabulas para que los alumnos imaginaran y reflexionaran activamente en los sucesos que ocurrían en su alrededor, además buscaba hacer un mínimo uso de toda aquella literatura que no fuera “real”, pues podían en riegos las conductas que están aceptadas en la sociedad.

Por otro lado, Comenio hace referencia en el siglo XVI Y XVII, que la educación inicial recae en las madres, pues ellas podían instruir al pequeño, dada las relaciones afectivas que unían a los pequeños con sus hijos proponía **“La escuela del regazo materno, equivalente a la instrucción que el niño percibe en su hogar”**² en la cual se debía guiar al alumno ética y religiosamente, en ellos se centraba la obligación de crear valores que formaban al hombre íntegro. Además mediante este tipo de instrucción los pequeños tenían que memorizar todas las conductas aceptables y conocimientos empíricos que los padres fomentaran en ellos, sin embargo este tipo de educación brindada en las escuelas del regazo materno, carecían de una metodología aceptable puesto que no se regían por cuestiones pedagógicas, si no que intervenían directamente las concepciones teológicas de la iglesia.

Más adelante con la iniciación de una pedagogía centrada en el infante Frederick Froebel crea los Kindergarten espacios dedicados en la enseñanza de los pequeños donde las actividades lúdicas eran el principal métodos por el cual los niños podían conocer su entornos y sociabilizar de manera natural, además esta pedagogía del juego se vio reforzada por las ideas contemporáneas del método Montessori, el cual fundamenta la enseñanza inicial con la intención de crear ambientes armónicos y material didáctico que sea efectivo para un aprendizaje

¹ Abbsagnanano N. Historia de la Pedagogía. Fondo de Cultura Económica, México 1964, . Página 82.

² Mayer Frederick. “Pedagogía comparada”. Editorial Pax México, 1984, Página 42.

significante, a través de este método de enseñanza , se busca que el infante reconozca sus habilidades, interactúen sin limitaciones y sea capaz de crecer formándose en un contexto donde se busque cubrir sus necesidades.

De esta forma en Estados Unidos se rige una educación centrada en las necesidades y habilidades de los infantes, y es hasta 1919 cuando las escuelas de párvulos se funda con la intención de ayudar a los padres de familia que atravesaban el conflicto social de la Segunda Guerra Mundial, este tipo de escuela, tenía como función salvaguardar a los infantes, asistirlos en su cuidado personal y alimentación, a partir de ello las guarderías cumplen con la función social , asistencial y pedagógica de cuidar a los infantes en el tiempo en los cuales los padres no puedan atender a sus necesidades, creando métodos y material didácticos que promuevan en ellos el desarrollo de sus capacidades.

Sin embargo es necesario analizar desde la perspectiva de los siguientes pedagogos y al concepto que dan a la educación del infante y al juego como promotor de inteligencias múltiples.

2.1.2 Froebel: El juego educativo

Friedrich Froebel ((1872-1852) pedagogo alemán precursor de la pedagógica romántica del siglo XVI, basándose en las ideas revolucionarias que Jean-Paul Richter sostenía como pedagogía del juego, quien considero que **“El juego como una actividad sería fundamental para el desarrollo del niño”**³ Froebel, no solo da seguimiento a esta nueva pedagogía centrada en el infante, si no se fundamenta teórica y prácticamente para crear un centro en la enseñanza activa del niño preescolar que más tarde da inicio a una institución educativa que nombra como Kindergarten.

En estas estancias educativas, no solo debía de establecerse métodos y recursos didácticos enfocados en la enseñanza del infante, si no que Friedrich Froebel hacia hincapié que la educación ideal comienza desde la niñez. Y sabiendo

³ Óp. Cit. Abbsagnanano N. página 479.

que las actividades lúdicas son la máxima representación del aprendizaje del infante fundamenta que **“El juego es esta libre actividad que es conquista de destrezas y conocimientos. Jugando el niño entra en relación concreta con el mundo, realiza plenamente algunos de esos enlaces con la naturaleza que expresa la divina unidad de lo real”**⁴ De ahí que considere el juego como el medio más adecuado para introducir a los niños al mundo de la cultura, la sociedad, la creatividad y el servicio a los demás, sin olvidar el aprecio y el cultivo de la naturaleza en un ambiente de amor y libertad.

Cita además que **“El juego es el producto más puro y espiritual del hombre, al mismo tiempo que el modelo y la imagen de la vida humana entera. Por eso genera júbilo, libertad y satisfacción”**⁵ por consiguiente dicha actividad debe ser gozada y manifestarse prioritariamente en el juego pero también en las distintas tareas que se le encomiendan o en aquellas que por su propia actividad se ve impulsado a realizar.

Aunado a esto, es preciso saber que además de concretar en los pequeños las primeras fases de la socialización, las actividades lúdicas prevé al alumno de concepciones axiológicas que en un futuro enmarcaran su entorno. **“Las actividades recreativas tenían una importancia primordial; cuando el niño juega, revela su naturaleza interior y al mismo tiempo, establece normas de sociabilización”**⁶ es decir, a través del juego los infantes controlan sus impulsos innatos de sus edad, para adentrarse a una antesala de las normas de conducta aceptables en nuestro contexto social, procura entonces un entorno armónico y que pueda crear en ellos un sentimiento de cooperación para lograr un éxito conjunto.

Además las actividades lúdicas se centran en la imaginación y asimilación de los roles que el contexto social nos inculca desde pequeños. **“Froebel pensaba que la vida se vive en dos niveles: primero está el nivel de la vida real, que representa el reino de la sensación, de lo que oímos, olemos y vemos. En**

⁴ Óp. Cit. Abbsagnanano N. página 483.

⁵ Óp. Cit. Abbsagnanano N página 484.

⁶ Óp. Cit. Mayer Frederick. Página 70.

segundo lugar se halla el reino del simbolismo, representativo de nuestros deseos e impulsos interiores. Los objetos usados por los niños (como los juguetes) tienen una significación interna⁷ entendiéndose que la manera en la que concientizamos a nuestros hijos del mundo en que vivimos, la forma en la que perciban a través de sus sentidos las experiencias que conforman su vida y el uso de elementos que motiven a los infantes a actos de reflexión de sus metas, lograrán a hacer del infante una persona íntegra, conocedora de su entorno, reflexiva y analítica del rol que juega dentro del contexto social.

2.1.3 Juan Amos Comenio (Fundamentos para la facilidad de enseñar y aprender).

Comenio presta importancia a la educación en los primeros 6 años de vida. Pues consideraba que en era la primavera de la vida ser humano. La llamada “Escuela Materna” concibe a la madre como una educadora e instaurando así lo que hoy conocemos con el nombre de jardines o preescolares.

Para Juan Amos Comenio la educación del infante debía basarse en crear ambientes armónicos, agradables a la vista de los pequeños por ello cita que **“La escuela misma debe ser un lugar agradable, brindando encanto a los ojos por dentro y por fuera. Por dentro será una sala llena de luz, limpia y adornada de pinturas por todas partes. Al exterior debe tener la escuela, no sólo una gran plaza donde expansionarse y jugar, sino también un jardín en el que de vez en cuando dejen saciarse a sus ojos con la vista de los árboles, flores y hierbas. Si de esta manera se dispone, es muy posible que vayan a la escuela con no menor contento que con el que suelen ir a las ferias, donde siempre esperan ver y oír algo nuevo”**⁸.

Los jardines de niños vistos desde la perspectiva comeniana, debía ser centros creadores del aprendizaje significativo, donde las imágenes, materiales didácticos y sobre todo la manera en la que se acercara al alumno a su entorno,

⁷ Óp. Cit. Mayer Frederick. Página 71.

⁸ Amos Comenio Juan, *“Didáctica magna”* editorial Porrúa. 19° Edición. México 2010. Página 74.

ayudaran al mismo infantes a motivarse a conocer más sobre cada detalle de su medio.

Él señalaba la importancia de las imágenes, pues mediante ellas, los niños podían expresarse, asimilar y dar sus perspectivas, aprendían además a crear sus propios conceptos. Para Comenio los docentes debían hacer de la escuela un lugar agradable que captara las emociones y todos los sentidos de los alumnos, recaían en ellos entonces crear métodos y materiales que motivaran al niño a asistir a la escuela con gusto, con la firme intención de informarse y formarse, surge entonces la iniciativa de crear una pedagogía más dinámica, donde además su buscará recrear al alumno, señala que **“En medio de los trabajos diarios hay que procurar algún respiro, conversación, juegos, recreos, música u otras cosas parecidas que distraen los sentidos externos e internos”**⁹.

Puesto que en la primera infancia los niños son enérgicos, también como docentes debemos aprender a utilizar estrategias pedagógicas que regulen esos niveles de energía y que puedan coadyuvar los contenidos programáticos que cada institución tiene, mediante el juego podemos también enseñar, además es más motivante para los pequeños aprender mediante actividades lúdicas, ayuda a relajarse y hacer menos monótonas las sesiones de clases, aunado a esto las relaciones afectivas de los profesores y alumnos se mejoran. Las actividades lúdicas promueven una nueva pedagógica dinámica creadora de relaciones sociales que beneficiaran al desarrollo integral del infante.

2.1.4 El método Montessori

María Montessori (1870-1982) es quizás la personalidad más representativa de la pedagogía moderna, centrada en el reconocimiento de la didáctica de la edad preescolar, la cual pretendía acrecentar las aptitudes de los infantes, y deslindar aquellas metodologías tradicionalistas, autoritarias y monótonas.

⁹ Ibídem página 59.

El método Montessori se fundamenta en las actividades motrices y sensoriales propias de la edad infantil. Este novedoso método incursiona en la espontaneidad de los pequeños dejándolos ser creadores de sus conocimientos, motivados por materiales didácticos innovadores que motivan al infante a establecer conceptos significativos que formen de manera integral el proceso cognitivo de la etapa infantil.

“El núcleo de la pedagogía montessoriana consiste en concebir esencialmente la educación como *autoeducación*, es decir como un proceso espontáneo por medio del cual se desarrolla dentro del alma del niño “el hombre que duerme ahí” y en considerar que, para que esto ocurra en el mejor de todos los modos posibles, lo fundamental es proporcionar el niño un ambiente libre de obstáculos innaturales y materiales apropiados” ¹⁰

Es decir María Montessori mencionaba que el ambiente de una escuela debe de ser sano, agradable, dotado de los medios indispensables que permitan la autoeducación. Para lograr el máximo rendimiento del niño se debe prepara un ambiente adecuado, que permita la libertad de acción sin someterlo a la opresión del adulto. El desarrollo del niño es innato y se da mediante la actividad personal y el uso del material didáctico con el cual dispone.

“La maestra reduce sus intervenciones al mínimo. En general dirige la actividad, pero no enseña, por lo que se denomina *directora*”¹¹

Por ello, la didáctica que se implementa en la educación de infantes, va vinculada con la creatividad de los recursos materiales que utilizamos, además hace énfasis en el papel que el docente juega en este método de enseñanza pues, ya no es autoritario, en el salón de clases funge como director de la enseñanza, guía, exhorta a conseguir el éxito a través del esfuerzo, no impone lecciones a nadie, su labor se basa en guiar y ayudar a cada niño de acuerdo a sus necesidades, y no podrá intervenir hasta que ellos lo requieran.

¹⁰ Óp. Cit. Abbsagnanano N. página 665.

¹¹ *Ibíd*em. Página 665.

La idea de Montessori es que al niño hay que transmitirle el sentimiento de ser capaz de actuar sin depender constantemente del adulto, para que con el tiempo sean curiosos y creativos, y aprendan a pensar por sí mismos, de esta forma el aprendizaje será significativo, ellos mismo construirán su conocimiento.

Aunado a esto, no se limita al alumno a tomar un solo material, si no que se busca que el alumno aprenda según sus necesidades y gustos, sea capaz de escoger su propio trabajo de acuerdo a sus intereses y sobre todo que mediante el ensayo y error sea vasto de establecer una enseñanza autodidacta.

Cabe mencionar que aunque este método de enseñanza se basa en dejar ser libre al infante, la disciplina no queda rezagada en dicho método, pues el alumno de igual manera se autodisciplina, se pretende que el mismo infante relaciones patrones de conducta que permita a los niños enseñar, colaborar y ayudarse mutuamente.

Sin embargo no solo los métodos de enseñanza implementados en la educación infantil son factor determinante para conocer el grado de intervención pedagógica que tienen las actividades lúdicas como promotoras de las inteligencias múltiples, por ello, es necesario conocer las teorías psicológicas que fundamentan esta conjetura.

A continuación se describen las principales teorías psicológicas que enmarcan al juego como intervención pedagógica impulsora de inteligencias múltiples en los infantes.

2.1.5 Freud y el juego simbólico.

Freud toma el concepto de creatividad y lo incluye en la definición que él hace sobre el juego didáctico, en el enmarca la concepción que los pequeños de manera inconsciente dan a las reglas de las actividades lúdicas.

Citando a Freud, menciona **“Podríamos decir que cada niño, es un juego, se comporta como un poeta ya que crea un mundo propio o, mejor dicho reordena las cosas de su mundo en una nueva forma que le agrada (...) Lo**

opuesto al juego no es lo serio, sino lo real (...) A pesar de toda la emoción que caracteriza al mundo lúdico, el niño establece bien su diferencia y experimenta placer al unir sus objetos y situaciones imaginarias con cosas tangibles y visibles del mundo real. Esta unión es lo que hace diferencia el juego de la fantasía (...) el niño no tiene motivos para ocultar su deseo de ser adulto”¹²

Por consiguiente y basándonos en la teoría psicoanalítica de Freud, se retoma que todo Juego o actividad lúdica es simbólica para el desarrollo del infante, pues es capaz de imaginar la situación que mejor le parezca, es salirse de lo real para adentrarse a un mundo propio donde cada quien es lo que lo quiere ser, ya sea una personalidad o una profesión.

Sin embargo lo maravilloso de las actividades lúdicas radica en la habilidad de los pequeños de aterrizar los mecanismos de su imaginación en la situación real en la que viven, de ahí los típicos juegos de la “comidita” o la “tiendita” en ellos los infantes interiorizan las pautas de conductas que como sociedad inculcamos, jugando el rol que mejor se adapte a sus necesidades. Además es importante señalar que según Freud los infantes no se inhibe al jugar, es posible observar entonces que no se intimidan al actuar un papel diferente en cada sesión de juego, dada las circunstancias actuales los niños de edad preescolar actúan como adultos pequeños, en normal que como docentes contemplemos alumnos que actúan como doctores, arquitectos etc.

Esto en referencia con lo que Freud menciona, al jugar los niños interpreta simbólicamente lo que desean inconscientemente ser de grandes. es decir la función psicoanalítica del juego es estar dirigido por el deseo de ser grande, de ser adulto.

2.1.6 Piaget y el desarrollo cognitivo del juego.

Para este psicólogo suizo las actividades lúdicas son una orientación personal en el funcionamiento de nuestras estructuras mentales. Dependiendo entonces de

¹² M. Slomianski Sandra, “Del jugar al conocer y del conocer al jugar” Revista Novedades Educativas edición 240/241 Enero 2011 página 18.

nuestro desarrollo cognitivo, nuestras formas de “jugar” variaran, es decir, siguiendo las etapas de dicho desarrollo comprenderán los juegos afines para beneficio del desarrollo de la etapas sensorio-motor, preoperacional, de operaciones concretas y formales. Piaget relaciona las distintas etapas del juego infantil con las diferentes estructuras intelectuales o periodos por las que atraviesa la génesis de la inteligencia. Así encontraremos en los infantes juegos en primera instancia que corresponda a aspectos sensorio- motores, más adelante juegos simbólicos y en una edad referente a los 7 años juegos con reglas.

De esta manera, el juego sufre unas transformaciones similares a las que experimentan las estructuras intelectuales

Piaget interioriza un concepto de juego citado a continuación **“El juego es una actividad placentera, libre, personal y creativa. En ella predomina la repetición y la búsqueda de placer. Se da en un espacio y un tiempo sin un fin productivo, se manifiesta en una dinámica de fluidez y de movimientos espontáneos”¹³.**

Por ello se considera a las actividades lúdicas como una forma placentera de actuar sobre los objetos, jugar es una manera de intentar entender y comprender el funcionamiento de las cosas y la realidad de nuestra sociedad. Desde este punto de vista, podríamos considerar que se asemeja en algunos aspectos a la teoría psicoanalítica.

Actualmente, las teorías piagetanas dominan el campo de la psicología educativa. Así mismo han contribuido al desarrollo de otras teorías sobre la diversidad de las capacidades en los niños, las cuales han permitido analizar las diferencias entre los diferentes estilos cognitivos.

2.1.7 Teoría sociocultural de Vygotsky.

El psicólogo ruso Lev Semionovich Vigotsky (1896-1934) es considerado como el precursor del constructivismo social ya que propone que el medio social es muy

¹³ Ibídem página 19.

importante para el aprendizaje y piensa que lo integran tanto los factores sociales como los personales.

Según él, la adquisición de conocimientos es una apropiación. Vigotsky distingue así dos tipos de funciones psíquicas en el individuo:

- a) Inferiores: Funciones mentales naturales que están determinadas genéticamente y que limitan el comportamiento del sujeto en relación a su entorno.
- b) Superiores: Funciones adquiridas que se desarrollan primeramente al nivel de las relaciones sociales y son transmitidas a los individuos en los procesos de aprendizaje, de socialización y de individualización. Entonces el proceso de aprendizaje se hace desde el exterior (la sociedad) hacia el interior (la conciencia).

“Las funciones psíquicas superiores organizan el control del comportamiento individual por un conjunto de signos de naturaleza social que se presentan como objetos inmateriales de naturaleza formal: comportamientos que constituyen la totalidad del universo semiológico dentro del cual estamos inmersos en tanto que seres humanos”¹⁴.

El aprendizaje, no es entonces, producto de la actividad autónoma del individuo sino el producto de las actividades sociales.

Otorga un lugar importante a las actividades lúdicas: **“El juego es fundamentalmente el lugar de una dialéctica en la cual se articulan objetos y acciones por una parte, y significados por la otra. La ilusión tiene una función psíquica positiva totalmente necesaria para el proceso humano. Ella aparece como una función vital para el desarrollo del psiquismo superior, del cual forma parte. Juego e imaginación son como las dos caras de una misma realidad”¹⁵.**

¹⁴ MALLETT, Bernard. Enseñanza / aprendizaje precoz. Universidad Stendhal Grenoble 3, Francia, 1992. Página 30.

¹⁵ Ibídem. página 42.

La naturaleza de las actividades lúdicas está determinada por las necesidades del alumno. Es gracias al juego que el niño se prepara para encarar las situaciones de la vida cotidiana y también para ser independiente. De hecho, el juego aparece como una estructura determinante del desarrollo de la construcción de la personalidad y de la construcción del mundo, estructura por la cual pasa necesariamente la apropiación de uno mismo, por medio de la interiorización de las estructuras sociales.

Aunado a esto la importancia del juego como intervención pedagógica, se fundamenta al considerar esta actividad como promotora de inteligencias múltiples, respecta a esto a esto, profundizaremos la teoría propuesta por Howard Gardner, en la cual se estipula el proceso cognoscitivo y las habilidades que se desarrollan en él.

2.1.8 Howard Gardner y la Teoría de las inteligencias múltiples.

La inteligencia es definida como **“La capacidad para resolver los problemas o para fabricar bienes de valor en uno o varios ambientes culturales. Cada inteligencia está fundada, al menos en su inicio, sobre un potencial biológico que se expresa enseguida como producto de la interacción entre factores genéticos y factores ambientales”**¹⁶.

Según Howard Gardner la inteligencia es una perspectiva del desarrollo neurológico y psicológico, por lo tanto asimila la inteligencia como toda habilidad, capacidad, o talentos que un individuo puede tener, cabe mencionar que lejos de ser una facultad única de la mente, consta de un conjunto de habilidades mentales que no solo se manifiestan de forma independiente, sino que tal vez estén localizadas en diferente regiones del cerebro. **“En su propuesta recoge ocho tipos de inteligencias: a) inteligencia lingüística; b) inteligencia musical; c) inteligencia lógico matemática; d) inteligencia viso-espacial, e) inteligencia**

¹⁶ GARDNER, Howard. Las inteligencias múltiples. Para cambiar la escuela: tomar en cuenta las diferentes formas de inteligencia. Ed. Ret México 1998, página 91.

corporal-cinésica; f) inteligencia intrapersonal, g) inteligencia interpersonal, h) inteligencia naturalista ¹⁷”.

Partiendo de las ideas de la teoría de las inteligencias múltiples que propone Gardner, debemos comprender que el desarrollo de dichas capacidades se deslindan de las actividades que se promuevan y el entorno en el que nos desarrollemos (cultura, ambiente). Es por ello que las habilidades que un infante presente tendrán que irse vinculado con las actitudes que la sociedad le pida, las habilidades de un niño de un entorno rural no son comparadas con un niño de un medio urbano, pues las exigencias y carencias de cada entorno varían.

Es por esto, que como agentes de cambio social debemos procurar asistir de manera equitativa el desarrollo de inteligencias múltiples, y hacer prevalecer las ocho habilidades que marca la teoría de Gardner, pues en eso se basa una educación integral, motivo de la innovación de la pedagogía moderna.

2.2 Marco teórico conceptual.

2.2.1 Desarrollo social del infante.

Los patrones de conducta que los infantes desarrollen varían según el contexto social en el que se encuentran, al igual que el proceso cognitivo, los aspectos emocionales y afectivos del infante, tienden a desarrollarse según la estimulación que reciban para desarrollar sus capacidades físicas y psicológicas.

“Las primeras experiencias de socialización que el niño vive, le permite proyectarse más allá del estrecho círculo familiar y confrontar experiencias con otros niños de su misma edad”¹⁸.

Es conocido pues, que los pequeños aprenden a través de la acción y de la exploración del medio que los rodean, es decir con todos sus sentidos, los infantes conocen su entorno, son capaz de asimilar un olor, un color o una textura e

¹⁷ Beltrán Llera Jesús. “Enciclopedia de pedagogía Tomo I.”, Editorial Espasa Calpes, España 2002, Página 96.

¹⁸ Enciclopedia “*Biblioteca práctica para padres y educadores, Pedagogía y Psicología Infantil, Tomo 1 La Infancia*”, Editorial Cultural, S.A, Madrid España 2002, página 117.

interiorizarla y asociarlas con una emoción, este proceso innato varía según los agentes de cambio social (padres, amigos, maestros) que nos envuelvan en su guía e inducción al mundo social.

“Vygotsky plantea el estudio científico de la naturaleza humana en contexto real, evitando tanto un predeterminismo biológico (el hombre no nace si no se hace en sociedad)”¹⁹.

Citando las ideas de Vygotsky, considero que desde un punto de vista pedagógico la esencia de la personalidad de los infantes, se ve creado por sus interacciones sociales, desde pequeños estamos inmersos en relaciones afectivas respecto a nuestros padres y hermanos, con el paso de los años nuestro entorno social se amplía, pues al acudir a algún centro educativo nos vinculamos por primera vez con nuestros iguales, esto lo menciono pues generalmente en esta etapa las amistades infantiles se observan por géneros.

Para que un infante sea capaz de sociabilizar, los padre o maestros deben procurar crear ambientes armónicos; es decir un espacio que motive al pequeño a recrearse libremente.

Un niño se desarrolla mejor en un contexto social lleno de amor, seguridad y atención recibida por sus padres, maestros y amigos. En la interacción con el mundo que lo rodea, el niño requiere estímulos afectivos que le permitan crear un patrón de conducta que desencadenará la personalidad, las actitudes y aptitudes del infante. Los infantes imitan las conductas que socialmente observan; por ello tendremos que brindarles ejemplos coherentes de las actitudes que queramos surjan en ellos.

El infante aprende a través de la interacción con las personas y las cosas en un intercambio permanente y activo con su medio. En la exploración activa de su ambiente, desde los primeros años, el niño va ejercitando sus sentidos y su capacidad de moverse y comunicarse, desarrollando su inteligencia y aprendiendo.

¹⁹ Peralta A Olga, *“El rol del contexto en el desarrollo cognitivo, la perspectiva sociocultural”* Revista Psicología y niñez, aportes teóricos sobre el desarrollo infantil. Ediciones novedades educativas, n° 14, página 43.

La inteligencia se construye a través de las acciones que el niño realiza en su medio cotidiano.

En la interacción con el mundo que lo rodea, el niño requiere estímulos afectivos que le permitan crear un patrón de conducta que desencadenará la personalidad, las actitudes y aptitudes del infante. Los infantes imitan las conductas que socialmente observan; por ello tendremos que brindarles ejemplos coherentes de las actitudes que queremos surjan en ellos.

El cambio cognoscitivo es el resultado de utilizar los instrumentos culturales en las interrelaciones sociales y de internalizarlas para transformarlas mentalmente.

Cabe señalar que el proceso de socialización se da a través de las instituciones que conforman a la sociedad, la familia en primer lugar, y después, la escuela y otras instancias como los medios de comunicación, los grupos de amigos, etc.

Entendiendo así; que el individuo se somete desde su nacimiento a una educación que, desde sus comienzos, cultiva sólo algunos de sus atributos, concretamente aquéllos de los cuales la sociedad espera extraer una utilidad posterior. El individuo aprende lo que el sistema requiere y, de esta manera, es inducido a organizar en sí mismo su personalidad.

“La socialización es un proceso complejo, cuya complejidad radica, en parte, en los múltiples agentes de sociabilización que afrontan al niño”²⁰

Así, se asumirán diferentes papeles o roles en función de que nuestro entorno nos informe de alguna manera, de si dicho comportamiento es o no correcto. De la misma forma, los sentimientos, se llegan a desarrollar de manera natural, encargándose muy bien la estructura social de reforzar el aprendizaje de los roles, mediante el sistema de premios y castigos.

²⁰ Gisper, Carlos. *“Psicopedagogía, pedagogía y psicología”*. editorial Océano. España 1991. Página 207.

Por tanto, a partir del proceso de socialización, entendido como interiorización de normas y valores, se ha ido estructurando la personalidad del niño, su manera de pensar, sus conductas, su identidad y, en resumidas cuentas, su desarrollo mental y social, configurando finalmente un adulto perfectamente adaptado a su grupo social.

2.2.1.1 Aprendizaje significativo a través del juego.

La manera en que el individuo asimila los conocimientos es primordial: el aprendizaje significativo se realiza cuando el nuevo saber es integrado a conocimientos anteriores. Todo es cuestión de integración, la cual se facilita por la existencia de “puentes cognitivos” que hacen la información significativa en relación a una estructura global ya existente.

Ausubel, distingue el aprendizaje significativo (por acumulación) del aprendizaje afectivo (ligado a las experiencias del placer, del dolor, de felicidad o infelicidad, de satisfacción o de ansiedad) y del aprendizaje psicomotriz (las respuestas musculares ligadas a las experiencias vividas).

“Un aprendizaje significativo, se opone a las actividades puramente mecánicas, es aquel que favorece la adquisición de los conceptos a través de la acción”²¹

De esta forma se comprende que el aprendizaje significativo contradice al aprendizaje mecánico (de memoria) el cual no tiene relación con la experiencia vivida, y que por consecuencia no tiene utilidad ya que el aprendizaje mecánico desaparece de la estructura cognitiva y lo olvidamos. El aprendizaje significativo permite entonces construir aprendizajes a largo término, proponiendo un estudio anterior de la situación del alumno.

²¹ Libertad Reynes Martha, *“Aprendizaje significativo a través del juego, agenda de fichas didácticas para la sala de 5 años”*. Editorial Noveduc. Buenos Aires, Argentina 2009. Página 10.

“La estrategia didáctica que conviene diseñar para la enseñanza de aprendizaje significativo es la que logre unir el espacio de la acción con el de la representación”²²

En pocas palabras, las actividades lúdicas empleadas con un enfoque pedagógico llegan a ser de gran ayuda, para intervenir en el proceso de enseñanza-aprendizaje basado en el constructivismo de la pedagogía moderna, a través del juego podemos centrar las expectativas de los alumnos de acuerdo al interés por aprender que lo que se le presenta, es decir; si el infante no tiene una actitud favorable hacia el “el juego” el objetivo de aprendizaje del mismo, no tendrá sentido, sin la motivación adecuada ninguna tarea se realizará en forma adecuada y esto se refiere tanto al aprendizaje de conceptos como al desarrollo de estrategias personales para la interacción social.

Mediante el juego el docente tiene que despertar el máximo interés de los alumnos por la tarea propuesta, tratando de captar la atención y la curiosidad innata de los pequeños.

“El docente tiene una premisa fundamental: lograr que los niños y niñas aprendan a aprender”²³

Partiendo de ésta idea, consideramos que inmersos en las “problemáticas” que puedan tener los infantes, como (socialización, motivación por el aprendizaje), los docentes valoramos dichas dificultades como vagas, puesto que nuestro desarrollo emocional, social y cognitivo esta un nivel elevado, a partir de esta conjetura entonces; nuestra labor formativa es brindar a los alumnos herramientas que les permita resolver esas deficiencias de forma autónoma, es decir nuestra acción es guiar a los alumnos a aprender a solucionar sus deficiencias con los medios que requiera, además no solo tendremos la obligación de guiarlos en actividades académicas, sino también a resolver problemáticas en torno a su formación integral.

²² *Ibíd.*

²³ *Ibíd.* página 13.

De esta manera, el maestro debe promover que sus alumnos desarrollen habilidades, destrezas, actitudes y estrategias adecuadas para aplicar en las distintas situaciones planteadas y en otras fuera del contexto habitual de trabajo de clases. Aun mejor si puede resolverlas con juegos, porque éste es muy significativo para ellos.

“Por lo tanto, es correcto que la solución de situaciones problemáticas debe considerarse como un importante contenido procedimental, para que los alumnos no solo resuelvan problemas planteados por el maestro, sino que se “planteen” problemas ellos, mismos, para que puedan “convertir la realidad en un problema que merece ser indagado y estudiado”²⁴.

Desde una perspectiva pedagógica se entiende que, a través del juego como intervención didáctica, podremos recrear en los alumnos un aprendizaje significativo, pues no recae en la monotonía mecánica y tradicionalista de las estrategias del proceso de enseñanza- aprendizaje que permite observar el desarrollo de las capacidades de cognitivas, sociales y afectivas de los infantes; mediante actividades lúdicas la visión constructivista de los estudiantes se forma de manera innata, además se concreta las interacciones sociales y facilita la aplicación de conocimientos que cubren las necesidades de los infantes, es decir un aprendizaje puramente significativo. Si el docente tiene en cuenta esta conjetura, analizara como sus estudiantes “cambian” reglas de ciertos juegos, “inventan” otras más sencillas o más significativas para ellos, o simplemente, se plantean cuestiones sobre la base de las reglas e instrucciones de las actividades lúdicas y su interrelación con la vida diaria.

Todas estas situaciones deben ser permitidas e incentivadas por el maestro, con el fin de que los niños puedan tomar sus propias decisiones, aprendan a crear un sistema de reglas que tendrán que respetar, puesto que ellos mismo lo establecerán, a través del juego propiciar la autodeterminación, en otras palabras

²⁴ Ibídem.

generar patrones de conducta aceptable, mecanismos de cognición inmersos en actividades dinámicas e innovadoras.

Cuando el docente utiliza las actividades lúdicas como intervenciones pedagógicas, despertará el deseo de aprender, promoviendo la participación espontánea de todo su grupo y así preguntar, comentar, cuestionar y reflexionar sobre el fin de la enseñanza del contenido curricular.

Dado por entendido que el juego promueve este tipo de aprendizaje en los alumnos, se considera factible su utilización en la educación inicial, ya que en dicha educación la mejor estrategia que se adapta a los requerimientos de su curriculum son precisamente las actividades lúdicas, puesto que promueven acciones motrices, cognitivas y de interrelación social que en la etapa de preescolar aun se están formando.

Analizaremos pues la concepción de la educación inicial y sus generalidades enfocados en la actual situación educativa de nuestro país, para reflexionar si los programa de educación preescolar esta sustentados en la acción constructivista generadora de aprendizaje significativos en los infantes.

2.2.2 Concepto de educación inicial.

La educación preescolar es el servicio educativo que se brinda a niñas y niños menores de 6 años de edad con el propósito de potencializar su desarrollo integral y armónico, en un ambiente rico de experiencias formativas, educativas y afectivas, lo que permitirá adquirir habilidades, hábitos, valores, así como desarrollar su autonomía, creatividad y actitudes necesarias en su desempeño personal y social.

Actualmente, esta educación es una realidad mundial, indispensable para garantizar el óptimo desarrollo de los individuos ya que en los primeros años de vida se desarrolla la identidad personal, se adquieren capacidades fundamentales y se aprenden las pautas básicas para integrarse a la vida social.

Investigaciones derivadas de las ciencias que se relacionan con las actividades antropogénicas, permiten afirmar cada día, que “**La llamada educación**

infantil es fundamental para una correcta orientación y funcionamiento de los procesos evolutivo, madurativo y de desarrollo del niño, como factores que posibilitan y condicionan su educación posterior”²⁵

Partiendo de la idea de que la investigación psicopedagógica, demuestra que en el período de 0 a 6 años tienen lugar procesos del estilo cognitivo, desarrollo actitudinal y configuración de la personalidad del niño que son determinantes. La educación preescolar comprende de los 3 a los 5 años tiene una estructura pedagógica y considera las teorías relevantes del aprendizaje para lograr que el niño desarrolle al máximo las capacidades cognitivas y favorezca al mismo tiempo el desarrollo social.

La necesidad social de este período educativo sería la consecuencia de las transformaciones económicas, sociales y culturales ocurridas en el seno familiar (incorporación de la mujer a la población laboral activa, aumento de la familia “monoparental”, el fenómeno frecuente de la desestabilización familiar, la reducción de las relaciones familiares propia de la familia nuclear) al proporcionar un espacio ideal de convivencia con adultos y niños para establecer relaciones sociales y aprender acerca del mundo.

2.2.3 Educación inicial desde el contexto legal en México.

En nuestro país, la educación es un derecho fundamental garantizado por la Constitución Política. Los criterios y fines establecidos en la misma, se ratifican y precisan en la Ley General de Educación, la cual establece las finalidades que tendrá la educación que impartan el Estado, sus organismos descentralizados y los particulares.

El artículo 40 de dicha ley manifiesta que **“La educación Inicial tiene como propósito favorecer el desarrollo físico, cognoscitivo, afectivo y social de los**

²⁵ FRABBONI, Franco. **La educación del niño de cero a seis años**. Temas de educación preescolar. Ed. Cincel. Colombia. 1987. Página 18.

menores de edad e incluye información para los padres de familia o tutores para la educación de sus hijos o pupilos”²⁶

La Secretaría de Educación Pública (SEP) en México, reconoce que la calidad de la educación inicial impacta en la eficacia interna del sistema educativo nacional, contribuyendo a mejorar los aprendizajes, reducir los índices de reprobación y fracaso escolar, además de reconocer tres vertientes en el plano social:

1. Función asistencial: se ocupa de las necesidades básicas de la población infantil: alimentación, prevención y cuidado de la salud.

2. Función socializadora: tiene como fin formar pautas sanas de convivencia grupal y comunitaria, así como formar buenos hábitos de alimentación e higiene.

3. Función pedagógica: imparte una enseñanza intencional y sistemática de un conjunto de contenidos curriculares específicos y fomenta aprendizajes distintos de los familiares, con el fin de desarrollar y apoyar al máximo los procesos cognitivos propios de este tramo de escolaridad, enfatizando el nivel como antecesor de la escolaridad elemental.

Además de las instituciones públicas, en nuestro país existen centros de iniciativa privada, dedicados a ofrecer el servicio de la impartición de la educación preescolar.

En las cuales a través de un plan de acción estratégicos se establecen al igual que las instancias públicas, actividades lúdicas como promotoras de aprendizaje significativos.

Conociendo las funciones básicas de la educación inicial, conoceremos la perspectiva de las actividades lúdicas inmersas en este contexto educativo, sus

²⁶ Ley federal de educación en Estados Unidos Mexicanos, Artículo reformado DOF 28-01-2011, México 2011, página 14 .

concepciones y generalidades, pues son la principal estrategia implementada en la actualidad para desarrollar un proceso de enseñanza-aprendizaje en infantes.

2.2.4 Antecedentes de las actividades lúdicas.

El juego es reconocido por todos sin distinción de razas, de credos ni de ideologías. Los antecedentes históricos del mismo, dependen al entorno sociocultural al que se haga relevancia, abordaremos las representaciones más generales de las actividades lúdicas.

Dado por entendido que tuvo sus orígenes en Grecia. La idea helénica del juego aparece en la época de Homero y se le concibió como una noción de poder físico, en donde básicamente las actividades promovían el ejercicio del cuerpo y desvinculaban los procesos cognitivos.

“En Grecia, eran célebres los juegos públicos y comprendían concursos atléticos, musicales y poéticos”²⁷

Surgiendo así las olimpiadas, donde se evaluaban las actitudes deportivas de los competidores, más adelante como parte fundamental de la cultura griega el valor educativa de los juegos se anexan a las escuelas de oficio, en donde surge ya un “currículum” de las actividades lúdicas.

De acuerdo a nuestro contexto cultural en México el desarrollo de las actividades lúdicas es la primera situación didáctica de nuestra historia, si bien el origen del juego siempre es incierto, se entiende que el juego es la representación simbólica de la inteligencia.

“Al inicio de la humanidad, los padres y madres enseñaron a sus hijos mediante el juego”²⁸

Es decir, anteponerse a los inicios de las actividades lúdicas como formadoras de situaciones educativas, remonta a los primeros años de la vida, en

²⁷ Larousse, Diccionario Enciclopédico, Editorial Larousse, 2008, Página 587.

²⁸ Frade Rubio, Laura “*Diseño de situaciones didácticas*” editorial inteligencia educativa. México 2011, página 109.

donde los padres simulan situaciones afines a la recreación, propiciando a la interacción de los infantes.

El juego es una actividad lúdica tan antigua como la educación misma. Desde tiempos remotos se ha impulsado tanto como medio lúdico de esparcimiento, como de aprendizaje, de socialización y sobre todo como medio para preparar a los niños para la vida que les toca vivir.

Por lo tanto; es entendible que desde pequeños en todas las culturas y épocas, el juego ha tomado papel fundamental en la formación de la personalidad de los niños. Desde tiempos remotos la humanidad ha utilizado los juegos para transmitir conocimientos e inculcar creencias. Nuestros padres forjan en nosotros a través de los juegos y juguetes (ya sean muñequitas o carritos, según corresponda al género), los patrones de conducta o roles socialmente aceptables.

Es preciso entonces conocer las concepciones correctas para diferenciar entre el termino juego y juguetes puesto que éste se deriva del primero, a través del conocimiento de estos conceptos nos adentraremos en la perspectiva pedagógica de ambos y en la utilización de el juego como estrategia de intervención didáctica en el uso del juguete como recurso didáctico.

2.2.4.1 Concepto de juego

La palabra juego proviene del vocablo latino *locus*, que significa broma o diversión, el Diccionario de la Ciencias de la Educación lo define como “Actividad lúdica que conforma un fin en sí misma.

El concepto de juego tiene muchos significados, dependiendo el contexto en el cual lo enfoquemos, pero en cuanto a la visión pedagógica se considera, el juego como **“Una actividad alegre, placentera y libre que se desarrolla dentro de sí misma, sin responder a metas extrínsecas e implica a la persona en su**

globalidad, proporcionando medios para la comunicación, la expresión y el aprendizaje”²⁹

Dado por entendido que mediante el juego los individuos interrelacionan con los demás, se divierten y recrean, conocen nuevas experiencias modificando su desarrollo afectivo, cognitivo y social.

La importancia radica entonces, en dar seguimiento a esta actividad en la que los alumnos realizan una serie de acciones, que no excluye la fantasía de ser y representar otros roles sociales reales o imaginarios, el juego es una actividad lúdica, es una acción mediante la cual los seres humanos se emocionan, sienten y se vinculan en sus tiempos de esparcimiento.

El juego es una acción voluntaria, realizada en ciertos límites fijos de tiempo y lugar, según una regla libremente consentida pero absolutamente imperiosa, provista de un fin, acompañada de una sensación de tensión y de júbilo, así como también la conciencia de ser de otro modo que en la vida real.

Jugar es hacer, el juego compromete al cuerpo, implica una acción sobre el mundo exterior y modifica a su vez el mundo interno. **“Es una actividad espontánea, creativa y reparadora”³⁰**

En consecuencia, se sintetiza que el juego es algo innato de la personalidad de los infantes, siempre genera nuevas formas de hacer una actividad divertida en un tiempo/ espacio determinado, es un área de ilusión intermedia entre lo real y lo imaginario. Además al jugar podemos identificar si nuestro individuo es sano, puesto que es una actividad espontánea en la cual interviene habilidades motrices, cognitivas y sociales.

Sin embargo, para que una actividad lúdica se realice concretamente necesita cubrir ciertos recursos que complementa su finalidad, dichos recursos son

²⁹ Omeñenca Ruiz, Jesús. *“juegos cooperativos y educación física”*. Editorial Paidrotipa. Barcelona 2005, página 10.

³⁰ Moreno López, Mayela. *“Puricultura y desarrollo psicológico infantil, glosario para educadoras, padres y maestro”*. Editorial Trillas, México 2006, página 197.

nombrados juguetes, que según el desarrollo motriz, cognitivo y social cambiaran su estructura así como también su funcionalidad.

En el siguiente apartado explicaremos su concepto y características como recurso didáctico para una favorable intervención pedagógica.

2.2.4.2 Concepto de juguete.

A medida que los infantes se van desarrollando física y emocionalmente , comienza a interactuar con juguetes entorno al medio que lo rodea; y se concentra en acciones motriz en una primera instancia, para más adelante crear conceptos y representaciones propias a través de sus juguetes.

“Los juguetes son los objetos en los que la imaginación de los niños se manifiesta, un juguete es bueno si le permite al niño un juego creativo, si es seguro y si los entretiene” ³¹

A partir de esta conceptualización, se entiende que la importancia de los juguetes, es brindar la facilidad de interactuar con los demás y el esparcimiento.

Un juguete es un objeto que puede ser utilizado individualmente o en combinación con otros. El objetivo principal del juguete es la recreación, pero también ayuda a la formación, el aprendizaje y el desarrollo del niño.

“El centro material del juego son los juguetes, que pueden ser de distintos tipos como: el juguete terminado, mecánico y simple”³²

El juguete no terminado exige al niño una tarea (rompecabezas, modelos de desarme o construcción), por su lado el juguete terminado es provechoso porque relaciona al niño con ideas y cosas compuestas, lo coloca frente a problemas de técnica y de economía provocando una amplia actividad de la imaginación (Barcos

³¹ *Ibíd.*

³² Makarenko, Anton, *“Conferencias de educación infantil”*. Editorial Quinto sol, S.A. México 1999. Página 51.

o camiones relacionados a un aspecto económico y geográfico, por ejemplo el niño juega a ser marinero e imagina como transportarse).

Los juguetes mecánicos son útiles solo cuando el niño juega realmente con ellos y no se limita a mirar simplemente sus movimientos, estos juguetes brindan un amplio campo para la fantasía infantil, sus beneficios están en relación directa con la inventiva que pone en juego el niño en organizar entretenimientos cada vez más complicados.

En cuanto a los juguetes de tipo simple se entiende que, son los más económicos y útiles: el juego con ellos, se asemeja más a la actividad humana normal: el hombre crea valores y cultura con materiales. Si el niño sabe valerse de ellos, revela poseer ya una capacidad de juego elevada y que se engendra en él una gran capacidad de trabajo.

Analicemos pues el valor educativo de incursionar en la didáctica lúdica y la ayuda del juego así como también de los juguetes como recursos promotores de inteligencias múltiples.

2.2.5 La didáctica lúdica en las instituciones educativas

Los juegos y concursos son útiles en cualquier asignatura y disciplina de conocimientos y a cualquiera edad. Sirve principalmente para estudiar aquellos temas, conocimientos y competencias que resultan clave para la vida pero que están cercanas en el uso, y por eso pueden resultar aburridas y además sin sentido para los alumnos.

“El juego ocupa un espacio considerable en las ideas sobre la enseñanza inicial y en algunos documentos es tratado especialmente, jugar esta disociado de las actividades de enseñanza y solo se acepta incorporar ciertas características motivacionales del juego al diseñar las sesiones de clase”³³

³³ Leone, Rimoli. “El juego en la educación infantil”. Editorial Noveduc. Buenos Aires, Argentina, 2008 página 21.

Por ello, para impulsar que los estudiantes les interesen su aprendizaje y que además lo quieran repetir, se le ponen juegos y concursos, ya que en el conflicto cognitivo para el estudiante es ganar, no aprender el contenido.

No obstante, dado que genera mucha motivación e interés en los niños; adquieren al jugar conocimientos nuevos, por ende; el juego debe ser una actividad placentera, con una meta concreta a la cual llegar de manera que quede claro cuando se gana y cuando se pierde.

Desde el punto de visión del constructivismo, los juegos pueden ser no muy constructivistas, es decir; que no se lleven a cabo de razonamiento constante porque el escenario es más lúdico que pensante, no obstante el juego y los juguetes son la situación didáctica por excelencia. De hecho el juego como una situación inherente al desarrollo del ser humano emergió más como un proceso de entretenimiento como un proceso de enseñanza- aprendizaje en donde los primeros educadores buscaban que a partir de la experiencia lúdica los niños se prepararán para la vida.

Para que el juego funcione como actividad didáctica y realmente se aprenda y no solo se juegue, los elementos de la competencia, principalmente el conocimiento deberán impulsarse de manera sistemática mediante el desarrollo motriz, cognitivo y social del infante.

Es decir, de acuerdo a las etapas de crecimiento de los infantes, el juego como actividad didáctica se incursionara en un currículo que sea a fin a las necesidades de los alumnos.

2.2.6 Fases de los juegos didácticos

Tal como es de esperar, los niños de diferentes edades no juegan de la misma manera. Existen varias etapas que el niño atraviesa cuando crece. Cada etapa es muy importante para el desarrollo de la siguiente. Si bien no todos los niños son iguales y pueden no progresar de una etapa a la otra al mismo tiempo.

Dado por entendido que el juego es un proceso de socialización, se establece a continuación las fases de los juegos de acuerdo al desarrollo del individuo.

Estructuraremos dichas fases en estadios, en los cuales las actividades lúdicas son diferentes:

Edad	Aficiones y deportes	Regalos apropiados.
Seis años	Correr, patinar, imitar la vida de los adultos, pintar, leer y dibujar.	Bicicleta, patines, coches, un tren, muñecas, colores. Comics, herramientas de bricolajes, disfraces.
Siete y ocho años	Juegos de participación y habilidad, construir y montar con piezas, deportes de equipo.	Canicas, una comba, rompecabezas, mecanos, material de modelado, cuentos fantásticos, pelotas.
Nueve y diez años	Coleccionar, trabajos manuales, juegos de sociedad y destrezas, juegos de ordenador.	Juegos de mesa, libros de aventuras, material de costuras y ganchillos, colecciones de todo tipo. Videojuegos
Once y doce años	Oír música, acampar, montar barcos o aviones, fotografiar, juegos de rol	Herramientas, una cámara fotográfica, tocadiscos, aeromodelos, biografías

Fuente: Ferre, Martin, "Psicología del niño y del adolescente". Editorial Océano, España 1999, página 257.

De esta forma confirmamos que en primera instancia el bebé disfruta jugando solo. Sus movimientos físicos son aleatorios y sin ningún propósito.

Posteriormente el niño en edad de caminar disfruta jugando de manera independiente con sus juguetes. Particularmente, le gusta jugar con juguetes que

realizan movimientos corporales. Además a la edad de seis años opta por el juego solitario, en este estadio es favorable intercalar la ejercitación sensorial y del desarrollo de las aptitudes personales, a través de la interacción con los demás aprende a ser compartido, dando interés a la compañía y al juego colectivo.

En el segundo estadio que corresponde a edad de nueve hasta los once años el niño ya actúan en un ámbito social más amplio puesto que en la edad preescolar disfruta observando a sus compañeros e imitando a los demás, e interactúa sólo con algunas personas en lugar de jugar verdaderamente. Los niños en edad escolar más grandes comienzan a pedir y a prestar juguetes.

“La escuela brinda una mayor compañía, un círculo de intereses muy amplio, y un escenario de acción más difícil”³⁴

En este estadio generalmente comienza con el juego de la simulación, más adelante el niño disfruta los juegos y los deportes de competencias, los juegos de mesa y todavía se involucra en algunos juegos de fantasía. Para el niño en edad escolar, las reglas son una parte importante del juego.

Durante el último estadio el adolescente actúa como miembro de una colectividad, pero no limitada ya solamente al juego, sino de una colectividad de trabajo y de estudio. De ahí que en esta edad el juego adquiera formas colectivas más acentuadas y gradualmente se convierta en deporte, ósea, vinculado con determinados fines de cultura física, con normas y lo que es más esencial con conceptos de interés y disciplina colectiva. El adolescente disfruta los juegos y los deportes de competencias. El objetivo de este grupo es el contacto social.

Sin embargo; de acuerdo al contexto social y cultural en el cual los individuos se desarrollen, los tipos de juegos variaran, de forma general a continuación se describe la didáctica lúdica, a fin al enfoque educativo.

³⁴ Óp., cit Makarenko, página 51.

Conocer y analizar dicha clasificación servirá para utilizar el juego como intervención pedagógica, pues se centrarán en cuanto al desarrollo psicológico, social, afectivo y cognitivo de los alumnos.

Las actividades lúdicas, son el reflejo de la transformación de la personalidad y de acción educativa de una didáctica innovadora.

2.2.8 Clasificación de la didáctica lúdica

A medida que el niño crece, su juego va pasando por varias clasificaciones:

Juego sensomotor: **“El niño utiliza sus sentidos y sus destrezas motrices, el carácter del juego es activo2”**.³⁵

Es el que se da hasta los dos años, época en la que el niño está adquiriendo el control de sus acciones. En esta etapa, el juego consiste con frecuencia en repetir y variar movimientos. El niño obtiene el placer de su dominio corporal y de experimentar en el mundo del tacto, la vida y el oído.

Juego simbólico o representativo: Predomina entre los dos y los seis años. Durante esta etapa el niño adquiere la capacidad de poder representar sus experiencias a través de los símbolos; por ejemplo puede jugar con unos simples palos como si tuviera espadas o escopetas, o un trozo de tela puede convertirse en un maravilloso traje de fiesta.

Juego con reglas: **“El niño y sus compañeros elaboran sus reglas, existe un liderazgo táctico que guía a los demás a la hora de improvisar reglas en el juego cooperativo”**³⁶

Se inicia hacia los cinco o seis años, edad en la que el niño ya comprende ciertos conceptos sociales de cooperación y competición, lo que permite seguir

³⁵ M. C. Pugmire-Stoy, *“El juego espontáneo: vehículo de aprendizaje y comunicación”*. Editorial Narcea, Madrid 1996, página 31.

³⁶ *Ibíd*em página 37.

juegos en los que hay reglas y que pueden implicar actuaciones en equipos o en grupo.

De esta forma concretamos que es preciso que a través del juego se estimulen las habilidades de los infantes, por ello; explicaremos a continuación las inteligencias múltiples que desarrolla un infante y que como actores de educación, debemos promover con ayuda de las actividades en el aula, específicamente con acciones lúdicas.

2.3 Teoría de las inteligencias múltiples.

“Partiendo de la teoría de las inteligencias múltiples de Howard Gardner en la que se menciona que la inteligencia sea considerada como tal deberá contar con una manifestación simbólica propia”³⁷

Es entendible que, de acuerdo a cada inteligencia a desarrollar, los recursos y estrategias deben cubrir las expectativas de los alumnos, en este caso la habilidad que infante desarrolle precisará acciones de aprendizaje específicas que permitirán observar cual es la cualidad que posee nuestro alumno.

El infante que precise en escribir en consecuencia tendrá más desarrollada la inteligencia lingüística, al igual que si un alumno presenta facilidad en bailar o disfrutar de los ejercicios corporales, desarrollara efectivamente una inteligencia corporal cinética, por considerar que sus gustos y motivaciones están acorde con la habilidad desarrollada.

Howard define varios tipos de inteligencias, pero sus trabajos no se centran más que en las que según él tienen un carácter universal, es decir, que están presentes en toda la humanidad.

2.3.1 Inteligencia lingüística

El área de Broca es la zona del cerebro que controla la producción de las construcciones gramaticales. La inteligencia lingüística es la capacidad de expresar

³⁷ Op cit, Frade página 109.

el pensamiento, escribir, crear historias, escribir poemas, jugar con las palabras, distinguir las características fonológicas de las lenguas, dominar las lenguas.

2.3.2 Inteligencia lógica-matemática

Ciertas zonas del cerebro están más implicadas que otras en las operaciones matemáticas. El razonamiento lógico-matemático es la base de las pruebas de coeficiente intelectual (IQ), pero la ejecución de las tareas varía según cada individuo: en los científicos de alto nivel, se hace de manera meticulosa creando numerosas hipótesis, y en los superdotados, la ejecución es de una rapidez remarcable. La inteligencia lógico-matemática es la capacidad de resolver un problema a partir de la observación, la reflexión, el análisis, la deducción.

2.3.3 Inteligencia espacial

El hemisferio derecho controla los procesos espaciales. Esta inteligencia está presente en la resolución de problemas relativos a la navegación: en la lectura de mapas. También está presente en los juegos de estrategias: ajedrez, canicas, etc.; en las actividades cotidianas tales como el hecho de ordenar objetos, escribir en la computadora, conducir un auto, etc.; la inteligencia espacial es la capacidad de orientarse, situar y colocar en el espacio.

2.3.4 Inteligencia musical

Ciertas partes del cerebro juegan un rol importante en la percepción y la producción de la música (más precisamente el hemisferio derecho): lo cual muestra la existencia de una capacidad musical en el individuo. Por otro lado, según los estudios concernientes al desarrollo infantil, existe una capacidad extraordinaria para desarrollar este tipo de inteligencia en la primera infancia. La inteligencia musical es la capacidad de percibir la música, de distinguir los sonidos y los ritmos de las melodías, y de lograr tocar un instrumento.

2.3.5 Inteligencia corporal cinética

Los movimientos del cuerpo son controlados por el córtex motor, y cada hemisferio dirige y controla los movimientos contralaterales: el hemisferio derecho domina los movimientos en los zurdos y el hemisferio izquierdo en los diestros. Pero el desarrollo motor en el niño sigue una progresión específica. La inteligencia kinestésica es la capacidad o habilidad para utilizar el cuerpo para satisfacer una necesidad o un interés específico: para practicar un deporte, para bailar, para expresar una emoción, para hacer la mímica de una acción, para comunicar de manera no verbal, etc.

2.3.6 Inteligencia intrapersonal.

Como en la inteligencia precedente, los lóbulos frontales del cerebro juegan un rol central en el desarrollo de la inteligencia intrapersonal. Esta inteligencia permite un conocimiento introspectivo de uno mismo. Se trata de la capacidad del individuo de comprender y orientar su propio comportamiento, y descubrir sus emociones y sus sentimientos. Esta inteligencia permite comprenderse y trabajar con uno mismo.

2.3.7 Inteligencia interpersonal

Los lóbulos frontales del cerebro juegan un rol central en el desarrollo de esta inteligencia. Se trata de una “capacidad central de notar lo que distingue a los individuos, y en particular las diferencias de humor, de temperamento, de motivación y de intención... esta inteligencia permite a un adulto competente distinguir los proyectos y los deseos del otro, aún si están disimulados.” La inteligencia interpersonal permite comprender a los otros y trabajar juntos.

Pero las inteligencias no actúan de forma aislada, se complementan de acuerdo a la naturaleza del problema a resolver, pueden ser activadas o favorecidas por ciertos tipos de informaciones internas o externas.

Sin embargo, según Howard, la edad óptima para captar las habilidades y los talentos en los individuos se sitúa en el momento cuando el cerebro está especialmente maleable: hasta antes de los 11 años de edades, justo antes del fenómeno de lateralidad.

Además, es necesario considerar que los niños se sientan siempre motivados con actividades que correspondan a sus gustos e intereses personales.

Por ende, la función docente como promotora de las inteligencias múltiples, desencadenará diversas estrategias afines a su desarrollo, de este modo las actividades lúdicas descubren, favorecen e incrementar dichas habilidades.

2.5 Marco teórico contextual

2.5.1 Génesis de Kid City

El Kid City lleva más de 10 años, hay 35 en el país, en Tabasco esta Guardería abrió sus puertas el 1 de diciembre del 2009 es parte importante de la cadena SPORT CITY.

Kid City es una estancia infantil para niños de 6 meses a 12 años de edad, donde siempre estarán atendidos por educadoras, psicólogas o pedagogas en un ambiente de seguridad y alegría. Es un lugar en donde los niños se divierten y aprenden por medio del juego.

Ofrece actividades infantiles para estimular el sano desarrollo de los niños, celebración de eventos especiales como cumpleaños en aquafiestas, pijamadas, fiestas de temporada, así como cursos de Semana Santa y verano. El servicio es abierto para socios y no socios de Sport City.

Kid City es un lugar en donde los niños se divierten y aprenden por medio del juego. Por las mañanas se ofrecen paquetes de iniciación escolar en donde los bebés menores de 3 años tienen clases de estimulación temprana, natación e iniciación musical, y para los que ya están listos, de control de esfínter.

Las instalaciones están pensadas especialmente para los pequeños, los programas están diseñados de acuerdo a cada etapa de desarrollo y el personal se encuentra capacitado para trabajar con ellos.

Existen actividades diarias como “El niño, la niña y el arte”, “Juego por rincones”, “Había una vez”, “Pienso y me divierto” y “Juegos y movimientos” los cuales ayudan a que los niños desarrollen cada una de sus áreas, de manera divertida y entretenida.

- Para brindar mayor seguridad, Kid City cuenta con un procedimiento credencializado para la recepción y entrega de niños.
- Actividades artísticas y deportivas. Todos los programas están dirigidos por profesionales en cada área y son adecuados a la edad y capacidades del alumno con un seguimiento personalizado.
- Desarrollo de conciencia sana del deporte además de un espíritu competitivo.
- Calidad en el servicio que caracteriza a Sport City.
- Prepara a los más pequeños en un proceso de adaptación para cuando llega el momento de entrar a la escuela.
- Los padres de familia no necesitan recorrer grandes distancias para llevar a sus hijos a realizar diferentes actividades.
- Ofrece cursos vacacionales seguros y divertidos.

Las instalaciones de Kid City están diseñadas especialmente para los niños y cuenta con material didáctico especializado.

2.5.2 Misión

Área de Sport City especializada en los pequeños deportistas. Ofrecemos un servicio de calidad a través de actividades lúdicas, recreativas y deportivas, inculcando valores y hábitos para fomentar el aprendizaje y desarrollar habilidades en el ámbito deportivo.

2.5.3 Visión.

Empresa líder a nivel nacional, dedicada a la formación de niños en áreas deportivas y culturales, así como en atención y cuidado de los mismos en un espacio seguro y

acogedor, donde se sientan libres de expresarse, apoyados y alentados física y mentalmente.

2.5.4 Servicios de Kid City.

El servicio de Estancia Infantil tiene paquetes para niños de 6 meses en adelante.

Kid City ofrece 3 diferentes paquetes en donde el bebé/niño recibe atención de las instructoras de Kid City y de los profesores de natación. Estos paquetes son exclusivos para bebés de entre 8 meses y 3 años de edad.

Paquete 1

- 4 Horas de Estancia Infantil
- Natación 2 veces a la semana en clase personalizada cada uno con horario establecido la duración de la clase es de 45 minutos.
- Estimulación temprana.3 veces por semana

Paquete 2

- 3 horas de Estancia Infantil
- Natación 2 veces a la semana en clase personalizada cada uno con horario establecido la duración de la clase es de 45 minutos.
- Estimulación temprana
- 3 veces por semana

Paquete 3

- 2 Horas de Estancia Infantil
- Natación 2 veces a la semana en clase personalizada cada uno con horario establecido la duración de la clase es de 45 minutos.
- Estimulación temprana
- 3 veces por semana

Aquafiestas

¡Festeja tu cumpleaños en Kid City!. Kid City te organiza tu fiesta con concursos, decoración del lugar, 1 hora de alberca y un lunch a escoger.

Cursos vacacionales

Kid City ofrece cursos de semana santa y de verano. Incluyen actividades como gimnasia, tae kwon do, acondicionamiento físico, jazz, box, taller de arte, taller de plastilina, cocina, basquetbol, salidas al cine, visitas guiadas, entre muchas otras. La duración del curso de semana santa es de 2 semanas y la del curso de verano es de las seis semanas de vacaciones.

Pijamadas

Se llevan a cabo en los meses de febrero, julio y octubre. Es un evento en donde los niños de cuatro años en adelante, ingresan al club el viernes a las 19:00 Hrs. y saliendo el sábado siguiente a las 9:00 Hrs. Durante la noche se realizan diversas actividades como juegos de integración, concursos, aquahora, cena, noche disco, rally, búsqueda del tesoro y muchas más. Por la mañana se realiza el desayuno y la despedida para los niños, ¡es una experiencia única!

Fiestas temáticas

Por la mañana este evento se realiza para niños menores a 3 años y por la tarde se lleva a cabo para los niños de 4 años en adelante. Las fiestas temáticas que se realizan son: día de la amistad, día de la primavera, día del niño, halloween, posada navideña. En cada una de estas fiestas se realizan diversas actividades como: concursos de disfraces, cena, casa de sustos, pedir posada, visita de santa, cuentacuentos, show infantil, según el evento.

Tae Kwon Do

Es un arte marcial de defensa personal aprobado por el Comité Olímpico Internacional, se considera como el deporte de contacto físico que tiene la técnica

más depurada en movimientos corporales armónicos y perfectamente definidos.

México está ubicado entre los primeros lugares del mundo en la práctica de este deporte, con él se obtienen beneficios tan importantes como: flexibilidad, agilidad, coordinación motriz, condición física, seguridad y se adquieren también valores como el respeto, la responsabilidad y la constancia.

Ballet

Esta disciplina es sin duda la reina de la expresión corporal, la practican niños y jóvenes en todo el mundo y cada día cobra una mayor cantidad de adeptos. Los beneficios que esta actividad ofrece son: mejor postura y tono muscular, mantiene bajo el nivel de grasa corporal, se adquiere gracia, soltura, elevada coordinación y flexibilidad.

Jazz

Para los niños y jóvenes inquietos que les gusta bailar y escuchar música, el jazz es la disciplina a escoger porque logra que todos los alumnos puedan moverse al ritmo de la música y realizar rutinas divertidas y de moda. Además de que mejora la coordinación y fuerza muscular es excelente para el sistema cardiovascular.

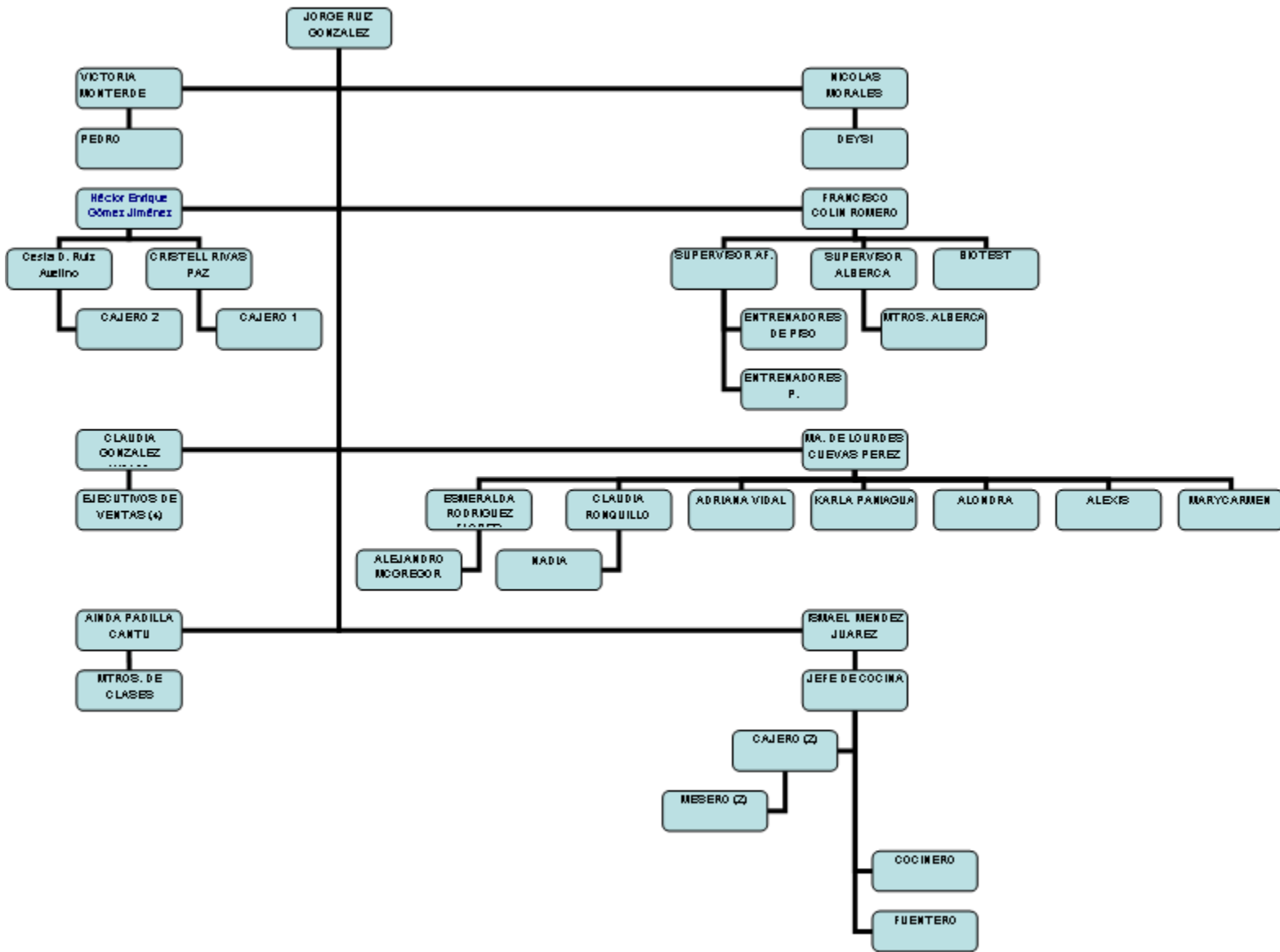
Estimulación temprana

Estimular oportunamente las diferentes áreas del desarrollo del niño es una herramienta necesaria en nuestros días. Los bebés entrarán más seguros al mundo que los rodea y podrán aprovechar al máximo sus habilidades y aptitudes.

2.5.5 Programa de atención pedagógica.

AREA	LUNES	MIERCOLES	VIERNES
SALUDO Y RELAJACION	Rueditas chiquitas Esta es mi cabeza	Granito de maíz	la plaga y hola ¿Cómo estas?
COORDINACION MOTRIZ GRUESA	Gatear con ellos jugando a las escondidas. Persiguiéndolos en el juego	Los monitos saltarines <i>Obj:</i> Desarrollar la agilidad y la fortaleza física. Desarrollar el equilibrio. <i>Recursos:</i> una colchoneta. Pp. 240	El capitán manda <i>Obj:</i> Perfeccionar diferentes formas de desplazamiento. Desarrollar la capacidad de imitación y la seguridad de movimientos en el espacio. <i>Recursos:</i> un adulto y un niño. P. p. 254
COORDINACION MOTRIZ FINA	Construir torres con cubos. Siguiendo una demostración. Y para niños mas grandes pueden intentar construir castillos	La casa encantada <i>Obj:</i> perfeccionar diferentes formas de desplazamiento. Perfeccionar los movimientos en un espacio reducido. <i>Recursos:</i> 4 sillas y una sabana. Pp.239	El paracaídas <i>Obj:</i> ampliar el control de movimientos en el espacio. Coordinar el movimiento y la tensión de los brazos <i>Recursos:</i> una lona plástica (paracaídas) Pp.241
LENGUAJE	<i>La cueva del Osoito</i> <i>Obj:</i> Despertar en el niño la imaginación y la comprensión del vocabulario <i>Recurso:</i> manos de la instructora Ayude al niño en los movimientos de su mano y dedo pulgar. Pp. 232	El viejo Donald <i>Obj:</i> mejorar la pronunciación y conocer el nombre de animales. <i>Recursos:</i> laminas de los animales de la canción. Pp. 233	¿Qué hace Juan? <i>Obj:</i> Expresar frases de dos palabras. Adivinar las acciones que hacen los otros niños. Pp. 235
AREA COGNOSCITIVA	Encuentro del objeto perdido <i>Obj:</i> Reforzar la noción de permanencia de objetos. <i>Recurso:</i> cuatro toallas de diferentes color y coche pequeño. Pp.236	Las botellas se mueven <i>Obj:</i> Desarrollar nociones de ubicación espacial. Explorar las posibilidades de movimiento de botellas plásticas grandes. <i>Recursos:</i> 2 botellas plásticas vacías, una alfombra, fichas de colores, cubos de madera, bolitas, trozos de tela para cubrir el picos de las botellas y 2 ligas. Pp.237	la mamá y su bebe <i>Obj:</i> Discriminar objetos según características, desarrollar la capacidad de formar parejas. <i>Recursos:</i> animales de plástico con sus crías.Pp.237
AREA SOCIOAFECTIVA	¡Soy un niño! <i>Obj:</i> Desarrollar la imagen corporal <i>Recurso:</i> laminas de distintos animales, con sus crías. Fotos de otros niños y niñas, recortadas de revistas. Pp. 228-229	¡Allí estas! <i>Obj:</i> Desarrollar el juego social y el lenguaje. Desarrollar la capacidad de socialización. Pp. 230	¿Es o no es? <i>Obj:</i> reconocer distintas partes del cuerpo por su nombre. <i>Recursos:</i> 1 cansta y diversos objetos familiares para el niño, que pertenezcan y no pertenezcan a él: una muñeca, un oso, cuchara, plato etc. P.p. 259

2.5.6 Organigrama institucional



3.1.- Enfoque, tipo y diseño de la investigación

El desarrollo de la investigación se realizará bajo el enfoque cualitativo, ya que permitirá analizar y vincular datos cualitativos del estudio de un caso en particular para identificar una perspectiva más precisa del fenómeno. Esta investigación será de tipo documental y de campo; en la investigación documental consultaremos documentos (libros, revistas, periódicos), recopilaremos información bibliográfica y estadística del tema en cuestión; además, utilizaremos la investigación de campo o investigación directa en el lugar y tiempo en el que ocurre nuestro fenómeno social objeto de estudio; en nuestro caso, la realizaremos en las instalaciones de la estancia Kid City de la cadena Sport City ubicada en: Prolongación Avenida los Ríos No. 101, Colonia Tabasco 2000.

Para realizar esta investigación se contemplaron: la observación participativa, que consistirá en observar, las actividades lúdicas, las sesiones de estimulación temprana y el avance que los infantes desarrollen en cuanto a las inteligencias múltiples y estrategias empleadas para implementadas así como también los recursos didácticos para crear ambiente lúdicos armónicos, el manejo de grupo, la actitudes y aptitudes que muestran las educadoras.

Tipo de Estudio (Estudio de caso: Cursantes de la estancia Kid City, turno matutino).

3.2.- Universo y muestra de estudio

Se pretende que a través de este análisis se pueda asesorar y desarrollar procesos de intervención pedagógica en el contenido de las actividades realizadas en la estancia Kid City para ello se analizará mediante la observación de las actividades lúdicas y recreativas que se utilizan en la estancia infantil Kid City en el turno matutino y en donde actualmente acuden de 3 niños en el turno de la mañana, para estimulación temprana y actividades lúdicas, en un periodo de 2 a 3 horas diarias.

3.3.- Descripción y diseño de instrumento

Se registrará en una bitácora de observación que medirá parámetros de intervención pedagógica (recursos didácticos, humanos, actividades lúdicas, actitudes, aptitudes de las educadoras y eficiencia en el desarrollo de inteligencias múltiples). Con la finalidad de obtener información relevante a las acciones pedagógicas que utilizan el personal de instructores, pues son personas entendidas en la materia de la investigación en general y de la problemática en particular.

CAPÍTULO IV

PROCESAMIENTO Y ANÁLISIS DE LA INFORMACIÓN.

A través de los resultados obtenidos en las bitácoras de observación, se analizan los parámetros que miden el desarrollo de inteligencias múltiples en los infantes que acuden a la Guardería Kid City, realizando una observación participativa, durante el

periodo del 1 al 3 de agosto del 2011, en el turno matutino, con un índice estimado de 5 alumnos, que comprenden:

- Asistente 1: Luisa Nallely Montealegre Ruiz (3 años)
- Asistente 2: Yaneth Jahaira Olán Torres (1 año y medio)
- Asistente 3: Alfonso Hinojosa Lanesteros (4 años)

Además se evalúa las actitudes y las competencias didácticas de la instructora a cargo.

Lic. Norma Acuña Miranda (Instructora turno matutino).

Aunado a esto se menciona que se realizan actividades lúdicas por cada día observado que permiten evaluar si realmente se promueven las inteligencias múltiples en los asistentes, en coordinación con la instructora se dota a los asistentes de los materiales necesarios para realizar sus actividades cotidianas con el fin de observar su avance y desarrollo de sus habilidades.

La secuencia de las acciones a observar se desglosan de la siguiente manera:

1 de agosto del 2011- actividades de Tae Kwon Do, Natación y Estimulación Temprana

2 de agosto del 2011- Artes y Danza

3 de agosto del 2011- Fiesta temática

4.1. Interpretación de resultado de la observación.

Día 1

Se realiza una sesión de observación durante el entrenamiento de Tae Kwon Do, Natación para los asistentes 1,3 y 4; pues corresponde a las clases recomendadas

para su edad, en cuanto a los asistentes 2 y 5 clases de Estimulación temprana.
(Ver anexo).

Clase de Tae Kwon Do, Natación.	Asistente 1 3 años	Asistente 2 18 meses	Asistente 3 4 años	Generalidad de las acciones del instructor.
Práctica de manera regular la actividad física.	No carece de control de movimiento	Si opta por Jugar e interactuar con su compañero	Si , realiza toda la actividad hasta terminar	<ol style="list-style-type: none"> 1. Crea un ambiente de confianza, en los asistentes. 2. Utiliza recursos didácticos llamativos, como salvavidas, cojines, tableros etc. 3. Incrementa la acción recreativa al dar ejemplo e invitar a los asistentes a hacer y mejorar su actividad. 4. Cuando un asistente pide su ayuda, procura que el mismo resuelva su problemática. 5. Incentiva a los alumnos que realizan correctamente la actividad.
Disfruta las actividades físicamente	Se reusa constantemente e a participar, permanece sentado	Si manifiesta risas, y movimientos espontáneos	Participación en toda la clase, recibe estímulos por parte del instructor	
Necesita ayuda del profesor para abordar la actividad.	En varias ocasiones requiere asistencia	Solo en acciones que requieren equilibrio	No solo oye bien las instrucciones antes de realizarlas	
Coordina sus movimientos	Intenta realizar la actividad, pero se da por vencido rápidamente	En un 80% camina solo y se desplaza por toda el aula.	Si en toda su totalidad	
Tiene flexibilidad para realizar la actividad	No mantiene el equilibrio	Sigue instrucción para mantener el equilibrio	Si además ayuda a sus compañeros.	

Día 2

Durante este día se realiza una sesión de observación durante la clase de Artes y Danza, en la cual los asistentes realizan pequeñas manualidades con

materiales reciclables, además en Danza moderna se prepara un número donde los asistentes escuchan la música e interpretan movimientos alusivos. (Ver anexo)

Clase de Artes y Danza	Asistente 1 3 años	Asistente 2 18 meses	Asistente 3 4 años	Generalidad de las acciones del instructor.
Le gusta dibujar o hacer dibujitos mientras hace otras	Si utiliza colores fuertes para su elaboración	Carece de motricidad fina	Si añade colores e innova para mejorar su proyecto	<ol style="list-style-type: none"> 1. Crea un ambiente de confianza, en los asistentes. 2. Utiliza recursos didácticos llamativos, pinturas, pinceles, móviles, cartón, lentejuelas etc. 3. Incrementa el valor de la acción, al explicar en qué les puede servir el objetivo del proyecto 4. Cuando un asistente pide su ayuda, procura que el mismo resuelva su problemática. 5. Incentiva a los alumnos que realizan correctamente la actividad.
Trabaja con sus manos en actividades concretas como coser, tejer, tallar o construcción de modelos.	Si elabora solo las actividades como pintar, sin salir del contorno.	Tiene algunas dificultades, pero intenta igualar su proyecto con el de los demás	Si trabaja correctamente, en la actividad de recorte y pega, pintura en un 100%	
Con facilidad puede seguir el ritmo de una pieza musical con algún instrumento de percusión simple.	Si, además canta efusivamente	Al momento de iniciar la clase, se cohibe, mas adelante baila y balbucea las canciones	No se reusa a bailar, menciona que no le gusta.	
Busca los patrones, las regularidades o las secuencias lógicas en las cosas.	Si relaciona colores, formas y texturas para elaborar su proyecto	No aun no reconoce los patrones (formas, colores) en su totalidad.	Si especifica colores, formas, tamaños correctamente	
Escribe o dibuja lo que desea explicar.	Si ,además detalla los aspectos (forma, edad)	Aun no completa su desarrollo del lenguaje	Si además crean historias fantásticas a través de su dibujo	

Día 3.

Durante este día se realiza una sesión de observación durante una fiesta temática realizada con motivo del festejo de un infante, en ella se pretende medir la participación y socialización de los infantes. . (Ver anexo)

Fiesta temática	Asistente 1 3 años	Asistente 2 18 meses	Asistente 3 4 años	Generalidad de las acciones del instructor.
Le gusta participar en las actividades sociales que están relacionadas con su entorno.	Si muestra mucho entusiasmo	No se centra en comer los dulces, y evita participar	Si muestra euforia por participar.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Crea un ambiente de confianza, en los asistentes. 2. Utiliza instrucciones claras y retoma el castigo a los asistentes que no las cumplan. 3. Manifiesta a los alumnos la importancia del festejo y de la convivencia. 4. Pide a los asistentes felicitar a su compañero, propiciando el intercambio de abrazos como representación del afecto.
Actúa por su cuenta, no respeta las reglas.	No participa y cumple con las instrucciones	Si en su totalidad, se reusa a ciertas peticiones	Si aunque prefiere ser el primero en realizar todas las actividades.	
Su estado de ánimo fue el mismo durante la sesión.	No, al no lograr con un objetivo (romper la piñata) llora, más adelante actúa normal	No, duerme en un periodo de media hora y despierta molesto.	Si muestra mucha alegría y entusiasmo	
Participa en las actividades y hace participes a sus compañeros.	Si motiva a sus compañeros a pasar a todos los concursos.	No se reusa a participar , solo lo hace con ayuda de su instructor	Si procura participar en todos los concursos y ganarlos	
Se mantiene atento a las indicaciones, y respeta el orden.	Si en su totalidad, mantiene el orden	No, de hecho se observa miedo a la hora de estar con los demás.	Si en su totalidad.	

CAPÍTULO V

INTERPRETACIÓN Y DISCUSIÓN DE LOS RESULTADOS.

Se entiende a partir del análisis de las observaciones que en dicha institución **se promueven mediante actividades lúdicas las inteligencias múltiples**, dado que el contenido pedagógico de las mismas, se centra en incorporar al infante en un contexto social, además de descubrir y desarrollar las habilidades de los pequeños, a través de actividades recreativas, innovadoras que motivan al preescolar a relacionarse mejor; aunado el factor de la estructura del inmueble crea un espacio armónico para que los niños puedan desplazarse libremente sin ninguna restricción.

De esta forma se concreta que gracias al juego que utilizan las instructoras de dicha guardería, como intervención pedagógica, los niños se estimulan a tal grado que no consideren aburrido el tiempo de estancia en dicho lugar.

5.1 Conclusiones

Con base al resultado de las observaciones, vertidas por la muestra en estudio, los cuales fueron previamente analizados, se concluye:

- En la guardería Kid City, motivo de esta investigación, aunque no existe un currículum en donde las estrategias de intervención pedagógica son adecuadas para promover en su totalidad las inteligencias múltiples; en virtud de que este aspecto se aborda, solo en sesiones de un tiempo estimado de 2 horas por asistente. Que es poco favorecedor, tomando en cuenta las inasistencias de los pequeños.
- La institución recreativa cuenta con materiales didácticos innovadores para el desarrollo de inteligencias múltiples. Sin embargo, por el número de actividades que se realizan, no se aprovechan en su totalidad.
- Los instructores asignados a esta área, son pocos, para el número de actividades que se desarrollan como plan de acción pedagógico de Kid City.

5.2 Propuestas

Bajo esta perspectiva, se emiten las siguientes recomendaciones y propuestas con aplicabilidad pedagógica, dirigidas a proporcionar soluciones a la problemática planteada y proporcionen a las personas interesadas en mejorar la intervención pedagógica respecto al desarrollo de inteligencias múltiples a través del juego, elementos didácticos innovadores.

- Crear sesiones de cuenta cuentos para propiciar el desarrollo cognitivo del infante, además de promover la inteligencia lingüística.
- Crear la feria de las formas y números, donde el pequeño deberá conceptualizar el conteo, los números y formas para poder hacerse participé de dicho encuentro, de esta forma potencializará su inteligencia lógico-matemática.
- Crear un espacio dedicado al arte, donde los niños se expresen libremente.
- Formar equipos de futbol, para que los pequeños que puedan competir con otras estancias.
- Vincular el trabajo de los infantes con el reconocimiento de los padres, a través de encuentros semanales que promuevan la motivación así como también el desarrollo social y afectivo del infante.
- Capacitar a los instructores en dinámicas grupales y constructivismo para establecer un curriculum pedagógico correcto.

Referencias bibliográficas

- Abbagnano N, **“Historia de la pedagogía”** Fondo de cultura Económica, 6° edición, México 1982.
- Amos Comenio Juan, **“Didáctica magna”** editorial Porrúa. 19° Edición. México 2010.
- Beltrán Llera Jesús. **“Enciclopedia de pedagogía Tomo I.”**, Editorial Espasa Calpes, España 2002
- Enciclopedia **“Biblioteca práctica para padres y educadores, Pedagogía y Psicología Infantil, Tomo 1 La Infancia”**, Editorial Cultural, S.A, Madrid España 2002
- Ferre, Martin, **“Psicología del niño y del adolescente”**. Editorial Océano, España 1999
- Frabboni, Franco. **“La educación del niño de cero a seis años. Temas de educación preescolar”**. Ed. Cincel. Colombia. 1987
- Frade Rubio, Laura **“Diseño de situaciones didácticas”** editorial inteligencia educativa. México 2011
- Gardner, Howard.” **Las inteligencias múltiples. Para cambiar la escuela: tomar en cuenta las diferentes formas de inteligencia”**. Ed. Retz México 1998
- Gisper, Carlos. **“Psicopedagogía, pedagogía y psicología”** .editorial Océano. España 1991
- Kaplan Beatriz, **“La educación en los primeros años”** editorial Novedades educativas, Numero 7, diciembre de 1998 Buenos Aires Argentina.
- Larousse, Diccionario Enciclopédico, Editorial Larousse, 2008
- Leone, Rimoli. **“El juego en la educación infantil”**. Editorial Noveduc. Buenos Aires, Argentina, 2008
- Ley federal de educación en Estados Unidos Mexicanos, Artículo reformado DOF 28-01-2011, México 2011, página 14

- Libertad Martha, **“Aprendizaje significativo a través del juego”** editorial Novedades educativas, 1° edición, Buenos Aires Argentina 2009.
- M. C. Pugmire-Stoy, **“El juego espontáneo: vehículo de aprendizaje y comunicación”**. Editorial Narcea, Madrid 1996
- M. Slomianski Sandra, **“Del jugar al conocer y del conocer al jugar”** Revista Novedades Educativas edición 240/241 Enero 2011
- Makarenko Anton , **“Conferencias de educación Infantil”** , editorial Quinto Sol, 6° Edición, México 1999.
- Mallet, Bernard. **“Enseñanza / aprendizaje precoz”**. Universidad Stendhal Grenoble 3, Francia, 1992.
- Mayer Frederick. **“Pedagogía comparada”**. Editorial Pax México, 1984,
- Moreno López, Mayela. **“Puricultura y desarrollo psicológico infantil, glosario para educadoras, padres y maestro”**. Editorial Trillas, México 2006
- Omeñenca Ruiz, Jesús. **“juegos cooperativos y educación física”**. Editorial Paidrotipa. Barcelona 2005
- Peralta A Olga, **“El rol del contexto en el desarrollo cognitivo, la perspectiva sociocultural”** Revista Psicología y niñez, aportes teóricos sobre el desarrollo infantil. Ediciones novedades educativas, n° 14.
- Pereira María, **“Educación Personalizada”**, editorial Trillas, 5° edición, México 1996.
- Rodolfo Ricardo, **“Futuro porvenir, ensayos sobre la actitud psicoanalítica en la clínica de la niñez y la adolescencia”** editorial Novedades educativas, 1° edición, Buenos Aires Argentina 2008.
- Sampieri Roberto, **“Metodología de la investigación”** editorial Mc Graw Hill, 3° edición, México 2003.

Anexos día 1



Anexos Día 2.



Anexos Día 3.



Glosario de términos

DESARROLLO COGNITIVO:

Producto de la socialización del sujeto en el medio. Se da por condiciones interpsicologicas que luego son asumidas por el sujeto como intrapsicologicas.

EI JUEGO DIDÁCTICO: Es una técnica participativa de la enseñanza encaminado a desarrollar en los estudiantes métodos de dirección y conducta correcta, estimulando así la disciplina con un adecuado nivel de decisión y autodeterminación.

ESTRATEGIA DIDÁCTICA: Es el conjunto de procedimientos, apoyados en técnicas de enseñanza, que tienen por objeto llevar a buen término la acción

didáctica, es decir, alcanzar los objetivos de aprendizaje.

HOWARD GARDNER: Psicólogo, investigador y profesor de la Universidad de Harvard, conocido en el ámbito científico por sus investigaciones en el análisis de

las capacidades cognitivas y por haber formulado la teoría de las inteligencias múltiples.

INFANCIA: Periodo comprendido entre el momento del nacimiento y los 12 años, aproximadamente. Esta primera etapa de la vida es fundamental en el desarrollo, pues de ella va a depender la evolución posterior, y sus características primordiales serían las físicas, motrices, capacidades lingüísticas y socioafectivas.

INTELIGENCIA: Es la capacidad de relacionar conocimientos que poseemos para resolver una determinada situación. La etimología de la palabra tiene su origen latino *intelligere*, compuesta de *intus* (entre) y *legere* (escoger). Por lo que podemos deducir que ser inteligente es saber elegir la mejor opción entre las que se nos brinda para resolver un problema.

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

TEORIA SOCIOCULTURAL DE LEV VIGOTSKY: Lev Vygotsky fundamenta su teoría que el aprendizaje que se da por medio de una sociedad y en el medio en que se desarrollan las personas, el ser humano debe vivir dentro de una sociedad por que por medio de esta se da el motor del aprendizaje y por índole el desarrollo para que se dé esto es importante tomar en cuenta dos aspectos importantes el contexto social y la capacidad de imitación, el aprendizaje se da mejor cuando este se transmite a un grupo y no a una sola persona.