



Universidad de Málaga
Facultad de Ciencias de la
Educación

Promoviendo los perfiles inteligentes

**El método lúdico como potenciador de
las inteligencias múltiples**

Grado de Maestro/a de Educación Infantil

Trabajo de Fin de Grado

Autora: Laura Velasco Wong

Tutora: Francisca Muñoz Martín

Año académico: 2014/2015

Resumen

En el transcurso de los tres años de prácticas he podido observar dos aspectos que me han llamado la atención y, sobretodo en el Prácticum III. En primer lugar la ausencia del juego dirigido como parte de la intervención educativa y, en segundo lugar la falta de trabajo de áreas que no fueran de conocimiento de la lengua, las matemáticas o el entorno; por ello el Proyecto de Intervención Autónoma se focalizó en el trabajo de las inteligencias múltiples usando como estrategia metodológica principal el juego.

De ahí que el propósito del presente Trabajo de Fin de Grado, se haya centrado en primer lugar en lo que diversos autores opinan acerca del *juego* y consecuentemente, se ha profundizado de forma teórica en los beneficios y aplicaciones posibles en el aula. Por otro lado, la gran impresión provocada por no haber observado en los tres años de prácticas ni siquiera un juego educativo dirigido, propició la realización de una pequeña investigación sobre el valor social que tiene el juego como herramienta educativa, para lo cual se elaboraron unos cuestionarios. Por último se indagó en la teoría de las Inteligencias Múltiples propuestas por Howard Gardner, exponiendo qué entendía él por inteligencia, cuáles existen y justificando la importancia que tiene impulsarlas en el contexto educativo así como socialmente, utilizando el juego para ello.

Partiendo de esta base, la propuesta de mejora se ha dirigido a la optimización mediante juegos, de las inteligencias que no se ha podido trabajar como se ha deseado, que son la inteligencia musical, interpersonal, intrapersonal y naturalista.

Índice

1. Introducción	4
2. Marco teórico	10
2.1 El juego	10
2.2 Los beneficios del juego aplicado en el ámbito educativo	11
2.3 ¿Cuáles son las inteligencias múltiples?	13
2.4 Importancia de las inteligencias múltiples	23
2.5 Las inteligencias múltiples y su relación con el juego	25
3 Diseño de intervención educativa: propuesta de mejora	28
3.1 Justificación	28
3.2 Objetivos	28
3.3 Metodología	29
3.4 Propuesta de actividades	31
4 Conclusiones	39
5 Bibliografía	45
6. Anexo	48
Anexo 1. Fichas de evaluación de inteligencias múltiples y materiales	48
<i>Ficha de evaluación de la inteligencia interpersonal.</i>	48
<i>Ficha de evaluación de la inteligencia musical.</i>	49
Anexo 2. Valoración social que recibe el juego como recurso educativo	50
6.1 Introducción de tablas docentes	50
6.1.1 Cuestionario y valoración del profesorado	52
6.2 Introducción de tablas de familiares	55
6.2.1 Cuestionario y valoración para las familias	56

Índice de ilustraciones

Ilustración 1. Dado de las emociones	32
Ilustración 2. Máscara de emociones	34
Ilustración 3. Cartas del juego de IM naturalista.....	37

1. Introducción

Desde el nacimiento las personas nos vemos inmersas en un continuo proceso educativo, en el cual los adultos, tanto padres como docentes, somos los agentes encargados de procurar una educación lo más formativa e integral posible a los niños y niñas.

De modo que en estos primeros años de vida, el pequeño comienza una educación donde conocerá su entorno más próximo así como a las personas que lo acompañarán en su formación, y lo hará mediante la exploración, la experimentación y las actividades lúdicas, debido a que son los medios usados de forma innata y que le resultan más llamativos. Así pues, toda esa información se incluye en parte de su estructura cognitiva, pero previamente ha sido experimentada sensorialmente, lo que le facilita en gran medida la comprensión del entorno.

Sin embargo al llegar al ámbito educativo, la educación de las personas se vuelve muy artificial y compleja, pasando de un aprendizaje natural a uno forzado y muy planificado. Lo cual, a lo largo de estos tres años de prácticas, concretamente durante el Prácticum III, se han observado algunos aspectos bastante llamativos, como por ejemplo que los docentes trabajan con más relevancia las áreas de la comunicación y el lenguaje, el área de la lógica- matemática y la del conocimiento del entorno, dejando más apartada la educación musical, artística, motriz, etc. Asimismo, también se comprobó que la forma habitual de enfocar el aprendizaje de dichas áreas, es desde un aprendizaje memorístico o en el que se facilita la información, siendo para el alumnado poco relevante; por tanto pocas veces usaban experiencias manipulativas o juegos como vía de aprendizaje principal y, en el caso de hacerlo, no eran actividades lúdicas dirigidas, sino libre y sin objetivos concretos.

Centrándome en las actividades del Practicum realizado, se han llevado a cabo al menos una actividad de cada inteligencia dentro de lo que se ha permitido por las limitaciones del centro, del horario, etc.; a veces estas actividades se modificaban o las repetía por petición del alumnado.

Inteligencia Lógico-matemática	
<p>Objetivos :</p> <ul style="list-style-type: none"> -Conocer y asociar la cifra con la cantidad numérica. -Conocer y clasificar en función de los tamaños, los colores y las formas. 	<p>Contenidos:</p> <ul style="list-style-type: none"> -Los colores: azul, verde, morado, amarillo, rojo y naranja. -Tamaño: grande, mediano y pequeño. -Formas geométricas: cuadrado, círculo y rectángulo.
<p>Desarrollo de la actividad: a partir de un juego con animales de goma de varios colores, tamaños y formas, y les iba pidiendo que cogieran un número concreto de animales y del tamaño exigido. Incluí una variante del juego que era meterlos en un tren con vagones rectangulares señalados con un número, teniendo que poner en cada vagón el número de animales correspondientes.</p> <p>Otra actividad fue el lanzamiento de unos aros y cuadrados de cartón de varios colores dentro de un tubo alargado. Aquí les iba diciendo el tamaño y color que debían coger para lanzarlo y, posteriormente lo hicieron de forma libre.</p>	

Inteligencia Lingüística y de comunicación	
<p>Objetivos :</p> <ul style="list-style-type: none"> -Mejorar el lenguaje oral y las expresiones. -Desarrollar la escucha y la atención. -Fomentar la imaginación y creatividad mediante la creación de cuentos. -Reconocimientos de vocales e iniciación del conocimiento de consonantes. -Asociación de grafemas con fonemas. 	<p>Contenidos:</p> <ul style="list-style-type: none"> -Cuentos relacionados con frutas y verduras. - Las vocales y algunas consonantes. -Los nombres de todos los niños de la clase.
<p>Desarrollo de la actividad: un compañero empieza un cuento relacionado con la temática trabajada y el resto de forma individual lo va continuando en orden hasta finalizarlo.</p>	

El otro juego consistió en identificar en los nombres de los compañeros y el propio las vocales, leerlas y, si se conocía alguna consonante decirla. Para trabajar el lenguaje escrito, escribieron sus nombres en la ficha de ese día.

Inteligencia kinestésica

Objetivos :

- Potenciar la actividad motriz, y sobre todo la motricidad gruesa.
- Conocer el esquema corporal.
- Diferenciar juguetes duros de los blandos.

Contenidos:

- Conceptos: duro-blando; arriba-abajo; girar; alrededor; rápido-lento; derecha-izquierda.

Desarrollo de la actividad: primeramente se desarrolló un juego en el que tenían que encontrar en su propio cuerpo las partes blandas y las duras. Luego lo trasladé al tema que estaban dando de los juguetes.

El otro juego fue un cuento motor en el que se trabajaron conceptos entre los cuales había algunos más abstractos, que también estaban incluidos en la editorial, como por ejemplo alrededor o derecha-izquierda.

Inteligencia visoespacial

Objetivos :

- Potenciar la observación y la atención.
- Fomentar el uso oral correcto de conceptos espaciales.
- Conocer la distribución espacial en un huerto.

Contenidos:

- La fruta y la verdura en la pirámide alimenticia.
- Los instrumentos o herramientas que se usan en los huertos.
- Conceptos espaciales: encima-debajo; derecha-izquierda; dentro-fuera.

Desarrollo de la actividad: a partir de la observación de imágenes, jugamos a ver quién encontraba primero un instrumento o herramienta usado en el huerto dando además, consignas como por ejemplo: *¿Dónde está el cesto encima o debajo del árbol?* Y por otro lado, trabajamos con la pirámide alimenticia, explicando qué era, cómo se distribuía y la colocación espacial de la comida a partir de si eran saludables o no.

Inteligencia musical	
<p>Objetivos :</p> <ul style="list-style-type: none"> -Potenciar la escucha y atención. -Conocer el nombre, el aspecto de los instrumentos musicales del aula y sus diferentes sonidos. -Desarrollar el gusto por tocar los instrumentos y por la música. 	<p>Contenidos:</p> <ul style="list-style-type: none"> -Instrumentos: triángulo, tambor, xilófono, palo de lluvia, maracas, claves, caja china y pandereta. -Proceso del crecimiento de las plantas, desde semilla hasta planta.
<p>Desarrollo de la actividad: el primer juego consistió en dramatizar el proceso de crecimiento de una semilla a flor para lo cual, mi papel consistió en que con un instrumento iba dando una serie de golpes que ellos que identificaban e iban creciendo en consecuencia como una flor.</p> <p>El otro juego trató de que cada instrumento musical estaba numerado y yo decía: “Que se levanten los niños con el número 1” y todos nombraban su instrumento y lo tocaban, y así con todos. Luego escuchamos de uno en uno cómo sonaban, identificándose primero con los ojos destapados y luego con los ojos tapados.</p>	

Inteligencia interpersonal	
<p>Objetivos:</p> <ul style="list-style-type: none"> -Desarrollar una adecuada expresión de sentimientos y emociones. -Mejorar las conductas hacía un aspecto más empático. 	<p>Contenidos:</p> <ul style="list-style-type: none"> -Emociones y sentimientos. -Los conflictos en clase y en el patio. -Los valores.
<p>Desarrollo de la actividad: en asamblea hicimos charlas reflexivas sobre el comportamiento de los compañeros en algunas situaciones, además de pensar en las rectificaciones de actitud ante estas en el patio, que no nos habían gustado. También visionamos algunas imágenes para hablar de los sentimientos que pudieran experimentar otros en las mismas.</p>	

Inteligencia intrapersonal	
<p>Objetivos :</p> <ul style="list-style-type: none"> -Desarrollar identificación de sentimientos y emociones propios. -Mejorar la gestión de emociones orientados a realizar las conductas más apropiadas. 	<p>Contenidos:</p> <ul style="list-style-type: none"> -Emociones y sentimientos. - La inteligencia emocional. -Los conflictos internos.
<p>Desarrollo de la actividad: se trabajó a veces de forma individual con los niños que tenían más dificultades y en ocasiones, hacía charlas reflexivas sobre cómo debemos actuar para que no haya consecuencias negativas y que reflexionaran sobre sus propias emociones.</p> <p>Una de las actividades fue que todos los compañeros decían algo bueno de cada uno y como docente también expresaba algún piropo o virtud, para subirles la autoestima.</p>	

Inteligencia naturalista	
<p>Objetivos :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Conocimiento, respeto e interés por la naturaleza. -Conocer y comprender los cambios de la naturaleza. 	<p>Contenidos:</p> <ul style="list-style-type: none"> - La estación del otoño y sus características.
<p>Desarrollo de la actividad: no se desarrollaron apenas actividades, pero destacar una que trabajaba el otoño, en la cual aunque no era del todo un juego, todos hicieron un coloquio sobre el otoño; en el patio se recogieron hojas del suelo y luego en un folio en blanco con un tronco con ramas dibujadas, pegaron plastilina haciendo la forma del tronco y por último pusieron las hojas.</p>	

En general, durante mi intervención he observado un aumento del interés, la curiosidad y la motivación por el aprendizaje de los conocimientos correspondientes a las inteligencias múltiples, además de un incremento de la participación activa del alumnado en las actividades, ya que incluso sugerían actividades o pedían retomar alguna anterior. Por lo cual, considero que el enfoque tomado para llevar la propuesta a cabo ha sido el

adecuado. No obstante, a pesar de haber realizado una intervención lo más completa posible, he encontrado algunas debilidades en la misma que han surgido por diversos motivos, y que no han estado relacionados con la elección del juego como método de aprendizaje, sino con la necesidad de desarrollar mediante este las inteligencias múltiples. De modo que, las inteligencias que considero que no programé eficazmente para su total aprovechamiento son:

- ◆ La *inteligencia musical*; en la cual no se planteó una actividad con objetivos claros y concretos para desarrollar, pero igualmente, la falta de tiempo no permitió una adecuada planificación que estimulara esta inteligencia.

- ◆ La *inteligencia intrapersonal* y la *inteligencia interpersonal*: el motivo por el que he unido estas dos inteligencias ha sido porque el problema en ambas, reside en que las he infravalorado por considerar que es suficiente con trabajarlas esporádicamente y de forma transversal; y tras mi experiencia en el centro creo que podría haber sacado más provecho si las hubiera tratado, ayudando también al alumnado con su inteligencia emocional y la gestión de emociones, sentimientos y pensamientos, tanto con ellos mismos como con los demás.

- ◆ La *inteligencia naturalista*; el trabajo con esta no pude aplicarlo debido a las limitaciones que me imponía el centro, así como la falta de tiempo para actividades que no fuesen de la editorial.

- ◆ La *inteligencia existencial*; la cual no realicé por desconocimiento de la misma cuando realicé mi proyecto de intervención autónoma. Sin embargo no la voy a incluir porque al igual que sostiene Gardner, es una inteligencia que está muy distanciada del resto y que en mi opinión, no es adecuada para una edad tan temprana.

Una vez establecidos las razones por las que no pude ejecutar parte de la intervención óptimamente, comentar que otro motivo por el cual he tenido estas dificultades es debido a que el centro y las editoriales con las que trabajan se centran mayormente en la enseñanza de la lengua, las matemáticas y el conocimiento del entorno. Por lo que los

docentes no encuentran la motivación suficiente para desarrollar las demás áreas, así como la formación que hemos recibido, no es bastante adecuada como para abordar el desarrollo de competencias relativas a los conocimientos del resto de inteligencias con los pequeños.

Consecuentemente el tema que va a abordarse en el Trabajo de Fin de Grado, va a focalizarse en una propuesta de mejora en la que a partir de los contenidos dados en ese momento: *Los juguetes* y *El huerto de mi cole*, se estimulen las inteligencias múltiples más infravaloradas a nivel educativo, así como su trabajo y profundización a través del juego. Y puesto que necesariamente se tenía que completar el libro de fichas sin perder el ritmo, estas se trabajaran en el proyecto a modo de evaluación de los conocimientos adquiridos tras haber realizado la experiencia manipulativa o juego correspondiente.

Por otra parte, se realizará una breve investigación sobre *El valor social dado al juego como herramienta educativa* y, para ello se pasarán unos cuestionarios a las docentes del ciclo de infantil y a los padres de la clase donde he desarrollado mis prácticas. De esta forma, el análisis será más profundo y permitirá saber por un lado, si los padres y docentes valoran el uso del juego como un método educativo eficaz y, por otro lado, si el hecho de no usarlo como metodología tiene su origen en la dirección individual de este centro o si es, por el contrario, un problema proveniente de las ideas sociales de la barriada donde está el centro, que influye en que el colegio haya tomado una metodología tradicional de educación.

2. Marco teórico

2.1 El juego

Al hablar de *juego*, debemos situarnos en una definición que nos permita valorarlo como medio de intervención educativa, para lo cual haré un breve recorrido histórico que permita comprender cómo se ha ido construyendo la idea de juego y, sobretodo como ha llegado a ser recurso de enseñanza. Ya desde mediados de 1600 Comenio defendía la educación multisensorial temprana de los niños. No obstante, Fröebel fue quién realizó la mayor aportación estableciendo el juego como recurso educativo. Para este autor el juego constituía una actividad instintiva de la infancia en la que hay conexión entre la espontaneidad y creatividad, quedando reflejado el grado de desarrollo del niño/a, así

como su relación con la naturaleza y el mundo exterior. De hecho presentó un lema para guiar la actividad docente que decía “Educar haciendo jugar para lograr saber, para saber hacer y saber obrar”. (Sanchidrián & Ruiz, 2010, p.124). Por su parte, el pedagogo belga Decroly subrayaba que en la educación escolar del niño, el juego no puede olvidarse por ser un sinónimo de vida. (Citado en Sanchidrián & Ruiz, 2010). Es más, defendía el juego como una manera de integración de los alumnos con discapacidades y, como recurso de desarrollo cognitivo de este colectivo.

En la misma línea, autores más actuales como Rosario Ortega (1992), afirma que el juego infantil constituye un escenario psicosocial donde se produce un tipo de comunicación rica en matices, que permite a los niños y niñas indagar en su propio pensamiento, poner a prueba sus conocimientos y desarrollarlos progresivamente en el uso interactivo de acciones y conversaciones entre iguales. (p. 175). Asimismo Bañeres et al. (2008) considera el juego como actividad clave de desarrollo integral del hombre por abarcar planos como la creatividad, la solución de problemas, el aprendizaje de papeles sociales...

En definitiva, entiéndase como juego una actividad voluntaria y natural, no impuesta, desarrollada en un escenario psicosocial en el cual el niño pone todo su ser, llegando a una implicación tal, que incorpora como suya toda la nueva información vivenciada. Lo cual es posible gracias a que en estas situaciones se establece un clima de seguridad y confianza que facilita una participación activa y significativa, y donde se propicia una buena interacción con el entorno y los demás.

2.2 Los beneficios del juego aplicado en el ámbito educativo

Existe una gran variedad de perspectivas tomadas en el estudio del juego y su repercusión positiva en el aprendizaje y evolución del alumnado, pero sí que encontramos autores que difieren en que la actividad lúdica posea beneficios en todos los sentidos, como piensan Bernabeu y Goldstein (2009) que a pesar de defender el juego como educativo, atribuyen un carácter aparentemente improductivo al mismo, donde no existen objetivos previos y en el cual no se valora el resultado, sino sólo el proceso. Y desde mi punto de vista sí creo que sea productivo, ya que permiten observar los avances del alumnado en el tiempo. Por otro lado la ausencia de objetivos, probablemente y en mi

opinión, se da en el juego libre; pero no siempre hay que establecerlos para que haya aprendizaje, sino que la imprevisibilidad durante todo el proceso lúdico permitirá que surjan retos o situaciones que van a afrontar por sí mismos, y de los que van a aprender y ello, se reflejará en las competencias adquiridas al final de la actividad lúdica, de ahí que como docente valore el proceso así como el resultado del juego de igual forma y como un recurso de evaluación diferente.

El juego es la actividad de la infancia por excelencia, considerada vital e indispensable para el desarrollo humano. (Bañeres, et al., 2008). Así pues la naturaleza lúdica, flexible e inesperada del juego, permite la aplicación de estrategias diversas en el ámbito educativo para favorecer y potenciar la adquisición toda habilidad, ya que como sostiene Ortega (1999) la capacidad lúdica desarrolla las estructuras psicológicas globales, esto es, no sólo cognitivas, sino afectivas y emocionales, junto con las experiencias sociales previas. Y esto se provoca mediante la espontaneidad de situaciones del juego, no con la imposición.

Es por todas estas razones que los docentes pueden ofrecerles experiencias al alumnado que se adaptan a cada uno individualmente, ya que pueden implicarse en tanto en cuanto sus capacidades se lo permiten. De manera que, también sirve como una excelente herramienta de integración del alumnado con NEE o con dificultades en el aprendizaje. Es más, se abordan con este todas las dimensiones que para mí, son necesarias para el desarrollo global de los niños y niñas, y esto se debe a que, como dice Bañeres, et al. (2008), y coincidiendo con su pensamiento: “el juego está estrechamente vinculado a las cuatros dimensiones básicas del desarrollo infantil: psicomotor, intelectual, social y afectivo-emocional”. (p.13)

Por otra parte, el juego es catártico y posibilita aprendizajes de fuerte significación. Es un recurso creador que permite al que juega una evasión saludable de la realidad cotidiana, permitiéndole dar salida a su mundo imaginario (Bernabeu & Goldstein, 2009, p.51), por lo cual dejan de lado sus debilidades y se implica en el proceso de aprendizaje indirecto con sus compañeros/as, y jugando crean escenarios donde son capaces no sólo de imitar la vida sino también de transformarla (Orden del 5 de agosto 2008) potenciando su imaginación y creatividad y, además experimentan todas las posibilidades imaginativas y reales, tanto agradables como desagradables, de interactuar con el entorno,

provocando así un aprendizaje significativo a partir de la retroalimentación que este le proporciona.

De modo similar las ideas de Comenio exponen que, “nada hay en el entendimiento que no haya pasado primero por los sentidos” (Sanchidrián & Ruiz, 2010, p.35), por consiguiente, además de provocarse un aprendizaje relevante, ayuda al desarrollo motriz del cuerpo y los sentidos mediante una estimulación multisensorial lúdica y, favorece la comprensión provocando que las estructuras cognitivas integren el nuevo conocimiento fácilmente en edades tempranas.

A causa de la separación de mente y cuerpo en el aprendizaje, Gardner defiende que hay personas que aprenden mejor si lo llevan a cabo experiencialmente, de ahí que estableciese la existencia de la inteligencia kinestésica en la que se potencia el aprendizaje físico y mental, así como el interés por conocer.

Finalmente pero no menos importante, el juego es una situación en la que intervienen los iguales y/o adultos, por lo que favorece que el niño conozca, practique y establezca relaciones sociales de complicidad con sus seres queridos, entendiendo cómo funcionan y qué tipos de sentimientos o emociones nos causan o causamos a los demás en estas; convirtiéndose así el adulto en un gran agente socializador en la infancia.

2.3 ¿Cuáles son las inteligencias múltiples?

Para llegar a comprender qué es lo que Howard Gardner entendía por Inteligencias Múltiples, primero ha de concretarse qué concepto tenía sobre *inteligencia*. Siendo esta, una propiedad particular de la mente humana, es decir, es la capacidad de resolver problemas, o crear productos, valiosos en uno o más ambientes culturales. Asimismo añade que no solo implica esto, sino que para él incluye también la capacidad de generar nuevos problemas que puedan resolverse (Gardner, 2001), generándose así una inteligencia activa que se va renovando y que se adapta a los cambios a través de la resolución de nuevos retos de la forma más creativa posible.

Teniendo en cuenta esto, Howard Gardner estableció en su libro *Estructuras de la mente* de 1983 una crítica que expresaba que las personas no solo tienen una única inteligencia, al contrario, él afirmó que en función del conocimiento a adquirir o la

situación que se vaya a afrontar, usamos una inteligencia u otra las cuales están situadas en zonas diferentes del cerebro. Y no sólo eso, sino que estas inteligencias son capacidades cognitivas en las que cada persona destaca de forma individual, es decir, todos no tienen por qué ser habilidosos en la misma, sino que hay diversidad en ese aspecto. No obstante, también aclaró que aun destacando por ejemplo en la habilidad musical, no tiene por qué ser competente en todas las habilidades que describe dicha inteligencia, sino que puede que posea únicamente algunas características de la misma.

Dicho esto, este psicólogo y educador ha identificado ocho inteligencias en el ser humano que de alguna manera engloban todos los tipos de conocimientos que podemos adquirir. Esas inteligencias son la lógica-matemática, lingüística, kinestésica, visoespacial, interpersonal, intrapersonal, musical y naturalista; esta última la incorporó posteriormente y aún más recientemente ha estado considerando la posibilidad de incluir otra inteligencia, que confirmó en 1999 y llamó *inteligencia existencial*. Pero a pesar de someterla a los criterios que debe poseer una inteligencia a su juicio, no la añade de momento a la lista de las inteligencias originales, ya que como afirma en su obra *La inteligencia reformulada* (2001) le produce desconcierto y cierta prudencia por su distancia con el resto. Y bromea al afirmar que tiene ocho inteligencias y media en total, cada una con sus características propias, que estimulan en los niños aprendizajes diversos. Así pues, las ocho inteligencias que Gardner considera en su teoría son las siguientes:

La *inteligencia lingüística*, dentro de la cual el uso eficaz de la palabra, bien sea de forma oral o escrita, es el elemento clave de la misma. Esta es una de las inteligencias más importantes para la sociedad humana, debido a que gracias a la palabra podemos comunicarnos con los demás y distinguirnos de los animales. Pero también, su relevancia reside en que la sociedad occidental atribuye gran valor a la oralidad de la que se encarga la inteligencia lingüística, funcionando igualmente como herramienta estructural del resto de inteligencias; aunque tiene intensidad mayor con relación a las inteligencias lógico-matemáticas y kinestésica-corporal. (Antunes, 2001)

Su adquisición implica manejar y estructurar los significados y las funciones de las palabras y el lenguaje, así como su sistema simbólico y de expresión, que es el lenguaje fonético. (Prieto y Ferrándiz, 2001). En definitiva, para interiorizarla completamente y de

una forma adecuada es necesario a mi manera de verlo, que se alcancen todos los niveles que componen la lengua, que son: fonológico, morfosintáctico, léxico-semántico y pragmático.

Por ello las personas que destacan en esta, tienen intereses centrados en hablar, leer y escuchar los audios, debates, cuentos, historias, diálogos, juegos de palabras como chistes, adivinanza, poesías, etc. Sin embargo, para poder llevar a cabo todo esto, las familias y docentes deben promover interacciones verbales con los pequeños [...], ofreciéndoles frecuentes oportunidades de hablar, debatir y explicar, y donde principalmente se estimule la curiosidad. (Campbell, Campbell & Dickenson, 2000, p. 22). Teniendo en cuenta esto, dentro de esta inteligencia destacan profesiones tales como escritores, periodistas, oradores, etc., con gran riqueza lingüística.

La *inteligencia lógico-matemática*; que al igual que la lingüística siguen siendo una de las más valoradas, e incluso sobrevalorada, lo que no significa que no la considere esencial para nuestra inclusión en sociedad.

Por su parte Gardner se basa en el modelo de desarrollo cognitivo que estableció Piaget, que evoluciona de un conocimiento sensoriomotor hasta las operaciones formales, ayudando al establecimiento y formación de la inteligencia lógico-matemática. (Campbell, Campbell & Dickenson, 2000). Es decir según Piaget, el niño comienza su aprendizaje lógico desde la cuna interactuando con su mundo, sus entornos más cercanos y los objetos que los componen, haciendo especulaciones sobre el comportamiento de los objetos y estableciendo relaciones de causa-efecto, de forma que se va estructurando e interiorizando este conocimiento. No obstante, esto no es suficiente y como afirma Antunes (2001) el alumno debe ser “alfabetizado matemáticamente” debido a que es indispensable para ayudarlo a descifrar los signos matemáticos, conquistar la permanencia de objeto y para que descubra las diferentes existencias a las acciones concretas de las personas.

Por su parte, Armstrong (2006) establece que esta inteligencia te permite desarrollar principalmente capacidades tales como utilizar con eficacia los números y de razonar bien. Incluye la sensibilidad a patrones y relaciones lógicas, afirmaciones y proposiciones (si...entonces, causa-efecto), funciones y otras abstracciones relacionadas. Así como los

procesos de categorización, clasificación, deducción, generalización, cálculo y prueba de hipótesis (p. 1). Son por tanto, los científicos, los matemáticos, los contadores, los ingenieros y los analistas de sistemas los que poseen un profundo manejo de la inteligencia lógico-matemática. (Campbell, Campbell & Dickenson, 2000, p. 12).

Sin embargo, para alcanzar adecuadamente estas habilidades, tanto familias como docentes, debemos conocer a qué edades el niño alcanza la madurez suficiente para aprender ciertos tipos de conocimientos matemáticos y, fomentar así el razonamiento lógico desde la infancia. Para lo cual ofreceremos experiencias que le permitan comprender y obtener unos resultados que sean significativos para el desarrollo matemático.

En cuanto a la *inteligencia kinestésica*, destaca su gran relación con la lingüística y la lógica-matemática, debido a que ambas se desarrollan a partir de la interacción con los objetos o personas de sus respectivos entornos para adquirirla. Y aunque la inteligencia kinestésica ayude significativamente a potenciar otras, coincido con el pensamiento de Campbell, Campbell & Dickenson, (2000), en que la sociedad occidental, se infravaloran las habilidades físicas frente a las cognitivas, aun habiendo situaciones en las que del cuerpo y sus capacidades dependamos para sobrevivir o simplemente para desempeñar ciertos roles de prestigio.

Por tanto, esta inteligencia parte de que el colectivo que las posee, tiene grandes habilidades motrices, intereses por las acciones físicas, etc., En otras palabras, son personas cuyo dominio sobre el cuerpo les permite de forma general expresar ideas y sentimientos, y de forma un poco más concreta elaborar o transformar objetos usando las manos. Igualmente engloba habilidades físicas como la coordinación, el equilibrio, la destreza, la fuerza, la flexibilidad y la velocidad, además de capacidades propioceptivas, táctiles y hápticas. (Armstrong, 2006). Por ello, de acuerdo con lo expuesto por Antunes (2001),

La característica esencial de esa inteligencia es la capacidad de utilizar el propio cuerpo de modo altamente diferenciado y hábil para fines expresivos que, en último término, representan la solución de problemas. Otro elemento destacado de esa forma de inteligencia es la capacidad de trabajar hábilmente con objetos, tanto los que implican a la motricidad de los dedos como los que exploran el uso integral del cuerpo. (p.41, 42)

Así, tanto un pianista, un sastre como un bailarín o un atleta, tienen grandes habilidades motrices, pero cada uno lo focaliza en su centro de interés. Consecuentemente destacan profesionales con notables habilidades corporales expresivas como: deportistas, actores, bailarines, o joyeros, mecánicos, artesanos, cirujanos, escultores, entre otros. Esta gran variedad de profesiones, se debe a que depende de la parte del cuerpo que se esté potenciando con más intensidad derivará en una u otra.

De modo que para estimularla en el aula, debemos promover todo tipo de actividades que requieran usar bien la motricidad fina o bien gruesa, como puede ser: el baile; artes marciales, dar masajes, trabajos manuales con arcilla, lana; juegos de rol imitando a profesiones que destaquen en inteligencia kinestésica, etc.

En cuanto a la *inteligencia viso-espacial* aclarar que esta no sólo se centra en el sentido de la vista, sino que abarca tanto lo visual como lo espacial (Campbell, Campbell & Dickenson, 2000), de ahí su nombre. Es decir, interviene el sentido de la vista para captar percepciones exteriores, pero además la información toma forma en nuestro interior, a partir del procesamiento de la información sobre el espacio percibido.

Así Gardner definía por inteligencia viso-espacial, la capacidad de percibir con precisión el mundo espacial y visualmente, además de llevar a cabo transformaciones o modificaciones e incluso hacer recreaciones basadas en esas percepciones visuales. Para lo cual debía tenerse una sensibilidad hacia el color, las líneas, la forma y el espacio. Asimismo abarca la capacidad de representación gráfica de ideas espaciales o visuales, de orientarse en el espacio, de visualizar, etc. (Sanchidrián & Ruiz, 2010).

Aunque él también afirmó en su libro *Estructuras de la mente*, que la inteligencia espacial contribuye al pensamiento científico y artístico, de manera que algunos de los profesionales que destacan dentro de esta inteligencia son los: arquitectos, escultores, pintores, pilotos e incluso los científicos, como James Watson que descubrió la estructura de la molécula del ADN. Todos poseen un dominio visoespacial destacable sobre las demás inteligencias.

En relación con las actividades que desarrollan la inteligencia viso-espacial encontramos juegos de construcción, coloquios sobre imágenes que podamos comentar espacialmente, hacer dibujos, hacer puzles, hacer fotos de lugares, entre otras cosas.

Por otra parte encontramos la *inteligencia musical*, que es una de las primeras en desarrollarse y detectarse, ya que como dice Antunes (2001) prácticamente en todas las culturas se sabe qué niños “conectan” con la música o “tienen buen oído” para el canto o para la música. (p.45) Por esta razón es la más fácil de observar en los más pequeños.

La inteligencia musical se caracteriza por tener la habilidad de apreciar, discriminar y transformar el ritmo, el tono y el timbre, aunque Gardner valora aún más los dos primeros elementos; a lo que luego añade la importancia del sentido auditivo como esencial pero no necesario, ya que como expone en su obra *Estructuras de la mente*, los individuos sordos citan los aspectos rítmicos de la música como su punto de entrada a las experiencias musicales. (p.91, 92)

Además esta inteligencia es un lenguaje auditivo de tres componentes y, compuesta por reglas propias y estructuras de pensamiento, no está asociada necesariamente con el resto de inteligencias (Campbell, Campbell & Dickenson, 2000, p.155). No obstante, la música sí que tiene un estrecho vínculo con las emociones, de ahí que para crear un buen ambiente y promovamos el interés por la música, los docentes deban hacer juegos musicales, cantar, ir a conciertos infantiles, poner música a los niños de todos los tipos, promover que toquen instrumentos, etc.

A las personas que destacan en esta inteligencia según Prieto y Ferrándiz (2001), les encanta cantar, silbar, entonar melodías con la boca cerrada, llevar el ritmo con los pies. Responden con interés a gran variedad de sonidos y tipos de música, reconocen diferentes estilos y géneros musicales. Necesitan dedicar tiempo al canto, asistir a conciertos, tocar y escuchar música en sus casas y/o en la escuela y manejar instrumentos musicales. (p.43) Por tanto destacan profesiones como los compositores, los directores de orquesta, los músicos, los críticos musicales, los fabricantes de instrumentos musicales y también los oyentes sensibles. (Campbell, Campbell & Dickenson, 2000, p.13)

Históricamente, ha existido una visión de la inteligencia musical insignificante porque solo una minoría era habilidosa en esta, aunque en otros lugares como Japón, Austria y Hungría su valoración es muy acentuada a nivel social, familiar y educativo, así como en África que era una de las más importantes, usándose como difusora de noticias y cultura (Escamilla, 2014). Sin embargo a pesar de no estar muy considerada, hoy día investigaciones como la de Trainor y colaboradores en 2009, muestran una nueva perspectiva, encontrando una estrecha relación entre la práctica de experiencias musicales y desarrollo cognitivo, ya que ofrece un efecto positivo en la memoria y la atención. Pero además de repercutir a nivel cognitivo y emocional, se observaron beneficios en los aspectos fisiológicos, individuales y sociales. (Morán, 2009). Por tanto podemos ver cómo es necesario dedicar tiempo a que los niños tengan experiencias musicales, y desarrollen sus habilidades dentro de esta inteligencia, para que el desarrollo que tengan sea integral y lo más eficaz posible.

En lo referido a la *inteligencia interpersonal*, Gardner (2001) afirmaba que la capacidad medular es la habilidad para notar y establecer distinciones entre otros individuos y, en particular, entre sus estados de ánimo, temperamentos, motivaciones e intenciones. (p.189). Es por tanto que el niño alcanza esta inteligencia, cuando es capaz de distinguir diferentes estados de ánimo en el resto de individuos, para en la edad adulta poder identificar anticipadamente cuáles son los sentimientos de esa persona, aún sin ser explícitos y responder ante ellos.

Resulta evidente que los que destacan en esta inteligencia están dotados de grandes habilidades sociales, les gusta hablar, intercambiar ideas, dirigir, mediar en conflictos, manipular, relacionarse, organizar, etc.; cada persona posee una de estas características más desarrolladas, pudiendo algunos influir en otros, ser sensibles a los sentimientos ajenos o tener capacidad de liderazgo de grupo. Es por eso que Campbell, Campbell & Dickenson (2000), hablan sobre que estos niños necesitan de juegos en grupo, reuniones sociales, fiestas, clubes y también enseñar a sus compañeros.

De manera que Gardner incorpora dentro de esta inteligencia a individuos interesados en ser dirigentes políticos o religiosos, padres y docentes hábiles, asistentes, psicólogos, terapeutas, consejeros, chamanes y trabajadores sociales, entre otros. Y precisamente para

fomentarla adecuadamente debemos usar primero estrategias como debates, tutorías de iguales, trabajos grupales cooperativos, hacer fiestas (de cumpleaños, de cambios de estación,...), observar vídeos en los que salga gente interactuando, educar en la multiculturalidad.

Gracias a las demandas sociales de trabajos cooperativos y la integración de diversidad de profesiones o habilidades para desempeñar tareas, la inteligencia interpersonal está sumida en un creciente reconocimiento. Pero además, también es importante porque comunicarse en condiciones reales implica una variedad de recursos muy considerable, entre los cuales se encuentran elementos verbales, motores (relacionados con el gesto), espaciales, de gestión de memoria, intrapersonales y, de manera destacada, interpersonales. (Castelló & Cano, 2011, p.33). Por lo tanto promover el conocimiento de esta inteligencia, implicará que el niño pueda adquirir las destrezas necesarias para una buena inserción y desenvolvimiento en su entorno social, emocional y familiar y, es por esta razón, que se deben ofrecer situaciones en el aula que permitan experimentar y conocer todo tipo de interacciones sociales; porque como sostiene Escamilla (2014) es la inteligencia que cultiva y muestra las cualidades más hermosas que puede llegar a mostrar nuestra naturaleza, con los estímulos apropiados; nos referimos a la apertura, la comprensión, la cooperación, el respeto, la entrega y la generosidad. (p.35)

Estrechamente relacionada con la anterior esta la *inteligencia intrapersonal*, a tal punto que una no se puede desarrollar sin la otra según Gardner. De hecho, dice que el conocimiento personal también se forma con la habilidad de aprender lecciones por observación de otras personas y por ello, son interdependientes. En definitiva, la intrapersonal comprende esencialmente un examen y conocimiento del individuo, del yo, sus sentimientos, pensamientos, emociones, reflexiones, motivaciones y, actuar en consecuencia a este conocimiento de sí mismo; Armstrong (2006) añade que la autodisciplina, autocomprensión y la autoestima también son propias de esta inteligencia.

Este colectivo se caracteriza por ser independientes, les encanta fijarse metas, soñar, reflexionar, planificar. Necesitan su propio espacio, tiempo para estar solos y marcarse su propio ritmo de aprendizaje (Prieto & Ferrándiz, 2001, p 46). Del mismo modo, les resultan placenteras las actividades consigo mismo y son aparentemente tímidos,

prudentes y verbalmente comedidos. En consecuencia el docente será el agente encargado de guiar y ayudarles a conocer sus fortalezas y debilidades y, como señalan Campbell, Campbell & Dickenson (2000), a los alumnos les resultará útil comprender que un error cometido de buena fe no es motivo para sentir inferioridad, vergüenza o ira. Por tanto, el profesor estará ofreciendo una habilidad básica de supervivencia.

Por otra parte según diversos autores, las inteligencias personales deben y comienzan a desarrollarse desde el nacimiento hasta los tres primeros años de vida, adquiriendo por tanto la inteligencia interpersonal como la intrapersonal y sus posibilidades. Una vez establecida la diferencia y características de cada una, el niño se definirá en la que más se ajuste a su personalidad y carácter.

Podría decirse, que la educación siempre ha tenido el papel de enseñarnos todos los saberes posibles sobre todas las materias y sin embargo, nunca se ha preocupado por enseñar cómo conocernos a nosotros mismos. Lo cual es algo fundamental en la vidas de las personas porque al conocerte a ti mismo y aceptarte, tus relaciones e interacciones con el mundo externo mejoran y se hacen más llevaderas; determinando nuestra relación con nuestros amigos, padres y con nosotros mismos.

Así pues, Gardner destaca “lo importante que es contar con un modelo viable de uno mismo para poder recurrir al él en el momento de tomar decisiones acerca de la vida personal (1994, p.17, citado en Escamilla, 2014, p.87), porque nos dice quiénes somos, nuestras cualidades, nuestras debilidades, la que puede ayudarnos a trazar metas para las otras inteligencias, la que, a partir del conocimiento de uno mismo, capacita para utilizar tal conocimiento de manera que nos permita organizar y dirigir nuestra propia existencia (p.35). En consecuencia, es necesario potenciar la adquisición de recursos o estrategias para poder expresarnos plenamente sin dificultades.

A continuación encontramos la *inteligencia naturalista*, que engloba la facultad reconocer y clasificar la variedad de especies de fauna y flora de nuestro entorno, ser sensible a los cambios del mismo, así como utilizar productivamente sus habilidades. Asimismo, Gardner postula que esta inteligencia surge de la necesidad de supervivencia de los primeros seres humanos, que dependían del entorno. (Campbell, Campbell &

Dickenson, 2000). Esto actualmente no se tiene tan en cuenta en lo relativo al entorno natural, por el cambio sufrido en nuestro estilo de vida. No obstante, se hace muy necesario conocer y valorar cómo conducir nuestros actos en el entorno y las posibles variaciones que se van produciendo.

Las personas con esta inteligencia muestran interés por el mundo, los fenómenos naturales e interaccionar con el entorno (aunque no es necesario para el desarrollo de la misma), viendo relaciones de causa-efecto. Sin embargo, Gardner especula que las actividades artísticas y prácticas espirituales que comprenden aspectos del mundo natural exhiben las habilidades perceptuales del naturalista. (Campbell, Campbell & Dickenson, 2000, p.261). Los naturalistas suelen ser por tanto: biólogos, granjeros, físicos, químicos, botánicos, cazadores, ecologistas, jardineros, paisajistas, arqueólogos, entre otros.

En lo que respecta a la inteligencia naturalista decir que aunque no estaba muy valorada en la educación, está incrementando su importancia de igual modo que el resto de inteligencias, debido a que los niños y niñas deben saber cuál es el entorno donde están creciendo y aprender a respetarlo, de forma que viviendo experiencias naturales se les ayude a desarrollar un pensamiento crítico que promueva la calidad de vida en el planeta. Así pues, coincidiendo con los pensamientos de Castro & Guamán (2012):

La falta de falta de conciencia y cultura de los maestros y padres de familia hacia el medio ambiente, pese a que la situación ambiental en la que vivimos se torna más preocupante cada día, el cambio climático, la pérdida de especies animales y vegetales, la contaminación ambiental es producto de la irresponsabilidad humana, si este ritmo se mantiene perderemos esa potencialidad que los niños tienen hacia la naturaleza, hacia la vida. (p.3)

De manera que, para que el alumnado no pierda el aprecio por la naturaleza los docentes deben fomentar en ellos las oportunidades de intervenir en actividades que los formen en la inteligencia naturalista, desarrollando así todas las habilidades relacionadas con esta.

Para finalizar y como inteligencia más reciente (aunque no incluida en la lista de Gardner) encontramos la *inteligencia existencial*, que explica como aquella que se encarga de los temas vitales o trascendentales. Concretamente la describe como:

La capacidad de situarse a uno mismo en relación con las facetas más extremas del cosmos -lo infinito y lo infinitesimal- y la capacidad afín de situarse a uno mismo en relación con algunas características existenciales de la condición humana, como el significado de la vida y de la muerte, el destino final del mundo físico y el mundo psicológico, y ciertas experiencias como sentir un profundo amor o quedarse absorto ante una obra de arte. (Gardner, 2001: 68-69)

En suma, cualquiera puede desarrollar las 8 inteligencias; y aun destacando en una inteligencia, no tenemos por qué poseer todas las características que la describen, lo que no implica que no podamos desarrollarla con una buena estimulación temprana; así por ejemplo, los genios demuestran mayor capacidad en una inteligencia mientras que el resto son de nivel medio o bajo, pero pueden potenciarlas. A pesar de ser la escuela el promotor de las inteligencias múltiples,

A lo largo de su historia habían centrado su interés casi exclusivamente en el lenguaje y la lógica, dejando en un segundo plano y olvidando otras formas de representación mental, como formas artísticas (musicales), atléticas (corporales), de relaciones personales (conocimiento de los otros y de uno mismo) y conocimiento del mundo natural. [...] En cualquier caso debemos decir que si deseamos contribuir a un desarrollo equilibrado, cada inteligencia representa una dimensión, no dota de herramientas para captar procesar, representar y comunicar información y, por ello su estímulo y cultivo son incuestionables. (Escamilla, 2014, p. 34)

Añadir que, Gardner valora altamente la inteligencia emocional propuesta por Goleman como una de las más importantes, ya que ayuda y está muy vinculada con el desarrollo de inteligencias inter e intrapersonal. Como punto final, decir que hoy día siguen surgiendo nuevas inteligencias provocadas por los cambios sociales que nos envuelven, y pienso que una de las nuevas inteligencias que estamos formando podría ser la *inteligencia digital*.

2.4 Importancia de las inteligencias múltiples

La teoría de las inteligencias múltiples se está convirtiendo actualmente en una de las formas de trabajar más adecuada en las aulas de educación infantil, debido a que el profesorado encuentra un amplio abanico de posibilidades para llevar a cabo la intervención educativa, por la gran variedad de estrategias que se adaptan a todas las necesidades e intereses de los alumnos y alumnas. Y no sólo por esto, sino que como subraya Armstrong (2006) los profesores aumentan su repertorio de técnicas, herramientas y estrategias para aprendizajes que no solo son las habilidades lingüísticas y lógicas, sino que abarcan el resto de inteligencias.

Como ya se ha expuesto anteriormente, hay diversas investigaciones que han demostrado la existencia de diferentes inteligencias, en las que se evidencia que hay personas con grandes limitaciones en una inteligencia concreta, y siendo otras, por el contrario, realmente competentes en la misma. (Antunes, 2001), por eso es conveniente que los docente estimulen tempranamente a los niños desde el enfoque de las inteligencias múltiples, para de esta forma encuentre cuáles son sus fortalezas y a partir de ahí, pueda ir mejorando en las demás con ayuda del profesor, el cual establecerá la forma más eficaz de que se adquieran, favoreciendo una adaptación curricular a los niños con alguna dificultad o con Necesidades Educativas Especiales, alcanzando el conocimiento y, en definitiva formándose en una educación global.

En este sentido, la teoría de las IM entendida por Armstrong presenta un paradigma del crecimiento para atender a los alumnos con NEE en la escuela, o sea, este autor:

Identifica las dificultades o discapacidades, pero dentro de un contexto en el que esos estudiantes se consideran como individuos sanos. La teoría de las IM sugiere que las <<discapacidades de aprendizaje>>, por ejemplo, pueden darse en las ocho inteligencias. Es decir, además de los alumnos con dislexia (déficit lingüístico) y discalculia (déficit lógico-matemático), existen alumnos con prosopagnosia o dificultades específicas para reconocer rostros (déficit espacial), otro con dispraxias ideomotoras, que son incapaces de ejecutar órdenes motoras específicas (déficit cinético-corporal) [...]. (Armstrong, 2006: 188)

Así pues resulta muy interesante, porque al igual que ayuda a todos los tipos de niños y sus dificultades, hace que el docente tome otra perspectiva sobre este colectivo, viéndose desde un punto de vista que favorece el aprendizaje del alumnado y el modo en que sus compañeros lo ven.

Por otra parte para Howard Gardner todas las Inteligencias Múltiples son importantes, porque en casi todos los ámbitos de la vida se requieren de profesionales con destrezas o habilidades concretas y, al destacar las personas individualmente en una o varias de ellas conseguimos aportaciones específicas en todos los campos, así como culturalmente lo cual, nos permite avanzar y seguir innovando a partir de nuevos retos planteados.

La importancia real de la enseñanza y aprendizaje de las inteligencias múltiples reside en que a través de estas la docente profundizará en la diversidad de sus conocimientos, pudiendo el alumnado llegar a conocerse a sí mismo e indagando en las inteligencias que

más le gustan. De esta forma irán construyendo su identidad personal y formándose como personas competentes, cada una en su ámbito, y en último término afrontando todos los problemas que nos impidan evolucionar e innovar. Igualmente, acorde con los cambios sociales, culturales, etc., van a ir surgiendo nuevas inteligencias en las que otras personas profundizarán y permitirán amoldarnos a dichos cambios.

2.5 Las inteligencias múltiples y su relación con el juego

El juego activa y estructura las relaciones humanas. Jugando, las personas se relacionan sin prejuicios ni ataduras y se preparan para encarar aquellas situaciones vitales que le van a permitir definir su propia identidad. (Bernabeu & Goldstein, 2009, p.51). Pero no solo eso, sino que al combinarse el juego con el trabajo de las inteligencias múltiples, se fomentará que el niño/a encuentre y asuma cuáles son sus debilidades y fortalezas, ayudándolos de modo que esa creación de su identidad sea más firme, para que a partir de ahí, este evolucione en su construcción personal, social, emocional y cognitiva.

Siguiendo la línea de pensamiento de Antunes (2001), sin el aprendizaje la enseñanza no se consume (p.79); por esta razón, al igual que valoro el juego como adecuado para abordar todas las áreas del aprendizaje, pienso que para trabajar las inteligencias múltiples, puede usarse el juego igualmente como la metodología más eficaz, ya que durante mis prácticas he observado que se potencia el interés y la curiosidad por conocer, y de manera exponencial aumenta la motivación a la hora de implicarse con la actividad.

Por este motivo, creo apropiado su uso como medio de construcción del conocimiento en las diversas inteligencias, puesto que el niño encuentra una forma natural de intercambiar esquemas de conocimientos con otros niños (Ortega, 1992, p.181) a la vez que se divierte. Siendo esto mucho más influyente, porque al aprender en un ambiente distendido, seguro y divertido, conseguimos que los niños sean protagonistas y creadores de su aprendizaje, lo que no ocurriría si nos encontramos en un contexto donde únicamente reciben el aprendizaje pasivamente.

Por otra parte, si tenemos presente que cada alumno/a al formarse destacará más en una inteligencia concreta que en otra, a la hora de profundizar en el resto de inteligencias

en las que tiene algo más de dificultades, el hecho de proporcionarles como herramienta de exploración el juego, propiciará un acercamiento a las mismas con curiosidad y no tendrán la sensación de que afrontan dichas situaciones complicadas con miedo o rechazo, sino con calma y perseverancia.

Teniendo en cuenta esto, el docente debe entonces desarrollar dentro de lo posible, nuevas habilidades como mediador para poder facilitar la adquisición de capacidades que el alumnado tiene que poseer, ya que como afirma Antunes (2001) las limitaciones del ejercicio de determinadas habilidades no impiden que el docente pueda transformarse en un estimulador de esas mismas habilidades. (p. 80).

Pero además, coincido con Antunes (2005) en que el juego, en su sentido integral, es el medio más estimulador de las inteligencias (p.14), y si lo organizamos correctamente, encontraremos la forma más divertida para trabajar globalmente el aprendizaje y las habilidades que los niños y niñas deben adquirir.

Algunos autores como Bernabeu & Goldstein (2009), defienden el juego como impulsor y estimulador de las inteligencias al afirmar que, el juego promueve y facilita cualquier aprendizaje tanto físico como mental y, como señalan Piaget y Bruner el juego constituye un medio fundamental para la estructuración del lenguaje y el pensamiento (p.52), dos conceptos que están estrechamente relacionados y que son fundamentales en un desarrollo integral y adecuado del niño desde el momento del nacimiento.

Citando también a Bañeres, D. et al. (2008), diversos estudios que han analizado las conexiones entre el juego y desarrollo afectivo-emocional, concluyen que el juego es un instrumento de expresión y control emocional que promueve el desarrollo de la personalidad, el equilibrio afectivo y la salud mental. (p.18). De manera que, se trabajan también la inteligencia interpersonal e intrapersonal, porque las experiencias lúdicas logran que exterioricemos las emociones y sentimientos que nos provocan y, que como seres sociales necesitamos compartir.

En cierto modo considero que la inteligencia kinestésica es la que tiene una relación más estrecha con el juego, debido a que se basa en el movimiento y las habilidades físicas,

que incluyen la motricidad fina y la gruesa, por ello coincido con Antunes (2001) cuando dice que:

Las escuelas que descubren y animan a los alumnos a implicarse en actividades vinculadas a la costura, el telar, la carpintería, las reparaciones eléctricas domésticas o la construcción de mensajes mímicos o gincanas que exploren esas iniciativas, desarrollan esa inteligencia de modo mucho más lúdico que otras que imponen al alumno la “tortura” de condenarle durante horas seguidas a la inmovilidad (p. 43)

En lo referido a la inteligencia naturalista Prieto & Ferrándiz (2001) defienden que el niño la va a desarrollar, así como aprender sus habilidades, si imitan a los científicos y hacen experimentos. Para lo cual, la docente tendría que establecer tipos de juegos más concretos como los de roles o imitación. A lo que Antunes (2001) añade que para el redescubrimiento de la naturaleza, hay que usar juegos que agudizan la curiosidad de modo divertido y espontáneo. Al igual que pasa con la inteligencia musical y visoespacial, que son un tipo de lenguaje expresivo utilizado por las personas.

Por esa razón el juego es clave para fomentar creativamente las habilidades correspondientes el espacio y la música. Lo cual también está apoyado por la Orden del 5 de agosto que subraya en primer lugar, que a través del juego motor, simbólico y de reglas van conociendo y ajustando su intervención en el entorno físico y social cercano. (p.32) Y, en segundo lugar, que los niños y niñas comienzan a vivir la música a través del ritmo, los juegos motores, danzas y canciones. (p.44) Sobretudo en el segundo ciclo, con la participación en juegos y actividades sobre el reconocimiento de sonidos del entorno natural y social [...] (p.51)

Por un lado, la música bien sea a través de juegos de rol (siendo músicos) o con juego musicales tradicionales como el corro de la patata o el juego de las sillas. Y por otro lado, la inteligencia visoespacial al relegarse al trabajo del arte y los juegos de rol, siendo estos ideales para jugar a ser artistas y expresarse, razonar o reflexionar, así como interpretar obras que se pinten. Otros juegos pueden ser el ajedrez o las damas, que se centran en parte de las características de esta inteligencia. Además el trabajar con imágenes favorece la adquisición de la escritura y las matemáticas, partiendo el proceso desde las imágenes, pictogramas hasta códigos simbólicos de dificultad en aumento, llegando a lo abstracto (Campbell, Campbell & Dickenson, 2000).

3 Diseño de intervención educativa: propuesta de mejora

3.1 Justificación

El tema que se va a abordar en la propuesta de mejora será Las inteligencias múltiples trabajadas desde el juego, pero únicamente se profundizará en aquellas que se apartan e infravaloran, bien por falta de interés o bien por la necesidad de tener una más avanzada formación para estimularlas. Particularmente, esta propuesta está orientada hacia la mejora del adecuado desarrollo de la inteligencia musical, interpersonal, intrapersonal y naturalista, ya que por falta de conocimientos y estrategias no se pudo profundizar en ellas como hubiera deseado.

3.2 Objetivos

Una correcta planificación de la intervención educativa debe constar de unos objetivos claros, que se establecen en función de la etapa del desarrollo en la que se encuentra el alumnado y en la cual, van a proponerse las metas a conseguir con la promoción de niños/as a lo largo del curso.

Por tanto, en lo referido a los objetivos que se han planteado alcanzar con esta promoción, comentar que en los generales mis propósitos se concretan en el papel del juego como recurso pedagógico y en los específicos, encontramos dos objetivos por cada inteligencia múltiple que se va a trabajar en la propuesta de mejora. En cuanto a los objetivos planteados son:

Objetivos generales:

1. Desarrollar habilidades sociales, motrices, emocionales y sobre todo cognitivas, así como su aplicación a la resolución de conflictos mediante el uso del juego como recurso significativo de aprendizaje, de modo que se facilite, igualmente, la inclusión del alumnado con NEE.
2. Promover el desarrollo de las cuatro inteligencias múltiples más infravaloradas (musical, intrapersonal, interpersonal y naturalista) a través de actividades lúdicas donde prime la expresión, la comunicación, la imaginación, la creatividad, el interés y la iniciativa.

Objetivos específicos:

1. Conocer y promover el interés por los diferentes tipos de sonidos y músicas.
2. Apreiciar, discriminar, transformar y expresar las formas musicales (ritmo, tono, timbre). (Campbell, L., Campbell, D., & Dickenson, 2000).
3. Reconocer y aplicar las diferentes formas de relacionarse con los demás.
4. Potenciar las actitudes solidarias, colaborativas, de respeto y participación con los demás, a partir de la identificación y comprensión de los sentimientos, pensamientos y actuaciones de los demás.
5. Diferenciar y reconocer sentimientos y emociones propias que han experimentado.
6. Comprender las actuaciones más adecuadas para fomentar la autoestima y el autoconcepto.
7. Promover el interés por conocer el entorno y sus cambios.
8. Facilitar el acercamiento de instrumentos usados en la exploración del entorno como microscopios, pinzas, palas, bloc de notas, ordenadores, etc.

3.3 Metodología

Actualmente, las opciones metodológicas unidireccionales, en las que el profesor <<habla>> y los alumnos únicamente <<escuchan>>, resultan notablemente insuficientes (Bautista-Vallejo, p. 6), por ello valorando lo observado en el centro y partiendo de los estilos de enseñanza elaborados por Anthony Grasha en 1996, se ha seleccionado el que denominó *facilitador*, que se describe como estimulación del aprendizaje a través de cuestionamientos, alternativas y tomas de decisiones, desarrollando así iniciativa, independencia y responsabilidad. Trabajando por proyectos o problemas que permitan el trabajo autónomo y el asesoramiento del docente (Lozano, 2005). Asimismo, de acuerdo

con los pensamientos de Ortega (1992), un uso educativo del juego puede ayudar al desarrollo integral del sujeto, si en él se generan procesos que ejerciten sus capacidades. (p. 181). De ahí, que me haya centrado en este recurso como metodología, porque destaca las experiencias lúdicas como fuente de aprendizaje infantil, y en él surgen conflictos que deben resolver los niños por sí solos, fomentando la autonomía y el placer por aprender.

La actividad lúdica y espontánea ayuda al niño a encontrar la mejor manera de interactuar, experimentar y comprender todos los elementos de su entorno aprendiendo de ellos y formando su estructuras cognitivas, produciéndose como afirmaba Dewey una educación como reconstrucción continua de la experiencia (Sanchidrián & Ruiz, 2010, p. 187). Por su parte Campbell, Campbell & Dickenson (2000) hablan de un pensamiento externalizado cuyos beneficios son: un compromiso sensorial directo con los materiales; manipulación que brinda la oportunidad de un accidente afortunado o un descubrimiento inesperado; una proximidad a la acción sensorialmente muy positiva y por último, que permite la acción-reflexión. Por esto y al encontrarse los pequeños rodeados por gran cantidad de conceptos, objetos, personas y situaciones que quieren conocer y experimentar, creo que es importante usar como recurso más adecuado de conocimiento y comprensión del entorno, algo que ellos mismos utilizan desde el nacimiento, el juego; que se presenta en estas edades como una pieza fundamental para el desenvolvimiento y desarrollo total del niño y siempre desde una perspectiva lúdica. Su carácter libre y no impuesto permite que los aprendizajes simbólicos realizados en un contexto real o imaginario lo aplique a situaciones cotidianas, pudiendo de esta forma afrontar los conflictos.

Usar el juego como método fundamental para aprender se debe a que el carácter de ensayo propicia una actitud que no incluye el lamentarse por no haber alcanzado las expectativas de la docente, sino que da la seguridad y confianza al niño de poder fallar y arriesgarse aun sabiendo que puede que no lo logre al primer intento. El juego permite al niño aprender y rectificar para avanzar y cuando madure, este le recompensa con el éxito, el cual es aún más gratificante porque durante todo el proceso lúdico ese niño se ha implicado de forma sensorial, motriz, cognitiva y sobretodo emocionalmente, dejando por tanto un aprendizaje de fuerte significación.

3.4 Propuesta de actividades

En el presente apartado se exponen las actividades lúdicas correspondientes a las cuatro inteligencias que se van a llevar a cabo y, que van dirigidas al alumnado del segundo ciclo del segundo nivel de educación infantil (4 años).

La disposición de las actividades se hará de acuerdo a los dos temas tratados en el previo Prácticum III: *Los juguetes* y *El huerto de mi cole*; haciéndose la inteligencia interpersonal e intrapersonal con el tema de los juguetes y, por otro lado, la inteligencia naturalista y musical con el tema de El huerto de mi cole. Por otro lado, la organización del alumnado se planteará en función de la actividad, y puesto que son veinticinco alumnos se usará el grupo clase, pequeños grupos u otras formas que se adecuen al juego a realizar.

Asimismo, como se observa en el apartado 3.2 *Objetivos*, se encuentran todos los objetivos numerados, tanto los generales como los específicos, de manera que en las tablas de las actividades que se presentan a continuación, quedan reflejados los objetivos que cumplen cada una utilizando los mismos números con los que se han ido numerando en dicho apartado.

En cuanto a la temporalización de las actividades será flexible, debido a que son juegos que aunque pueden hacerse en un día, su presentación, trabajo, profundización y evaluación puede alargarse e incluso completarse conforme el alumnado van adquiriendo nuevos conocimientos sobre el tema. Sin embargo, considero que puede tener una duración aproximada de una o dos semanas, de acuerdo con los dos bloques temáticos que se van a desarrollar.

Finalizar con la evaluación, el mejor método para valorar las inteligencias es objetivamente y durante la realización de las tareas, actividades o experiencias; así pues

la evaluación a seguir en la propuesta será mediante el método observacional y fichas de actividades. Destacando la observación, ya que será la aplicada en los juegos y, por otra parte, se tendrá un registro individual de las tareas del niño para comprobar si ha alcanzado los objetivos y ha comprendido la actividad lúdica realizada.

Los juegos propuestos para el desarrollo de las inteligencias son los siguientes:

Actividad para la inteligencia interpersonal	
Título: ¡Somos artistas!	
Objetivos: <i>generales:</i> 1, 2; <i>específicos:</i> 3, 4.	
Temporalización: Sobre 60 o 90 minutos.	Materiales: Teatro, marionetas, juguetes varios, cartas de animales, dado de emociones, ficha, lápices y pegatinas.
Desarrollo del juego:	
<p>Se coloca el grupo clase en la asamblea donde se realizará un juego en el cual los niños se organizarán por grupos de cuatro niños/as.</p> <p>Primero, un grupo sale al centro de la asamblea y uno de los componentes del mismo lanzará el dado de las emociones, en cuyas caras encontrarán seis emociones entre las que están: feliz, triste, sorprendido, enfadado, asustado y serio. Una vez se lance el dado y sale la emoción a representar, cada uno de los niños del grupo tiene que coger una carta en las que hay diferentes personajes animales para hacer la representación. Por último, con ayuda de la docente decidirán qué situación van representar, utilizando marionetas y/o juguetes y lo desarrollaran brevemente.</p> <p>Tras la exhibición, toda la clase puede hacer un pequeño coloquio sobre las emociones que han podido sentir los personaje, porqué, cómo, etc.</p>	

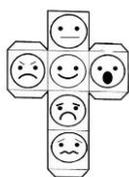


Ilustración 1. Dado de las emociones

Evaluación:

Primero se hará la observacional, donde se ponga atención en la representación y después en las intervenciones individuales de cada uno en el coloquio, de manera que se podrá ver qué niño tiene más facilidad para identificar los sentimientos y emociones en los demás y que niños muestran más dificultad; pudiendo así la docente hacer un refuerzo en esos niños con más problemas y promoviendo en ellos actitudes de participación y altruismo para conocer mejor las relaciones sociales y poder actuar de acuerdo con eso.

En segundo lugar se llevará a cabo una evaluación mediante una ficha, en la que observarán una serie de situaciones teniendo que poner al lado de cada una, una pegatina con la emoción que ellos piensan que se está representando. (*Ficha de evaluación de la inteligencia interpersonal.*). A partir de esto, se podrá confirmar si todos los niños reconocen y discriminan los distintos sentimientos que pueden propiciar unas situaciones u otras.

Observaciones:

La organización de los grupos se hará según los niños lo necesiten, es decir, si requieren de más o menos personajes, los grupos podrán ser flexibles desde dos personas hasta aproximadamente seis, ya que si son más de seis, siendo tan pequeños les costaría más esfuerzo planificar la representación.

Actividad para la inteligencia intrapersonal	
Título: Escuchamos nuestras emociones	
Objetivos: <i>generales:</i> 1,2; <i>específicos:</i> 1, 5, 6.	
Temporalización: Duración aproximada de unos 45 minutos.	Materiales: reproductor de música, CDs con música diferente, máscaras, papel, colores y lápices.
Desarrollo del juego:	

El juego se organizará en grupo clase y todos estarán colocados en círculo en el lugar de la asamblea. En la parte central del círculo formado habrá dispuesto una gran variedad de máscaras con expresiones diferentes como: felicidad, tristeza, miedo, sorpresa e ira. A continuación, la docente irá preguntando a los niños qué es lo que hay en la asamblea, si son iguales, qué es lo que las diferencia, de forma que el alumnado vaya comentando y conociendo los tipos de emociones que podemos experimentar.

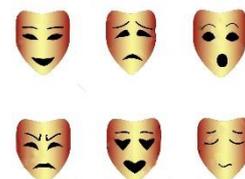


Ilustración 2. Máscara de emociones

Tras el coloquio, preguntará uno a uno qué emoción está experimentando en ese mismo momento y lo irá anotando en un papel al lado del nombre de cada niño o niña. Y después de esta introducción comenzarán el juego, para lo cual lo que deben hacer es sentar en silencio para escuchar el fragmento de canción que ponga la docente, y al terminar deberán levantarse organizadamente a buscar de entre todas las máscaras, cuál es la que mejor refleja los sentimientos que ha despertado la canción en él/ella.

Evaluación:

En primer lugar se hará la evaluación observacional, donde la docente tras escuchar cada canción hará preguntas al grupo en general de tipo: “¿Qué emoción pensáis que es?”, “¿Cómo os habéis sentido mientras sonaba?” “¿Os ha gustado o no os ha gustado? ¿Por qué?”; así podrá comprobar a nivel grupal qué nivel tienen los niños en inteligencia intrapersonal y si conocen sus emociones mínimamente.

Y por otra parte realizarán la correspondiente ficha de evaluación, en la que deben dibujar una máscara en un folio con los colores que quieran y plasmando la emoción que sienten tras haber hecho la actividad. Esto permitirá saber si el niño es capaz de mostrar sus sentimientos en cada situación o, si por el contrario siempre permanece con la misma actitud para manifestarlos.

Observaciones:

Al tener la inteligencia intrapersonal un estrecho vínculo con la inteligencia emocional, se prestará una especial atención antes, durante y después del juego a las dificultades y el nivel de autoestima que pudieran tener los niños, ya que esta puede influir positiva o negativamente en la implicación que pueda tener el niño en clase.

Por ello la ficha de evaluación final servirá a la docente para contrastarla con la información que recogió sobre cómo se sentían los niños al principio de la actividad y,

pudiendo hacer un seguimiento o indagación un poco más profunda en el sujeto o sujetos que presentaran comportamientos y emociones anómalas o, que sean simplemente susceptibles de investigar.

Actividad para la inteligencia musical

Título: Construimos nuestro propio huerto.

Objetivos: *generales:* 1, 2 *específicos:* 1, 2, 4, 7, 8.

Temporalización:

Una hora aproximadamente.

Materiales:

Semillas, plantas y árboles frutales, plantas de verduras, espantapájaros, herramientas para trabajar el huerto, regadera, abono, cesto, triángulo y maracas.

Desarrollo del juego:

Se coloca a los niños en cuatro grupo de seis, y se les explica que cada equipo va a construir su propio huerto, pero para ello deberán ir realizando unas pruebas, las cuales al superarse serán recompensadas para ayudar a cada equipo a formar su huerto, por ejemplo recibirán semillas, abono, etc.

Las pruebas que tendrán que pasar estarán relacionadas con el tema del huerto y el desarrollo de la inteligencia musical, así la docente irá diciendo a los niños y niñas las consignas y de forma gradual se irán completando para obtener los premios. Las consignas son las siguientes:

- Simular que somos abejas y vamos con nuestro zumbido de flor en flor.
- Imitar el sonido de la lluvia que riega el huerto usando unos triángulos. Primero simular que chispea, luego que llueve y por último, que llueve fuertemente.
- Imaginar que vais en un tractor que está arando la tierra e imitar el sonido del tractor.
- Utilizando las maracas, representarán a los agricultores cuando echan las semillas en el suelo arado.
- Cantar la canción *¡Que llueva, que llueva!*, primero en un tono agudo y luego en uno grave; para que las plantas crezcan contentas.

Cuando se han superado todas las pruebas, cada grupo con ayuda de la docente hará su pequeño huerto, en el que utilizarán todos los premios que han conseguido y con los

que irán cuidándolo responsablemente. Esto les ayudará a aprender experiencial y lúdicamente todo tipo de conceptos, superar dificultades...

Evaluación:

Al igual que las anteriores actividades se efectuará durante el desarrollo de la actividad lúdica una evaluación observacional, en la cual se verá si los niños/as son capaces de conocer, identificar y expresar los distintos sonidos, etc., y si aplican correctamente los conceptos que se le van enseñando a través de las consignas.

Y con respecto a la ficha de evaluación, cada niño tendrá una hoja con diversos dibujos: unas verduras, un tractor, un espantapájaros, una abeja que haya en el huerto y un agricultor dándole un mordisco a una manzana (*Ficha de evaluación de la inteligencia musical.*). En un primer momento se comentará qué son los diversos dibujos, después se les dirá a los alumnos que van a escuchar algunos sonidos y que deben rodear en la ficha aquel que piensen que lo ha producido.

Así pues, la docente podrá verificar si los niños y niñas discriminan sonidos, si los asocian a sus respectivos emisores y si conocen los sonidos que puedan producirse en un huerto.

Observaciones:

Todos los grupos deben realizar las mismas consignas para obtener los mismos premios. Asimismo, aunque el juego en sí dure una hora aproximadamente, el huerto que construyan se trabajará y cuidará durante el curso, facilitando e ilustrando los aprendizajes que van adquiriendo.

Añadir también que el número de consignas puede aumentar o cambiar conforme se vayan aprendiendo nuevas cosas sobre el huerto.

Actividad para la inteligencia naturalista

Título: Jugando con el huerto de nuestro cole

Objetivos: generales: 1,2 específicos: 4 ,7, 8

Temporalización:

Duración aproximada de una hora.

Materiales:

Tablero de juego, dado, cartas, frutas, verduras, pelotas, hojas, insectos, semillas, pañuelos, microscopio, fotografías,

Desarrollo del juego:

Para este juego el alumnado deberá estar dividido en seis grupos de cuatro niños, que se dispondrán sentados en la asamblea alrededor del tablero.

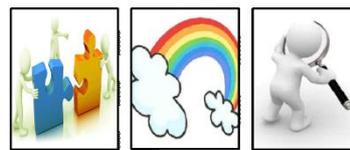


Ilustración 3. Cartas del juego de IM naturalista

El juego se desarrollará a partir de un tablero en el cual las casillas se dividen en tres ámbitos: *investigación*, *fenómenos meteorológicos* y *acciones*. A partir de esto, por turnos cada grupo lanzará el dado y según el dibujo que represente la casilla donde han caído, la docente leerá la carta correspondiente explicando lo que deben hacer. Si lo hacen bien tienen dos opciones: avanzar dos casillas o tirar de nuevo el dado para jugar un nuevo turno. No obstante aunque volviesen a superar la prueba, no podría hacerse ninguna de las dos operaciones otra vez.

El juego termina con el grupo que llegue primero a la última casilla, que conseguirá una insignia al mejor agricultor/a y un pequeño trofeo grupal con forma de regadera y para el resto de grupos habrá también insignias al igual que el grupo ganador.

Las consignas de las cartas son las siguientes:

- *Fenómenos meteorológicos*: en el grupo de consignas con este nombre se incluyen cuestiones sobre cómo influyen los diferentes fenómenos en el crecimiento de las plantas y árboles del huerto.
 1. Sol. ¿Es beneficioso el sol en el crecimiento del huerto?
 2. Viento. ¿Qué pasaría con las plantas y árboles del huerto si hiciera un fuerte viento?
 3. Lluvia. ¿Es la lluvia buena o mala para el huerto? ¿Por qué?
 4. Granizo. Si cae una fuerte granizada ¿Podría ser malo para el huerto?
- *Acciones*: dentro de este conjunto de consignas se engloban todas las que requieren acciones motrices, tanto finas como gruesas para trabajar todo lo relacionado con la naturaleza y el huerto.
 1. Clasificar los siguientes objetos en dos cajas según sean del huerto y la naturaleza u otro tipo de objetos. Los objetos son los siguientes: mochila, verdura, camiseta, pelota, regadera, animal (de juguete), semillas y macetas. Debe hacerse en un tiempo máximo de 40 segundos.

2. Con ayuda del microscopio y las pinzas tienen que ver en primer lugar una flor de un naranjo, y a continuación un insecto y comentar sus características.
 3. Representar el proceso de polinización siendo todos unas abejas, a excepción de uno que hará de flor.
 4. Cambiar de recipiente las cerezas recogidas del huerto y llevarlas a un cuenco usando una cuchara, que deberá ser llevada con la boca. Además las manos no pueden usarse en el transporte, aunque si para echarlas en la cuchara. Todo debe hacerse en un minuto.
- *Investigación:* en la recopilación de consignas de este apartado se desarrollarán actividades vinculadas con los cinco sentidos, sin embargo al haberse trabajado el musical en el juego anterior, sólo se profundizará en los otros cuatro. Las consignas son:
 1. Tocar diferentes hojas de los árboles y plantas de nuestro huerto, así como troncos, ramas, frutas y verduras, para así comentar sus características (blando duro, rugoso, liso...) y ayudarlos a distinguir las distintas cosas que tenemos plantadas.
 2. Comparar fotos que se enseñen con el ordenador, identificando nombre de frutas, verduras, frutales, así como las características visuales más destacables.
 3. Oler con los ojos tapados las diferentes flores, frutas y verduras, identificándolas.
 4. Degustar una selección de frutas y verduras y decidir si son dulces ácidas, saladas o amargas.

Evaluación:

Al igual que en el resto de actividades se realizará una primera evaluación observacional durante la realización de actividades del juego, en la cual la docente focalizará la atención en si se superan o no las pruebas.

Posteriormente, el alumnado deberá hacer como ficha de evaluación un collage o una representación en cartulina sobre el huerto, pero usando materiales naturales que hayan recogido en el patio y, ayudándose con el material adecuado (guantes, pinzas...). Lo

que pueden recoger son: semillas, piedras, hojas, arena, ramas y, si fuera necesario podrán usar colores para completar la obra.

A partir de esta ficha, la docente hará preguntas a cada niño sobre su obra del tipo: *¿Qué tiene tu huerto?, ¿Por qué has preferido usar este material y no otro?, ¿Qué es lo que más te gusta del huerto?, ¿Por qué?*, y en función de lo que se responda, la docente podrá conducir las preguntas hacia la indagación de los conocimientos que ha adquirido el niño y, si conoce, valora y respeta la naturaleza y sus cambios. Además de saber si el niño sabe usar los diferentes instrumentos de exploración de la naturaleza.

Observaciones:

Conforme se vayan introduciendo y aprendiendo nuevos conceptos se podrá ir haciendo el juego con más consignas, adaptándose al progreso de los niños en el conocimiento y profundización del tema. Por ejemplo, cuando vayan comenzando el aprendizaje de la lectoescritura, se puede introducir el análisis y exploración del entorno con blocs de notas, de modo que apunten lo que les resulta interesante o quieren investigar.

4 Conclusiones

La base sobre la cual se construyó la escuela tradicional fue a partir de unas necesidades que había que satisfacer en aquella época; no obstante, en la actualidad no encaja con los valores o exigencias que demanda la nueva sociedad y por tanto, no es válida para continuar aplicándose.

La cuestión es que los profesionales de la educación, así como la sociedad en general, se ha acomodado a una educación caracterizada por no atender a la diversidad de alumnado, a los diferentes estilos de aprendizaje y a la gran cantidad de conocimientos de todos los ámbitos que pueden ir surgiendo con el tiempo, por lo que el avance de acuerdo con las demandas actuales no se hace fácil. Sin embargo, el hecho de que Howard Gardner introdujese su teoría de las inteligencias múltiples, sumado a la incorporación de las nuevas tecnologías en los centros, ha conseguido provocar que se cuestione si realmente estamos consiguiendo formar a personas competentes y felices con la educación que están recibiendo.

Los nuevos tiempos requieren de una concienciación plena sobre la presente situación de la escuela y en consecuencia, debemos crear un marco educativo reformulado con estrategias renovadas, donde se inviertan los roles de educadores y educandos y, en la cual el alumno aproveche sus fortalezas e intereses para avanzar en otros conocimientos diferentes a lengua o matemáticas. La concepción tradicional de encasillar al alumnado por sus calificaciones ya no es apropiada; es decir, Gardner lo explica de forma acertada al afirmar que no tenemos que ver ni examinar las cosas de la misma forma que antes, sino que podemos cambiar el punto de vista y utilizar diversas perspectivas que permitan explorar y aprender de nuestro entorno y eso, es algo que ha de interiorizarse. Asimismo, en su teoría expresa su duda acerca de porque no consideramos a las personas talentosas en música, inteligentes y a una persona talentosa en los números, sí (Gardner, 2012, citado en <https://www.youtube.com/watch?v=5dT2rMoVAXk>), lo cual nos lleva a reflexionar acerca de la concepción de lo que puede considerarse o definirse como inteligencia y, que cuando se valoren por igual todas las demás destrezas y habilidades que no son la lingüísticas o la matemáticas, conseguiremos provocar el cambio educativo y el avance que necesitamos para progresar.

El nuevo reto educativo es consecuentemente, que los docentes y familiares trabajen con el objetivo común de proporcionar al alumnado una formación personalizada, debido a que todas y cada una de las personas somos diferentes y, por tanto, aprendemos de formas distintas. Por otro lado dentro de este sistema educativo actual, el rol del profesor debe ser el de guía que promueva la formación en inteligencias múltiples, por lo que deben conocer e interesarse por los estilos de aprendizaje de sus alumnos, y así cada niño/a descubrirá sus fortalezas y debilidades en cada inteligencia y con ayuda, podrá ir mejorando y adquiriendo las que no posea. De forma que entre todos aportaremos parte de nuestros saberes y capacidades para poder llegar al mismo punto común, que es el avance y la innovación, y ya no solo en el ámbito educativo, sino también en el social, porque se formarán personas para la vida con pensamiento crítico.

Para ello, debemos saber encontrar qué es lo que se le da mejor a cada niño y niña de nuestro aula, ofrecerle recursos y materiales que ayuden a la adquisición de competencias para que se realice como persona y, nunca infravalorar aquellas disciplinas que no sean las tradicionalmente relevantes, ya que como se ha comentado es necesario una renovación de lo considerado importante en la sociedad de hoy.

Por ello Gardner defendía que todas las inteligencias pueden y deben desarrollarse, porque todas ellas son las dimensiones que forman al ser humano y por tanto, es necesario que se optimicen por igual para un desarrollo íntegro de la persona. Actualmente y gracias a Gardner, podemos hallar algunas investigaciones acerca de la trascendencia que está teniendo el promover el desarrollo de las inteligencias viso-espacial, kinestésica, musical, interpersonal, intrapersonal y naturalista; porque aunque son pocas las indagaciones que se han realizado hasta ahora, está repercutiendo de forma muy evidente y, sobre todo se está observando en los efectos positivos en las áreas cognitiva, emocional, social y cultural. Y aún más en el proceso de enseñanza-aprendizaje, ya que en general los expertos y profesionales de la educación, han notado un aumento de la motivación, un cambio de actitud del alumnado y una adquisición más significativa de conocimientos.

Así pues, al modificar los conocimientos, habilidades y competencias que han de aprenderse, es necesario igualmente considerar que no hay una única forma de enseñar dichos conocimientos y, aunque es indiscutible la aportación ofrecida por las diferentes metodologías no convencionales en el proceso de enseñanza-aprendizaje, pienso que la mejor forma para el desarrollo de las inteligencias múltiples es mediante el juego y las experiencias lúdicas, porque como se establece en la legislación vigente, concretamente en el Decreto del 29 de Diciembre, artículo 4, Áreas; encontramos que en el punto segundo se expone:

2. Los métodos de trabajo en ambos ciclos se basarán en las experiencias, las actividades y el juego y se aplicarán en un ambiente de afecto y confianza, para potenciar su autoestima e integración social. (p.474)

Así como en la Orden del 5 de Agosto que señala que:

La potencialidad educativa del juego otorga a éste un triple carácter: El juego debe ser tratado como objetivo educativo, porque ha de enseñarse a jugar; como contenido, ya que son muchos los aprendizajes vinculados a los juegos que los niños y niñas pueden construir; y como recurso metodológico porque a través del juego se pueden realizar aprendizajes referidos a las diversas áreas de conocimiento y experiencia. (p.58)

No obstante, estos métodos suelen estar poco valorados socialmente, por implicar un cambio drástico en el enfoque de la educación que se ha venido dando en las últimas décadas; sin embargo, pueden llevarse a cabo en el aula; y es por ello que realicé una encuesta a los docentes de infantil del centro del Practicum III, así como a los familiares de los niños/as de aula en cuestión, para investigar e indagar en “El valor social que se da al juego como metodología educativa” en este colectivo concreto.

Y, tras un análisis detallado de las encuestas se observa, por un lado que del total de seis tutoras que hay en este centro en el ciclo de infantil, únicamente una no ha realizado la encuesta de carácter anónimo que les facilité, suponiendo esto que se ha completado por el 83, 3%. Y con respecto a las familias, únicamente respondieron quince familias (60%) de veinticinco niños que hay en clase. Esto me lleva a reflexionar que, un 40% de las familias bien poseen poca información acerca de la educación de sus hijos, o bien no hay suficiente concienciación sobre la importancia que supone su inserción en el proceso educativo de los mismos. Por ello, docentes y familias deberían comunicarse mejor en lo que concierne a la educación infantil, así como los cambios y evoluciones pertinentes a la misma.

Profundizando más en el papel metodológico del juego decir que las tutoras del centro sí conocen los efectos de la actividad lúdica en el desarrollo infantil (*Cuestionario y valoración del profesorado*); sin embargo, no lo utilizan suficiente siendo el máximo de tiempo asignado de noventa minutos al día; además tampoco se potencia el juego adecuadamente en mi opinión, como podría ser usando el *juego dirigido*, y se apoyan en la dificultad de afrontar la metodología con libros para expresar su conflicto.

Aunque, por otro lado una de las docentes (18 años de experiencia) expone literalmente: “*Sí, la metodología lúdica es la mejor, el problema es que requiere eliminar los libros y trabajar por fichas y eso, implica disponer de mucho tiempo para elaborar el material*”, del mismo modo otra docente (12 años de experiencia) añade otro de los problemas más característicos sosteniendo “*Sí, bastante incompreensión por parte de las familias, que no llegan a entender que a través del juego se trabajan muchos contenidos, y la falta de implicación en esta metodología por algunos padres*”. En este último caso podemos observar como la mayoría de las docentes se sienten coartadas por las ideas tradicionales que puedan tener los padres, pero es de especial relevancia que como profesionales sepamos transmitirles de forma segura y firme el porqué de nuestra intervención educativa, justificándonos con la ley, así como con investigaciones, experiencias similares que se estén llevando en otros centros, etc. Y sobre todo, lo más importante es la comunicación con ellos para encaminar en la misma dirección la educación de los más pequeños, fomentando así un clima educativo menos confuso y más cálido.

Por último comentar a dos de las docentes, que hicieron hincapié en que el juego es un derecho y debe usarse como base del aprendizaje, por lo que se debería tomar como sugerencia constructiva y que ayude al cambio, ya que uno de los muchos beneficios que posee el juego como afirma Ortega (1999) es que en este el sujeto dispone de condiciones de relajación psicológica, de ahí que facilita que el niño aprenda más significativamente, ya que no tiene la presión de equivocarse y ser sancionado por no llegar a los resultados esperados, y en consecuencia, esto le provoca un bienestar psicológico que lo predispone con actitud positiva hacia el aprendizaje.

Respecto a los resultados de las tablas familiares se ha obtenido una opinión común, en la que valoran el juego como algo fundamental en la infancia y no dudan de lo significativo que resulta para un correcto desarrollo cognitivo, emocional y social durante la misma. Es más como puede leerse más detalladamente en la *Tabla de valoración 2* del apartado ***Cuestionario y valoración para las familias***, una de las madres expone “*Sí, es importante para el desarrollo cognitivo del niño el juego, ya sea en casa como con otros niños. El juego es una herramienta educativa primaria*, por consiguiente se aprecia la progresiva concienciación sobre metodologías alternativas y, sin embargo hay parte del

profesorado que ignora que los padres lo conocen; por ello, se observa una falta de comunicación entre docentes, familias y escuela, ya que no comentan la posibilidad de abordar otra metodología más motivadora y significativa.

Para finalizar decir que los padres han aportado muy buenas sugerencias y deseos que, como ya he comentado en la Tabla de valoración 2, son opiniones que muchas veces no se conocen o no se tienen en cuenta por la escasa comunicación existente. Así pues, destacar el comentario de una madre, que expresa su deseo de que el centro utilice el juego como metodología, tanto en infantil como en primaria; lo cual muestra la creciente implicación de los padres y madres en la educación de sus hijos para aumentar su calidad, porque les guste, les sirva y no lo vean como una obligación, lo que a los docentes debería hacernos reflexionar para promover ese cambio tan necesario en la educación actual.

En resumen, la transformación de la educación comienza por las propias creencias que poseen los docentes sobre esta, sumada al creciente compromiso de los familiares, como se ha analizado anteriormente, como agentes educadores que promueven en los niños y niñas la adquisición de competencias.

Asimismo se va instaurando gradualmente la idea de que la estimulación temprana de todas las inteligencias mejora la educación, la calidad de vida y en definitiva, se consigue que nos realicemos como personas haciendo lo que más nos gusta. Y para ello, el juego se presenta como un recurso con doble función: primera, la de formar y segunda, la de incluir el factor lúdico en el aprendizaje, que es algo que no debe caer en el olvido cuando se trabaja con los más pequeños.

5 Bibliografía

* Armstrong, T. (2006). *Inteligencias múltiples en el aula: guía práctica para educadores*. Barcelona: Paidós. Recuperado de: https://cv2.sim.ucm.es/moodle/file.php/45223/INFANTIL/Respuestas_dudas_1/Armstr ong.pdf

* Antunes, C. (2001). *Estimular las inteligencias múltiples. Qué son, cómo se manifiestan, cómo funcionan*. Madrid: Narcea.

* Antunes, C. (2005). *Juegos para estimular las inteligencias múltiples*. Madrid: Narcea.

* Bautista-Vallejo, J.M. *El juego didáctico como estrategia de atención a la diversidad*. Universidad de Huelva. Recuperado de: http://www.uhu.es/agora/version01/digital/numeros/04/04-articulos/miscelanea/pdf_4/03.PDF

* Bernabeu, N. & Goldstein, A. (2009). *Creatividad y aprendizaje. El juego como herramienta pedagógica*. Madrid: Narcea.

* Bañeres, D. et al. (2008). *El juego como estrategia didáctica*. Barcelona: GRAÓ.

* Campbell, L., Campbell, B. & Dickenson, D. (2000). *Inteligencias Múltiples. Usos prácticos para la enseñanza y el aprendizaje*. Argentina: Troquel.

* Catelló, A. & Cano, M. (2011). Inteligencia interpersonal: conceptos claves. REIFOP, 14,3. Recuperado de: <http://www.aufop.com> Consultado el día: 11.06.15.

* Castro, M.V. & Guamán, D. J. (2012). *Estrategias para desarrollar la inteligencia naturalista en los niños de primer año de educación básica de la unidad educativa “dos de marzo”, de la ciudad de atuntaqui, Cantón Antonio ante, año lectivo 2011-2012*. (Trabajo de Fin de Grado). Recuperado de <http://repositorio.utn.edu.ec/bitstream/123456789/1675/1/Estrategias%20para%20Desarrollar%20la%20Inteligencia%20Naturalista%20Vero%20y%20Doris%20completa.pdf>

* Escamilla, A. (2014). *Inteligencias múltiples. Claves y propuestas para su desarrollo en el aula*. Barcelona: GRAÓ.

* España. ORDEN de 5 de agosto 2008, *por la que se desarrolla el Currículo correspondiente a la Educación Infantil en Andalucía*. Boletín oficial de la Junta de Andalucía.

* España. Real Decreto 1630/2006, de 29 de diciembre, *por el que se establecen las enseñanzas mínimas del segundo ciclo de Educación infantil*, Boletín Oficial del Estado.

* Gardner, H. (2001). *Estructuras de la mente: La teoría de Las Inteligencias Múltiples*.

* Gardner, H. (2001). *La inteligencia reformulada. Las inteligencias múltiples en el siglo XXI*. Barcelona: Paidós.

* Colombia: Fondo de Cultura Económica. Recuperado de: [http://educreate.iacat.com/Maestros/Howard Gardner - Estructuras de la mente.pdf](http://educreate.iacat.com/Maestros/Howard_Gardner_-_Estructuras_de_la_mente.pdf)

* Lozano, A. (2005). *Estilos de aprendizaje y enseñanza*. España: Eduforma.

* Morán Martínez M^a.C. (2009). *Psicología y música: Inteligencia musical y desarrollo estético*. Revista Digital Universitaria, 11, 2-13.

* Ortega, R. (1992). Juego investigación e intervención educativa. En *El juego infantil y la construcción social del conocimiento*, (pp. 175-204) Sevilla, Alfar. Recuperado de <http://ed.dgespe.sep.gob.mx/materiales/preescolar/competencias.didacticas/juego.investigacion.e.intervencion.educativa.pdf>

* Ortega, R. (1999). *Jugar y aprender. Una estrategia de intervención educativa*. Sevilla: Díada.

* Prieto, M^a D. & Ferrándiz, C. (2001) *Inteligencias múltiples y el currículum escolar*. Málaga: Aljibe.

* Román, R. [Emprendefuturo] (2012/05/24) *Redes 114 Inteligencias Múltiples a inteligencia Personalizada.mov*. [Archivo de video]. Recuperado de: <https://www.youtube.com/watch?v=5dT2rMoVAXk>

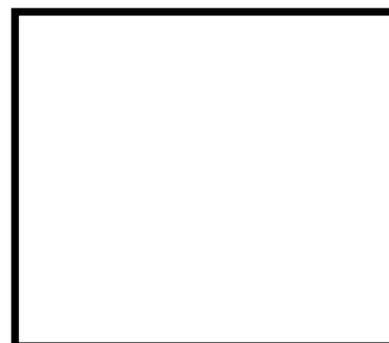
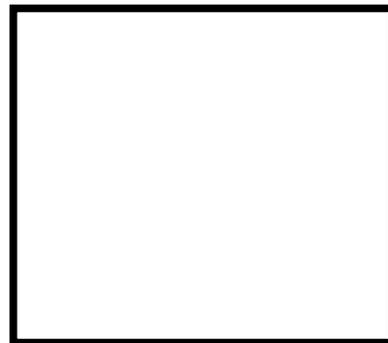
* Sanchidrián, C. & Ruiz, J. (Coords.) (2010). *Historia y perspectiva de la educación infantil*. España: GRAÓ.

6. Anexo

Anexo 1. Fichas de evaluación de inteligencias múltiples y materiales

Ficha de evaluación de la inteligencia interpersonal.

Pega en cada cuadrado la pegatina de la emoción que pienses que se está sintiendo en cada situación.



Ficha de evaluación de la inteligencia musical.

Observa y comenta las fotos. A continuación escucha los sonidos con ayuda de la radio y rodea aquellos que lo produjeron.



Anexo 2. Valoración social que recibe el juego como recurso educativo

6.1 Introducción de tablas docentes

En las siguientes tablas adjuntas a continuación, se presenta el análisis estadístico que he llevado a cabo sobre los resultados obtenidos en los cuestionarios, tanto para padres como para docentes, así como una valoración más puntual sobre aquellos aspectos a resaltar de cada uno.

En primer lugar, se profundizará en los datos obtenidos por los cuestionarios docentes. Antes que nada decir que sólo el 83,3% (cinco de seis) de las docentes rellenaron el cuestionario que les pasé. Por otro lado la forma en que se presenta la tabla, valora las preguntas respondidas como *insuficientes*, *suficientes* o *buenas*, según mi criterio y teniendo en cuenta las posibilidades que tiene el centro de abordar el juego, bien sea juego dirigido o libre.

Del mismo modo, el criterio seguido para completar las columnas de valoración es en base al número de docentes, en cuyos cuestionarios puede observarse una respuesta que considero, insuficiente, suficiente o buena. Por tanto, si por ejemplo en la cuestión primera hay un <<5>> (que corresponden al total de docentes que rellenaron los cuestionarios) en buena valoración, quiere decir que las respuestas dadas por las cinco docentes son a mi juicio buenas. Asimismo si encontramos un asterisco (*) en alguna casilla, es debido a que habrán realizadas aclaraciones sobre las respuestas ofrecidas por las docentes que son interesantes de resaltar y puede verse en el cuadrante de *observaciones*.

A la hora de explicar los distintos comentarios realizados por las docentes, se han usado los años de experiencia de cada una como identificación, ya que la encuesta era de carácter anónimo. De esta forma es más fácil hacer comparaciones, opiniones y aclaraciones sobre cada una.

Decir que la cuestión octava y novena forman parte de una misma pregunta y, la pregunta décima era de carácter opcional debido a que en ella se aclaraba otras observaciones que la docente considerara oportunas. Concretamente de las cinco docentes que han realizado los cuestionarios, sólo se han producido dos comentarios.

6.1.1 Cuestionario y valoración del profesorado

Encuesta para docentes	
	<p>Estimados/as docente, soy Laura Velasco y he estado haciendo mis prácticas en el centro durante tres años. Estoy haciendo una investigación sobre <i>El valor social dado al juego como herramienta educativa</i>, con el objetivo de proponer métodos alternativos de enseñanza y en el que prime la calidad de la educación. Por ello, pido vuestra colaboración para cumplimentar sinceramente la presente encuesta de carácter anónimo. Muchas gracias por vuestra colaboración.</p>
Datos generales	
Centro: C.E.I.P José Calderón	
Curso que tutorizas:	Años de experiencia:
Fecha: / /	
Cuestionario	
<p>Instrucciones: Responda a las <u>nueve preguntas</u> de una forma clara y breve. Si lo desea, puede añadir algún comentario al final del cuestionario.</p>	
<ol style="list-style-type: none"> 1. ¿Deja usted tiempo en el aula para jugar? En caso afirmativo, ¿En qué momento del día? 2. ¿Cuánto tiempo deja al alumnado jugar al día? ¿Considera que es suficiente? 3. ¿Suele hacer más uso del juego libre o del juego dirigido? ¿Por qué? 4. ¿Considera que el juego puede ser un elemento motivador para que el alumnado esté más receptivo al aprendizaje? ¿Por qué? 5. ¿Cómo cree que su alumnado aprende mejor? ¿Mediante el trabajo con fichas, con juegos o combinando ambas opciones? 6. ¿Qué conocimientos, habilidades o competencias cree que el juego puede desarrollar o llegar a desarrollar en su alumnado? 7. ¿Diría usted que el estado o el tipo de juguetes puede influir en el aprendizaje de su alumnado? ¿De qué manera? 8. Durante su experiencia ¿ha podido experimentar una metodología en la que el juego forme parte importante de la misma? En caso afirmativo, ¿Qué beneficios o dificultades ha podido encontrar? ¿Volvería a trabajar de esa forma?. 9. En caso negativo, ¿valoraría el poder probar esa metodología? 10. Otros comentarios: 	

TABLA DE VALORACIÓN 1			
Cuestiones	Valoración insuficiente	Valoración suficiente	Valoración buena
Primera			5
Segunda	1*	4	
Tercera			5
Cuarta			5
Quinta			5*
Sexta			5
Séptima			5
Octava y Novena		1	3*
Décima (opcional)			2*
CUESTIONARIO A LAS DOCENTES Observaciones:	<p>-<i>Cuestión segunda</i>; Aunque en general las docentes hablan de tan solo 90 minutos de juego al día y lo ven suficiente, considero que en un aula de infantil, todo lo que se trabaje debería realizarse sin olvidar el factor lúdico. Sin embargo, al ser un centro de metodología tradicional y utilizar una gran cantidad de fichas es comprensible la falta de tiempo y el agobio docente.</p> <p>Asimismo me ha llamado mucho la atención el hecho de que una de las docentes (con 18 años de experiencia) haya comentado que “en su clase de 5 años, solo deja jugar a los niños entre 30-40 minutos al día debido a que tienen que trabajar la lectoescritura”. Considero que esta docente está anteponiendo la lectoescritura ante una necesidad de la infancia como es el juego, aun estableciendo la Ley Orgánica de Educación que se fomentará una primera aproximación a la lectura y la escritura, únicamente. Asimismo pienso que con una buena organización, bien sea con rincones, juegos de lectura en grupos pequeños, en grupo clase, o sesiones bien organizadas de trabajo individual, puede abordarse la lectoescritura con los niños y tener sesiones de juego más largas. Además teniendo en cuenta el carácter lúdico que está tomando la adquisición de la lectoescritura, se pueden adoptar gran variedad de actividades y juegos que la fomenten y de los que aprendan.</p> <p>-<i>Cuestión quinta</i>; En esta pregunta, he de destacar que la docente con 10 años de experiencia, ha opinado que el juego y las fichas deben trabajarse por igual, no obstante ella hace también una reflexión que considero muy cierta y es que “el juego es una vía de aprendizaje, al igual que un derecho de los niños/as”. Por tanto la importancia que le da esta docente va más allá del simple aprendizaje, más aún, y relacionándolo con la pregunta anterior, para ella una hora y media de juego que da a sus alumnos no es lo suficiente, aunque la metodología no le permita más.</p> <p>-<i>Cuestión octava y novena</i>; Respecto a las respuestas de esta pregunta he advertido dos bastante útiles para comprender el porqué de que aún haya reticencias a la hora de usar una metodología lúdica en las aulas: Por ejemplo, la docente con 18 años de experiencia opina</p>		

	<p>literalmente: “<i>Sí, la metodología lúdica es la mejor, el problema es que requiere eliminar los libros y trabajar por fichas y eso implica disponer de mucho tiempo para elaborar el material</i>”, del mismo modo la docente con 12 años de experiencia afirma literalmente “<i>Sí, bastante incompreensión por parte de las familias, que no llegan a entender que a través del juego se trabajan muchos contenidos, y la falta de implicación en esta metodología por algunos padres</i>”. Como podemos observar, ambas subrayan dos de los problemas más relevantes de la educación actual acorde con la metodología aplicada y es que para que se mejore la calidad de la educación que ofrecemos a nuestros alumnos/as, hijos/as, el cambio debe darse tanto a nivel social como profesional, ya que el uno sin el otro como vemos actualmente, no funciona todo lo bien que se desea.</p> <p>-<i>Cuestión décima</i>; Dado que solo se han hecho dos comentarios en esta pregunta se comentarán por igual, debido a que me parecen de interés para justificar porqué defiendo la metodología lúdica como vía de aprendizaje. En primer lugar la tutora con 10 años de experiencia vuelve a insistir en que el juego es un derecho del niño, lo cual yo considero cierto y por lo tanto debemos respetarlo mínimamente, sobre todo en las aulas ya que el niño no debe concebir el aprender y educarse como algo aburrido o molesto y, por otro lado, la maestra con 18 años de experiencia sostiene que, el juego es la base del aprendizaje y que las fichas y trabajos en grupo son los recursos que deben usarse como afianzamiento del mismo, por lo cual esta docente sigue la misma línea de pensamiento que yo. En conclusión, lo defendido por ambas docentes debería tenerse en consideración como una sugerencia constructiva y que nos ayude al cambio, ya que como afirma Ortega (1999) en el juego el sujeto debe disponer de condiciones de relajación psicológica (p.20), es decir en estas situaciones de relajación el niño aprende más significativamente, ya que no tiene la presión de equivocarse y ser sancionado por no llegar a los resultados esperados, y en consecuencia, esto le provoca un bienestar psicológico que lo predispone con actitud positiva hacia el aprendizaje.</p>
--	--

6.2 Introducción de tablas de familiares

A continuación, voy a llevar a cabo un análisis más detallado sobre las ideas que poseen los padres si se utilizara el juego como método de aprendizaje en el centro de sus hijos/as. Así como, el valor que le dan a los momentos lúdicos en el ambiente familiar para el desarrollo de sus hijos e hijas.

Comenzar diciendo que el 60% de los padres ha respondido el cuestionario, lo cual supone 15 de 25 familias y, curiosamente todas las encuestas han sido resueltas por madres, viéndose así que el padre no es el que mayor implicación tiene con la escuela normalmente, pero si pudiendo este tener alguna idea diferente o interesante al respecto del tema tratado.

Del mismo modo que en la tabla anterior, el procedimiento para indagar en los resultados obtenidos por las familias será el mismo, valorándose las preguntas respondidas como *insuficientes*, *suficientes* o *buenas*, a mi juicio y en concordancia con lo que sería ideal para poder abordar la metodología lúdica.

Asimismo, se ha incluido el apartado de observaciones para analizar la variedad de respuestas interesantes que pueden ser susceptibles de reflexión y consideración.

Para finalizar, comentar que a continuación adjunto el cuestionario modelo que les he pasado a los familiares para de esta forma, se puedan ver las preguntas y poder seguir de una forma más cómoda el análisis de los datos y comentarios.

6.2.1 Cuestionario y valoración para las familias

Encuesta para padres				
 <small>UNIVERSIDAD DE MÁLAGA</small>	<p>Estimados padres, madres o tutores, soy Laura Velasco y he estado haciendo mis prácticas en el aula de vuestros hijos/as. Estoy haciendo una investigación sobre <i>El valor social dado al juego como herramienta educativa</i>, con el objetivo de proponer métodos alternativos de enseñanza y en el que prime la calidad de la educación. Por ello, pido vuestra colaboración para cumplimentar sinceramente la presente encuesta de carácter anónimo. Muchas gracias por vuestra colaboración.</p>			
	Datos Generales			
Fecha: / /				
Hombre:		Mujer:		Edad:
Cuestionario				
<p>Instrucciones: Responda a las <u>nueve preguntas</u> de una forma clara y breve. Si lo desea, puede añadir algún comentario al final del cuestionario.</p>				
<ol style="list-style-type: none"> 1. ¿Dedica usted tiempo a jugar con su hijo/a? ¿Cuánto tiempo al día o a la semana dedica a jugar con él/ella? ¿Lo considera suficiente? 2. ¿Considera usted importante que su hijo/a tenga momentos de juego? ¿Qué cree usted que le aporta el juego? 3. ¿Piensa usted que su hijo/a podría estar más receptivo a aprender mediante el juego o no? ¿Cuáles serían los motivos? 4. ¿Cree que su hijo aprende más con los libros, jugando o combinando ambas cosas? ¿Por qué? 5. ¿Qué tipo de conocimientos o habilidades cree que su hijo aprende o puede aprender jugando? (cooperación, numeración, colores, etc.) 6. ¿Cuenta su hijo/a con un espacio físico de juego? 7. ¿Cuenta el niño con juguetes o materiales de juego? ¿Cree usted que el material lúdico influye en el juego y/o aprendizaje del niño? ¿De qué forma? 8. ¿Piensa que hay una edad determinada en la que su hijo/a tiene que dejar de jugar? Especifique el motivo. 9. ¿Valoraría usted la posibilidad de usar el juego como método de aprendizaje? ¿Cree que con ello, su hijo estaría más receptivo al aprendizaje? 				
<ul style="list-style-type: none"> • Otros comentarios (opcional): 				

TABLA DE VALORACIÓN 2

CUESTIONARIO A LAS DOCENTES	Cuestiones	Valoración insuficiente	Valoración suficiente	Valoración buena
	Primera	1*	1	13
	Segunda	1*	9	4*
	Tercera	1*	1	13*
	Cuarta			15*
	Quinta		3	12
	Sexta			15
	Séptima		1*	14
	Octava			15
	Novena			15*
	Décima (opcional)			4
Observaciones:	<p><i>Cuestión primera;</i> me ha sorprendido la respuesta de una de las madres, la número 4, porque afirma que juega dos horas a la semana con sus hijos/as. No especifica motivos por los que no dedica más tiempo, pero lógicamente no se da el tiempo suficiente para estimular a los niños con el juego y compartir experiencias lúdicas en familia.</p> <p><i>Cuestión segunda;</i> para esta pregunta he incluido en las respuestas con valoración buena únicamente a las madres que han destacado que dentro de las aportaciones del juego hay aprendizaje; en la valoración suficiente las madres que valoran gran variedad de aportaciones por parte del juego pero sin incluir aprendizaje y en valoración insuficiente a las madres que creen que las aportaciones son mínimas.</p> <p>Para comenzar, encontramos solo una madre (nº14) que expone que el juego solo aporta entretenimiento y, en mi opinión el entretenimiento lo podemos encontrar en cualquier afición o actividad mínimamente atrayente, por lo que considero que esta familia no saben realmente la gran cantidad de beneficios que puede llegar a proporcionar un momento de juego. En la <i>valoración suficiente</i>, las madres valoran bastante bien cómo el juego influye a sus hijos de una forma positiva incluyendo: la imaginación, la socialización, las disciplinas, las normas, los vínculos familiares, la alegría, la motivación, etc. Sin embargo, no tienen en cuenta como aspecto principal, que es el juego precisamente la forma en que los niños exploran su medio y así mismos para poder aprender de esto e interiorizarlo.</p> <p>Por último la <i>valoración buena</i>, son cuatro madres las que piensan que el aprendizaje si se puede propiciar con el juego, y concretamente me ha resultado de interés la respuesta dada por la madre número 7, y cito literalmente “<i>Sí, es importante para el desarrollo cognitivo del niño el juego, ya sea en casa como con otros niños. El juego es una herramienta educativa primaria</i>”. Como se puede observar no es una respuesta muy</p>			

		<p>usual en las familias, sin embargo, este tipo de pensamiento es el que se necesita para poder fomentar el cambio educativo, así como facilita a las docentes poder llevar un tipo de metodología más innovadora y significativa que gustará al alumnado.</p> <p><i>Cuestión tercera;</i> De forma general, se observa cómo la mayoría de madres tienen una valoración buena, pudiendo encontrar madres que están muy concienciadas con la aplicación y los buenos resultados que están ofreciendo los juegos como método de aprendizaje en otros países, pero de igual modo aún hay familias (madre 14) que no están convencidas de que realmente los juegos puedan llegar a ser educativos. Concretamente esta madre lo considera como un entretenimiento, más que como algo educativo. Por lo cual con estas familias habría que hacer reuniones para mostrarles que este método verdaderamente está fundamentado y da resultados óptimos.</p> <p><i>Cuestión Cuarta;</i> respecto a esta pregunta destacar dos comentarios interesantes, en primer lugar la madre 11, que habla de una combinación de ambos métodos por el hecho de que los libros sirven como forma de preparación para enseñanzas posteriores y el juego, se valora como introducción de temas y algo divertido. Y teniendo en cuenta lo comentado por esta madre, decir que en estos acelerados cambios sociales no se está dando un margen para que todo el sistema educativo se adapte y utilice unos criterios comunes en los mismos. Por ello, sí que podemos encontrar grandes desajustes y desequilibrios entre los diversos niveles educativos que acaban repercutiendo en el aprendizaje del alumnado.</p> <p>Por otro lado la madre número 14 defiende uso del juego como único método, debido a que los niños se divierten. En este caso es la única madre que valora el juego como método único para abordar en el aula, sin embargo lo que me llama la atención es que esta madre en particular ha valorado en otras preguntas el juego como bueno pero no apto para que se produzcan aprendizajes.</p> <p><i>Cuestión séptima;</i> en lo que se refiere a esta pregunta destacar únicamente que la madre número 3 considera que el material lúdico sólo sirve para crear buen ambiente y, es precisamente el carácter abierto, lúdico y natural lo que permite al niño sentirse confiado para explorar y aprender del ambiente, estando por tanto más receptivos al aprendizaje.</p> <p><i>Cuestión novena;</i> hay una opinión mayoritaria a favor de este método en las aulas, aunque podemos encontrar madres inseguras sobre su eficacia si se aplica de forma exclusiva, como por ejemplo la madre 11, que afirma que lo aplicaría pero usaría algo didáctico como complemento. En estos casos, para mayor seguridad para los padres les explicaría que no</p>
--	--	---

	<p>sería sólo aprender jugando, que a pesar de usarse como vía principal de aprendizaje, cada cosa se aprende de una forma diferente. Por ejemplo: a leer se aprende leyendo o a hablar se aprende hablando.</p> <p><i>Cuestión décima;</i> en esta pregunta opcional cuatro familias expusieron comentarios, sugerencias y deseos acerca del tema sobre el que han sido encuestados. En general, encontramos comentarios realmente interesantes y sugerentes que deberían tenerse en cuenta, para que las “voces” de los padres implicados en la educación de sus hijos nos ayude a promover el cambio educativo.</p> <p>Madre nº 2: afirma que el juego es fundamental para la educación y la felicidad del niño. Y coincido con ella, porque no hay nada que haga más feliz a un niño que divertirse y explorar su medio con el juego.</p> <p>Madre nº6: considera la opción de aplicar el juego para abordar los aprendizajes, pero menciona que la gran ratio en infantil lo haría imposible. Si bien es un problema que encontramos en las aulas actuales, pero los docentes debemos saber abordar todos los tipos de situaciones, o al menos intentar probar las mejores opciones y no quedarnos obsoletas.</p> <p>Madre nº8: hace una sugerencia basada en su experiencia y es, que al igual que en su casa usan medios tecnológicos como las tablets con programas educativos, podría hacerse en los centros porque los considera muy útiles para la enseñanza. Lo cierto es que hay centros malagueños como el centro privado Sierra Blanca, en el que ya se ha puesto práctica el uso de las tablets y está dando muy buenos resultados. Por lo que esta propuesta sería una buena sugerencia a considerar por el centro.</p> <p>Madre nº 9: esta es la opinión que considero ideal por parte de todos los padres, además de las anteriores opiniones y sugerencias, porque esta mujer sostiene literalmente que “ojalá se impartiera en el centro ese tipo de actividades para todas las edades”. Desde mi punto de vista sí que hay padres concienciados y seguros en que debe haber un cambio educativo, y esto nos va a facilitar a los docentes y demás profesionales del ámbito educativo que nuestra actitud nos lleve al mismo, aunque nos cueste mucho esfuerzo.</p>
--	--