



UNIVERSIDAD LAICA VICENTE ROCAFUERTE
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
ESCUELA EDUCADORES DE PÁRVULOS



TEMA:

EFFECTOS QUE PRODUCEN LOS JUGUETES EN LA ESTIMULACIÓN DE LAS INTELIGENCIAS MÚLTIPLES PARA FAVORECER EL APRENDIZAJE INTEGRAL DE NIÑOS Y NIÑAS DE 4 A 5 AÑOS DE EDAD

PROYECTO DE INVESTIGACIÓN PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE LICENCIADA EN EDUCACIÓN PARVULARIA.

AUTORAS:

GONZÁLEZ MORENO GRICELDA NARCISA
AUCAY GARCÍA GABRIELA AZUCENA

TUTORA:

MGS. BENALCÁZAR ARRATA JENNY

GUAYAQUIL, DICIEMBRE 2013

DEDICATORIA

Este proyecto está dedicado a mis hijos, pilares fundamentales en mi vida. Sin ellos, jamás hubiese podido conseguir lo que hasta ahora porque sus presencias me dan la fuerza y motivación necesaria para seguir luchando y salir adelante. Y así ser para ellos un gran ejemplo de superación.

González Moreno Gricelda

DEDICATORIA

Dedico este proyecto de tesis a mi hijo: IKER FERNANDO, ya que él fue y es mi mayor inspiración, el motor de mi existencia, mi fortaleza para realizar y culminar con éxito mi tesis y así cumplir uno de mis más grandes sueños graduarme y convertirme en una profesional para llegar a ser un gran ejemplo para él.

Gabriela Aucay García

AGRADECIMIENTO

A Dios.

Por haberme permitido llegar hasta este punto y haberme dado salud para lograr mis objetivos, además de su infinita bondad y amor.

A mi esposo.

Por haberme apoyado en todo momento, por sus consejos, por la motivación constante, pero más que nada, por su amor.

A mis padres.

Por los ejemplos de perseverancia y constancia que los caracterizan y que me ha infundado siempre, por el valor mostrado para salir adelante y por su amor.

González Moreno Gricelda

AGRADECIMIENTO

El haber finalizado parte de mis estudios y este proyecto de tesis se lo debo a muchas personas, que quiero agradecer:

A Dios por sus bendiciones, por darme la oportunidad de vivir y por estar conmigo en cada paso que doy, por haberme dado salud, sabiduría, y fuerzas para seguir adelante y poder llegar hasta donde estoy.

A mis padres por ser el pilar fundamental en todo lo que soy, quienes me han apoyado para poder llegar hasta esta instancia de mis estudios y cumplir una más de mis metas.

A mi esposo por brindarme su infinita paciencia, y ofrecerme su apoyo durante todo este proceso, por estar conmigo en los buenos y malos momentos de mi vida.

A mi maestra tutora, que con su paciencia y profesionalismo nos ha guiado y ha enseñado paso a paso sus experiencias de aprendizaje.

A todos aquellos maestros, que marcaron cada etapa de nuestro camino universitario, y que me ayudaron a despojar muchas de las dudas que se presentan en la carrera estudiantil.

Gabriela Aucay García

ÍNDICE

CONTENIDO:	Pág.
Portada	
Dedicatoria.....	ii
Agradecimiento.....	iii
Índice general.....	iv
Índice de cuadros.....	v
Índice de gráficos.....	vi
Resumen	
INTRODUCCIÓN.....	1
CAPÍTULO I	
El Problema	
1.1 Antecedentes del problema.....	2
1. 2 Descripción de la situación problema.....	4
1.3 El problema científico.....	7
1.4 Planteamiento del problema.....	8
1.5 Objetivos.....	8
1.6 Justificación.....	8
1.7 Hipótesis y variables.....	10
CAPÍTULO II	
Marco Teórico	
2.1 Antecedentes de la investigación.....	11

2.2 Fundamentación teórica.....	16
2.3 Fundamentación psicológica.....	51
2.4 Fundamentación social.....	59
2.5 Fundamentación pedagógica.....	61
2.6 Fundamentación legal.....	70
2.7 Definición de los términos básicos.....	73

CAPÍTULO III

Metodología

3.1 Diseño de la investigación.....	75
3.2 Población Y Muestra.....	76
3.3 Operacionalización de variables.....	77
3.4 Instrumentos de la investigación.....	78
3.5 Procesamiento, Recolección y análisis e interpretación de los resultados.....	79
3.6.- Discusión de Resultados: Triangulación.....	102
3.7.- Verificación de las hipótesis.....	102
3.8.- Criterios para la elaboración de la propuesta.....	103

CAPÍTULO IV

LA PROPUESTA

4.1 Justificación.....	105
4.2 Diagnóstico.....	106
4.3 Fundamentación teórica de la propuesta.....	107
4.4.- Objetivos de la propuesta.....	109
4.5 Descripción de la Propuesta.....	110
4.6 Factibilidad de la propuesta.....	110

Conclusiones	129
Recomendaciones	129
Bibliografía	131
Anexos	134

ÍNDICE DE CUADROS

CUADROS:	Pág.
Cuadro #1	
El infante destaca y aprende mejor.....	135
Cuadro #2	
Clasificación de los juguetes: Según la edad.....	135
Cuadro #3	
Clasificación de los juguetes: Lugar en que se juegan.....	136
Cuadro #4	
Clasificación de los juguetes: Tipo de juguetes.....	136
Cuadro #5	
Clasificación de los juguetes: Afectividad.....	136
Cuadro #6	
Clasificación de los juguetes: Motricidad fina.....	136
Cuadro #7	
Clasificación de los juguetes: Motricidad global.....	137
Cuadro #8	
Clasificación de los juguetes: Sociabilidad.....	137
Cuadro #9	
Juguetes por edades.....	137
Cuadro #10	
Definición de los términos básicos.....	139
Cuadro #11	
Propósitos y valores de los diferentes enfoques de la investigación.....	140

Cuadro #12	
Operacionalización de las variables.....	141
Cuadro #13	
Encuestas para docentes.....	143
Cuadro #14	
Encuestas para padres de familia.....	144
Cuadro #15	
Juguetes para cada inteligencia.....	145

ÍNDICE DE GRÁFICOS

GRÁFICOS:	Pág.
Gráfico #1.....	82
Gráfico #2.....	83
Gráfico #3.....	84
Gráfico #4.....	85
Gráfico #5.....	86
Gráfico #6.....	87
Gráfico #7.....	88
Gráfico #8.....	89
Gráfico #9.....	90
Gráfico #10.....	91
Gráfico #11.....	92
Gráfico #12.....	93
Gráfico #13.....	94
Gráfico #14.....	95
Gráfico #15.....	96
Gráfico #16.....	97
Gráfico #17.....	98
Gráfico #18.....	99
Gráfico #19.....	100
Gráfico #20.....	101

UNIVERSIDAD LAICA VICENTE ROCAFUERTE

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

ESCUELA EDUCADORES DE PÁRVULOS

LICENCIATURA EN EDUCACIÓN PARVULARIA.

**EFFECTOS QUE PRODUCEN LOS JUGUETES EN LA
ESTIMULACIÓN DE LAS INTELIGENCIAS MÚLTIPLES PARA
FAVORECER EL APRENDIZAJE INTEGRAL DE NIÑOS Y
NIÑAS DE 4 A 5 AÑOS DE EDAD**

González Moreno Gricelda

Aucay García Gabriela

MSG Benalcázar Arrata Jenny

RESUMEN

El proyecto "Efectos que producen los juguetes en la estimulación de las inteligencias múltiples para favorecer el aprendizaje integral de niños y niñas de 4 a 5 años de edad tiene el propósito de ejercitar las inteligencias múltiples desde corta edad. Y es que ya es un problema reiterativo el asunto de que en casa los niños tienen cantidades excesivas de juguetes que no aportan en el aprendizaje del infante, y el problema parte de los padres, quienes no están informados de lo fundamental que es el juguete en el aprendizaje y el desarrollo de sus hijos. Howard Gardner, psicólogo e investigador americano dijo "Hay que tener siempre presente que un juguete sabiamente seleccionado es uno de los medios más apropiados para estimular la inteligencia de los niños". Ahora bien, si seleccionamos juguetes adecuados para la edad y en relación a las inteligencias que se quieren desarrollar se sacaría provecho al juguete para estimular las inteligencias múltiples. Por ejemplo para la inteligencia

lingüística los juguetes como micrófonos; en la I. lógico-matemática los rompecabezas; en la I. espacial los legos; I. kinestésica como los trompos; I. musical los instrumentos musicales como la guitarra; I. interpersonal los juegos de mesa como el monopolio; I. intrapersonal juegos electrónicos de uso individual como el psp y la I. naturalista como los juegos de granja. Mediante la investigación científica y encuestas realizadas en entidades escolares podremos demostrar que la selección de juguetes es un factor importante en la estimulación de las inteligencias múltiples. Estos resultados beneficiaran fundamentalmente a los niños ya que ellos podrán disfrutar juguetes que aporten no solo a su felicidad, sino también a su desarrollo integral y aprendizaje; y los padres sabrán seleccionar qué juguetes pueden brindarles dichos beneficios.

UNIVERSIDAD LAICA VICENTE ROCAFUERTE

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

ESCUELA EDUCADORES DE PÁRVULOS

LICENCIATURA EN EDUCACIÓN PARVULARIA.

**EFFECTOS QUE PRODUCEN LOS JUGUETES EN LA
ESTIMULACIÓN DE LAS INTELIGENCIAS MÚLTIPLES PARA
FAVORECER EL APRENDIZAJE INTEGRAL DE NIÑOS Y
NIÑAS DE 4 A 5 AÑOS DE EDAD**

González Moreno Gricelda

Aucay García Gabriela

MSG Benalcázar Arrata Jenny

ABSTRACT

The "effects that produce toys in stimulating multiple intelligences to promote integrated learning children from 4-5 years of age is intended to exercise multiple intelligences early age". And it is already a problem case iterative home that children have excessive amounts of toys that do not contribute to the learning of the infant, and the problem of parents who are not aware of how crucial it is the toy in learning and developing their sons. Howard Gardner, American psychologist and said "Keep in mind that a toy selected wisely is one of the most appropriate means to stimulate children's intelligence." However, if we select age-appropriate toys and related intelligences to want to develop it would benefit the toy to stimulate multiple intelligences. For example for linguistic intelligence toys like microphones, in I. puzzles logical-mathematical, spatial I. in laymen; I. kinesthetic as the tops; I. musical musical instruments like the guitar interpersonal I. board games such as monopoly, I. intrapersonal single use electronic games as the psp and I. naturalistic farm games.

Through research surveys scientific and educational institutions can demonstrate that selection of toys is an important factor in stimulating multiple intelligences. These results primarily benefit children and that they will enjoy toys that contribute not only to their happiness, but also to their integral development and learning, and know parents can choose which toys provide such benefits.

INTRODUCCIÓN

"Efectos que producen los juguetes en la estimulación de las inteligencias múltiples para favorecer el aprendizaje integral de niños y niñas de 4 a 5 años de edad" es un estudio empírico realizado en un centro educativo parvulario de estrato socioeconómico medio, ubicado al norte de Guayaquil.

Este estudio tiene como finalidad la elaboración de un manual para padres explicando las ventajas estimulantes que un juguete puede ejercer sobre las inteligencias múltiples del infante, tomando como referencia principal los estudios hechos por el creador de la teoría de la inteligencia múltiple Howard Gardner y otros especialistas de la educación infantil que relacionan al juguete como un factor influyente para el aprendizaje integral de los niños de 4 a 5 años.

El contenido general de la tesis consta de 4 capítulos que se despliegan de la siguiente manera.

Capítulo I, en este capítulo se detalla el problema de la investigación, en donde se demuestra y afirma porque es necesario someter este tema a indagación.

Capítulo II, se realizó el marco teórico para dar a la investigación un sistema coordinado y coherente de conceptos y proposiciones que permitan abordar dicho problema. El fin es situar el problema dentro de un conjunto de conocimientos, que permita orientar la búsqueda y así mismo que ofrezca una conceptualización adecuada de los términos que se utilizaron.

Capítulo III, La metodología es una de las etapas específicas de este proyecto ya que gracias a la selección de técnicas (encuestas) y métodos (método deductivo) se realizó las tareas vinculadas con la investigación.

Capítulo IV, en este capítulo se enfoca la propuesta de investigación en la que se describe un manual hacia padres de familia para que aprendan a seleccionar juguetes apropiados que estimulen las inteligencias múltiples y favorezcan el aprendizaje integral de los niños de 4 a 5 años. La función del manual será dar a conocer el juguete ideal para cada niño, conocer cuáles son las inteligencias que dicho juguete estimula y favorece para el aprendizaje del niño.

CAPÍTULO I

El Problema

1.1 Antecedentes del problema

Desde que existe el ser humano hay la motivación y la necesidad de buscar distracciones y divertimentos. Esto es mucho más común en la niñez. Con el tiempo, estos objetos también han logrado influir en el desarrollo intelectual y psíquico del niño. La niñez influye en el futuro de la persona, es en ese momento donde se configura la personalidad del hombre. La niñez, para bien o para mal, repercute sobre toda la vida del ser humano.

El juguete es un objeto de entretenimiento y de instrucción para los niños que muchas veces ayuda a desarrollar el pensamiento y la creatividad. Por todo esto es que el interés en los juguetes existió desde los mismos comienzos de la humanidad. En la edad media los chicos se divertían con cochecitos, silbatos y maracas para hacer ruido, costumbre que se ha preservado hasta nuestros días.

Cuando el juguete llega a Europa y desde allí a América, se convirtió en un producto universal. Juntamente con esto, hay que destacar que desde la antigüedad la pelota ha nacido con la humanidad, ubicándose entre el primer juguete de la historia del hombre y que desarrolla en gran potencia la inteligencia intrapersonal, interpersonal, espacial y física-kinestésica. Pero el verdadero cambio en el mundo del juguete lo marca el principio del siglo XX, cuando se toma conciencia que el juguete es también un medio pedagógico que servirá al niño para favorecer su inteligencia y facilitar sus estudios.

Hasta mediados del presente siglo la producción se concentraba en los países de mayor consumo, como Estados Unidos o los países de la Europa Occidental. En el plano americano, después de consumada la Conquista Española, la vida en el "Nuevo Continente" estuvo sujeta a las influencias llegadas del extranjero. Estas influencias procedían en su mayor parte de España, que tomaban cada día mayor dominio aquí y junto con ellas la aparición de los juguetes.

Los juguetes que lograron sobrevivir y prosperar durante todo el tiempo de la Colonia estuvieron sometidos a una paulatina modificación, sin embargo actualmente Latinoamérica es y continúa siendo un lugar de consumo de juguetes ajenos.

Observando el panorama ecuatoriano, se ha detectado que la población de nuestro país no posee el interés de adquirir y proporcionar juguetes que desarrollen habilidades y destrezas intelectuales en los niños y niñas; esta situación también se presenta en la Unidad Educativa Mundial, ya que los padres de familia no están lo suficientemente informados sobre cuáles son los juguetes apropiados para sus hijos(as) teniendo en cuenta su edad cronológica, intereses y necesidades.

El empleo adecuado del juguete en la etapa inicial es muy importante porque dicho objeto suele ser considerado un complemento en el infante porque está ligado y relacionado en su vida.

No ha existido persona que haya crecido sin ellos, aún en los sectores más humildes e imposibilitados monetariamente acceden al juguete debido que emplean el ingenio para crear juguetes propios con los materiales que tienen a su alcance. Aun así son capaces de convertirse en objetos de divertimento infantil debido a la imaginación y creatividad de los niños(as).

La palabra juguete incluye en sí misma a una enorme variedad de productos diferentes que lógicamente influye según el uso por edades. Obviamente, no se puede olvidar que es un instrumento de placer para el niño, y por otro puede servir a propósitos educativos, llegando a tener gran importancia en el desarrollo de sus capacidades creadoras. Además, se lo considera un medio eficaz para el conocimiento de la realidad, justo en el momento que utiliza el juguete el párvulo refleja la vida que lo rodea. También adquiere y precisa conocimientos y permite la imaginación infantil.

Actualmente son muchas las investigaciones psicológicas que revelan que los juguetes son objetos llamados a cumplir la función de mantener al párvulo feliz. Es básico, sin duda, que el juguete sirva para distraer a los niños y proporcionar muchos ratos de felicidad, pero los juguetes también son un excelente método de aprendizaje. Por lo tanto es por eso que deseamos que los padres puedan asegurarse de escoger

juguetes que no resulten muy difíciles para la capacidad del niño(a), por esta razón queremos facilitar y demostrar a los padres que el juguete demasiado complejo no logrará enseñarle mucho si el pequeño todavía no está preparado para usarlo en la forma concebida por su diseñador, ya que esto puede causar una frustración en el niño. Debemos tomar en cuenta al juguete como una herramienta clave para ejercitar el uso y adiestramiento de las inteligencias.

Todos nacemos con 8 tipos de inteligencias y potencialidades marcadas por la genética. Pero esas potencialidades se van dando de una manera o de otra dependiendo del medio ambiente, nuestras experiencias, la educación recibida, etc.

Es importante estimular al infante desde que nace o incluso desde la etapa intrauterina para obtener un desarrollo holístico. Logramos un desarrollo holístico cuando estimulamos todas las inteligencias. Para esto hay que tomar en cuenta el desarrollo madurativo del niño debido a que el ser humano es un ser evolutivo, es por eso que el juguete tiene que ser acorde a la edad cronológica y a la edad mental del niño(a).

Principalmente el proyecto surgió de cómo los párvulos usan juguetes que realmente no les deja ningún fundamento, no les enseña nada productivo y no les ayuda a desarrollar sus capacidades, consecuencia de todo este dilema también son los padres que no tienen paciencia ni saben cómo educar a sus hijos, no saben lo que un juguete realmente debe hacer, por eso se decide investigar y encontrar la solución a este problema.

El presente proyecto dará excelentes resultados porque los juguetes son la pasión de los niños(as). Por esta razón hay que saber seleccionar el juguete que se entrega a nuestros hijos ya que con este podemos provocar la estimulación de las inteligencias múltiples y favorecer el aprendizaje integral de niños y niñas de 4 a 5 años de edad.

1. 2. Descripción de la situación problema

Los padres de familia de la Unidad Educativa Mundial no conocen que tipo de juguetes deben usar sus hijos(as). Ellos ignoran acerca de la importancia que tienen

los juguetes y además cómo estos se pueden relacionar con las inteligencias múltiples, para perfeccionarlas y estimularlas.

En la actualidad muchos padres creen que el juguete caro es el mejor, pero, a veces resulta que sus hijos más se interesan en la caja en donde vino dicho juguete porque, este objeto despierta más su imaginación ya que él puede convertir la caja en varias cosas. Es aquí donde viene el juego simbólico, que aunque muchas personas desconocen ese término es muy importante para el desarrollo evolutivo del niño(a).

Hay muchos padres de familia que desconocen los problemas que se dan si no eligen el juguete adecuado. Los padres deben conocer qué juguetes dar a sus pequeños, deben tener presente que el juguete ayude a su estimulación, para no afectar el desarrollo del niño. Es necesario obtener el juguete de acuerdo a su edad cronológica, es decir propio de su edad (4 - 5 años). El juguete ayudará a que el párvulo exprese sus deseos y sentimientos, de la misma forma también los padres, podrán darse cuenta que por medio de un juguete podrán detectar como sus hijos se comportan con los demás.

Causas del problema y consecuencias

Los padres de familia y centros de educación inicial no cuentan con herramientas lúdicas apropiadas para los niños y niñas de 4 a 5 años de edad, que ayuden a desarrollar e implementar destrezas y habilidades en los 8 tipos de inteligencias. Esto lo podemos llevar a cabo mediante la buena selección en el momento de adquirir el mejor juguete.

Una gran población de padres de familia no tienen la sensatez adecuada sobre el objeto más eficaz y productivo en la vida de su hijo(a) y es necesario e importante dar a conocer a ellos que precisamente el juguete es el recurso optimo e indispensable en su etapa infantil y en su etapa educativa.

El juguete debe convertirse en una herramienta educativa ya que precisamente esta fortalece con mayor vigorosidad las destrezas debido a que justamente es este artefacto el que pasa ligado y relacionado en la vida del niño(a),

además que es el único instrumento que atrae de forma fácil el interés y atención del infante logrando un aprendizaje útil y duradero.

Para ayudar a los padres de familia que eduquen a sus hijos y enseñarles a usar los juguetes, se diseñará un manual para que así el padre de familia pueda conducir a su hijo de una manera correcta utilizando métodos y técnicas apropiadas en donde se explique detalladamente qué juguete adquirir, seleccionar y/o proporcionar para despertar en el niño destrezas y habilidades en cada una de las inteligencias múltiples.

Logrando así este objetivo, niños y niñas serán capaces de desenvolverse en cualquier tipo de actividades, y también llegarán a ser personas adultas competentes. Es por eso, que es indispensable actuar y estimular las inteligencias múltiples para favorecer el aprendizaje integral.

La creación del manual para los padres de familia se genera, ya que según las investigaciones realizadas en la Unidad Educativa Mundial, se percata que los padres de familia no se encuentran lo suficientemente comprometidos en conseguir juguetes para estimular los diferentes tipos de inteligencias, teniendo como consecuencias falencias en el aprendizaje y en su desarrollo evolutivo de niños y niñas de cuatro a cinco años.

Es por eso, que después de estas investigaciones se cree firmemente en la necesidad de hacer un cambio real que involucre desarrollar las inteligencias a partir de los juguetes. La necesidad de estimular las inteligencias múltiples se debe dar desde tempranas edades porque es aquí, cuando se está potencialmente preparado para desarrollar diferentes habilidades y adquirir nuevas destrezas. Esto quiere decir que, el infante en esta etapa recepta aprendizajes mucho más rápidos y no los olvida fácilmente, lo que se proporciona la idea de que los padres pueden ayudar a sus hijos(as) a ejercitar todas las inteligencias mediante varios tipos de juguetes para así obtener un aprendizaje fértil y duradero.

Lamentablemente, los padres no ponen en práctica el uso de los juguetes, debido a que no se le da la importancia debida, pues según la investigación descrita a varios padres de familia, no utilizan los juguetes como algo enriquecedor para el

niño o niña sino más bien lo utilizan como un medio de distracción. Para toda esta problemática a continuación unos puntos que pueden servir de gran ayuda a los padres e hijos.

El propósito de los juguetes siempre ha sido el mismo: llevar alegría y placer, y crear oportunidades para incrementar el aprendizaje y el desarrollo infantil.

Los juguetes añaden magia y emoción al aprendizaje sobre la vida. Saber escoger los juguetes que fomenten el juego sano, amplía el desarrollo cognoscitivo, físico y social del niño.

Un buen juguete puede y debe estimular la imaginación y el entusiasmo del pequeño, y enriquecer el escenario del juego, favoreciendo la interacción.

El juguete adecuado, en el momento adecuado, enriquecerá la experiencia de juego del niño(a) y sentará las bases de su aprendizaje.

Cuando escojas un juguete para tu hijo, siempre presta atención a la edad para la cual se recomienda. Busca juguetes que vayan a la par con los intereses y el nivel de desarrollo del niño.

1.3 El problema científico

CAMPO

En la Educación inicial de 4 a 5 años de edad

ÁREA

Desarrollo físico, Desarrollo cognitivo, Desarrollo social, Desarrollo de la conciencia lógica, Desarrollo socio afectivo, Desarrollo de los sentidos.

ASPECTOS

Educativo, social y recreativo.

TEMA

"Efectos que producen los juguetes en la estimulación de las inteligencias múltiples para favorecer el aprendizaje integral de niños y niñas de 4 a 5 años de edad"

1.4 Planteamiento del problema

¿Por qué los juguetes seleccionados adecuadamente estimulan las inteligencias múltiples y favorecen el aprendizaje integral de niños y niñas de 4 a 5 años de edad?

1.5 Objetivos

Objetivo general

Determinar los efectos que ocasiona la selección de juguetes apropiados para la estimulación de las inteligencias múltiples que beneficiarán el aprendizaje integral de los niños(as) de 4 a 5 años.

Objetivos específicos

- Identificar la función de los juguetes y aplicarlos de manera efectiva para favorecer el aprendizaje integral del niño (a) de 4 a 5 años de edad.
- Seleccionar los juguetes apropiados que proporcionen un valor educativo para el aprendizaje integral de los niños y niñas de 4 a 5 años.
- Diseñar un manual hacia padres de familia para que aprendan a seleccionar juguetes apropiados que estimulen las inteligencias múltiples y favorezcan el aprendizaje integral de los niños de 4 a 5 años.

1.6 Justificación

La razón principal por la que se da esta investigación es porque los educadores parvularios al conocer que los juguetes están ligados a la vida de los niños y niñas, como objeto de interés que entretiene y recrea al niño. la labor de este profesional con los padres es de orientarlos, ya que desde la primera compra de juguetes pueden seleccionar adecuadamente los mismos para lograr estimular inteligencias múltiples desde los primeros años de vida del niño.

Si se dice que el juguete está atado a la vida del niño(a) es un buen motivo para acogerlo y sacar provecho de este. Durante esta carrera profesional se ha percatado que este instrumento es muy enriquecedor siempre y cuando se elija el apropiado teniendo en cuenta, que debe estar acorde a la edad cronológica y mental del párvulo, además de atender sus intereses. Y esto se debe a que si el juguete

abarca todas estas cualidades se puede desarrollar en el pequeño grandes aprendizajes.

Según investigaciones de grandes pedagogos, ciertos juguetes pueden estimular una o varios tipos de inteligencias por ejemplo tenemos que los rompecabezas pueden desarrollar la inteligencia lógico-matemático y la espacial; las bicicletas se relacionan para desarrollar la inteligencia kinestésica. Y así hay un sinnúmero de juguetes para cada inteligencia

El enfoque del proyecto es sobre los efectos que producen los juguetes en la estimulación de las inteligencias múltiples que favorezca el aprendizaje integral de niños y niñas de 4 a 5 años de edad y va dirigido especialmente para los padres de familia debido a que no cabe duda de que ellos son los que adquieren con mayor frecuencia esta clase de objetos para proporcionárselos a sus hijos e hijas. Pero desafortunadamente los padres tienen poco conocimiento y en otros casos ningún conocimiento acerca cómo, a través de los juguetes puede estimular las inteligencias múltiples de sus hijos (as) y que este logre un aprendizaje integral.

Por lo explicado anteriormente, se formula esta propuesta de proyecto para diseñar un manual hacia los padres de familia en donde se encuentre de forma explícita cuáles son los juguetes apropiados para estimular las inteligencias múltiples y favorecer el desarrollo integral de los niños y niñas de 4 a 5 años de edad porque la etapa Inicial es el proceso de acompañamiento al desarrollo holístico de niños(as) menores de 5 años. Aquel manual tiene como objetivo potenciar el aprendizaje y promover bienestar mediante experiencias significativas y oportunas que se dan en ambientes estimulantes, saludables y seguros.

Los niños y las niñas de esta edad, de manera natural, buscan explorar, experimentar y jugar. Los padres, las madres, los familiares y otras personas de su entorno son muy importantes y deben garantizar la formación de infantes felices y saludables, capaces de aprender, desarrollarse y que mejor, lograr hacer esto mediante el juguete que es el eje principal en la vida del infante. Un juguete bien elegido proporciona un desarrollo físico, social, emocional, e intelectual en los niños y niñas menores de 5 años y atiende de manera óptima y divertida su aprendizaje.

1.7 Hipótesis y variables

Hipótesis

Si se seleccionan apropiadamente los juguetes para la estimulación de las inteligencias múltiples favorecerá el aprendizaje integral del niño (a) de 4 a 5 años de edad.

Hipótesis particulares

- Si se identifica la función de los juguetes y se aplican de manera efectiva favorecerá el aprendizaje integral del niño (a) de 4 a 5 años de edad.
- Si se seleccionan los juguetes apropiados proporcionaran un valor educativo para el aprendizaje integral de los niños y niñas de 4 a 5 años.
- Si se diseña un manual hacia los padres de familia aprenderán a seleccionar los juguetes apropiados que estimulen las inteligencias múltiples y favorezcan el aprendizaje integral de los niños de 4 a 5 años.

Variables

Variable independiente

Selección apropiada de los juguetes para estimular las inteligencias múltiples.

Variable dependiente

El aprendizaje integral del niño y niña de 4 a 5 años de edad.

CAPÍTULO II

Marco Teórico

2.1 Antecedentes de la investigación

La teoría de las inteligencias múltiples es un modelo propuesto por Howard Gardner¹ en el que “la inteligencia no es vista como algo unitario, que agrupa diferentes capacidades específicas con distinto nivel de generalidad, sino como un conjunto de inteligencias múltiples, distintas e independientes”. Gardner define la inteligencia como la "capacidad de resolver problemas o elaborar productos que sean valiosos en una o más culturas". Gardner, H. (2001)²

En 1979 la fundación Bernard Van Leer, grupo filantrópico holandés, se acerca a la Universidad de Harvard y pide a los investigadores Howard Gardner y colegas que investiguen el potencial humano. Nace así lo que se llamó el Proyecto Cero, desde donde se profundiza la teoría de múltiples inteligencias. Howard Gardner, alrededor de 1980, realizó en la universidad de Harvard un estudio sobre el potencial humano y su realización. Este autor se proponía “llegar a un enfoque del pensamiento humano que fuera más amplio y más completo”. Presentaba también su teoría de las inteligencias múltiples, afirmando, que no existe una sola manera de conocer y de aprender, sino muchas.

La mayoría de las personas disponen de esas diversas modalidades de inteligencia, y es posible combinarlas y aplicarlas en los aprendizajes, así como desarrollarlas. Estos aportes abren horizontes muy amplios al conocimiento de la comprensión del proceso de enseñanza-aprendizaje, a la acción educativa y psicopedagógica; ya que la diversidad de estilos cognitivos desafía a los educadores a desplegar una diversidad de estrategias y modos de enseñar, incentivando al desarrollo de la inteligencia como habilidad no solamente académica, sino para resolver problemas de la vida, plantear nuevos interrogantes, elaborar producciones prácticas y técnicas, ofrecer servicios, inventar nuevos modos de afrontar viejos problemas, aprender a aprender, a convivir, a conocerse y conocer a los demás, a

¹ Psicólogo norteamericano inventor de la teoría de “ Las inteligencias Múltiples”

² Howard Gardner (2001) inteligencias Múltiples, La Teoría en la Práctica,

expresarse, a comprender el mundo. Es necesario aprender y enseñar a aprender, a pensar, a aplicar los conocimientos construidos, no solamente a incorporar y repetir informaciones, es por eso que se trata de dar énfasis a la aplicación de las inteligencias múltiples, debido a que estas estimulan de forma eficaz estos procesos.

Hay múltiples maneras de percibir el mundo, de conocer, procesar, representar y comunicar la información: Con imágenes, palabras, números, con el cuerpo en movimiento, el ritmo y la música, en sintonía consigo mismo, con los demás, con la naturaleza.

Gardner propone una visión pluralista de la mente y una visión polifacética de la inteligencia. Este es un enfoque alternativo a las teorías tradicionales sobre la inteligencia, basado en el cognitivismo y en la neurociencia. Su visión pluralista de la mente reconoce que hay muchas facetas distintas en el conocimiento, y tiene en cuenta que las personas poseen diferentes potenciales cognitivos que llevan a diversos estilos en la manera de conocer. Su visión polifacética considera que la inteligencia no es única; todas las personas tienen un amplio grado de inteligencias, un repertorio de capacidades, necesarias para resolver los problemas, entonces se puede afirmar: Múltiples maneras de enseñar para diferentes maneras de aprender. La teoría de las Inteligencias Múltiples es una forma plural "de la comprensión". Los avances en la ciencia cognitiva, la psicología evolutiva y las neurociencias sugieren que la inteligencia de cada persona, se hace de las facultades o inteligencias autónomas. Gardner, H. (2010)³

En 1995 Gardner incluye la inteligencia naturalista que se describe como la competencia para percibir las relaciones que existen entre varias especies o grupos de objetos y personas, así como reconocer y establecer si existen distinciones y semejanzas entre ellos. Son habilidades para observar, identificar y clasificar a los miembros de un grupo o especie, e incluso, para descubrir nuevas. Su campo de observación más afín es el mundo natural: flora y fauna.

Primero, se amplía el campo de lo que es la inteligencia y reconoce lo que se sabía intuitivamente: Que la brillantez académica no lo es todo. A la hora de

³ HOWARD GARDNER, La Inteligencia reformulada, Las inteligencias múltiples en el siglo XXI

desenvolverse en la vida no basta con tener un gran expediente académico. Hay gente de gran capacidad intelectual pero incapaz de, por ejemplo, elegir ya bien a sus amigos; por el contrario, hay gente menos brillante en el colegio que triunfa en el mundo de los negocios o en su vida personal. Triunfar en los negocios, o en los deportes, requiere ser inteligente, pero en cada campo se utiliza un tipo de inteligencia distinto. No mejor ni peor, pero sí distinto. Dicho de otro modo, Einstein no es más ni menos inteligente que Michael Jordan, simplemente sus inteligencias pertenecen a campos diferentes.

El desglose de las inteligencias probablemente van a evolucionar o ser más refinado con el tiempo, pero "actualmente" incluye: (1) Musical, (2) Corporal-kinestésica, (3) Lógico-Matemáticas, (4) lingüística, (5) espacial; (6) interpersonal, (7) Intrapersonal y (8) Naturalista.

La teoría de las inteligencias múltiples, ha pretendido un cambio para adaptar el aprendizaje y desarrollar a cada una de las capacidades identificadas por esta teoría: Lingüística, Lógico-Matemática, Kinestésica, Visual, Musical, Inter-Personal, Intra-Personal y Naturalista. La inteligencia de un individuo es producto de una carga genética que va mucho más allá de la de sus abuelos, pero que algunos detalles de la estructura de la inteligencia pueden ser modificados con estímulos significativos, aplicados en momentos cruciales del desarrollo humano.

En realidad no existe una "inteligencia general", que crezca o se estanque, sino un elenco múltiple de aspectos de la inteligencia, algunos mucho más sensibles que otros a la modificación mediante estímulos adecuados.

En resumen es posible afirmar con evidencias científicas claras que la inteligencia humana puede aumentarse especialmente en los primeros años de vida, incluso admitiendo que las reglas de ese aumento estén estipuladas por restricciones genéticas. Una investigación con ratones, desarrollada por Mark Rosenzweig⁴ durante los años sesenta en la Universidad de California, en Berkeley, revela la importancia de los estímulos de un ambiente en el aumento de la inteligencia. Se formó un grupo de ratones con abundancia de alimentos pero en un ambiente

⁴ Psicólogo investigador estadounidense que se encuentra en estudios en animales sobre la neuroplasticidad.

empobrecido, y otro grupo igual, con menor alimentos, aunque suficientes, pero en jaulas mejoradas con laberintos, escaleras, ruedas y otros “juegos”. Después de ocho días, todos los ratones fueron sacrificados y sus cerebros científicamente analizados. El resultado fue increíblemente esclarecedor: los córtex cerebrales de los ratones de los ambientes pobres en estímulos pesaban el cuatro por ciento menos que los ratones criados en los ambientes estimulantes. Los primeros eran más gordos, pero mucho menos activos y mucho más somnolientos que los segundos. En tan pocos días, resultó evidente que los ratones criados en ambientes estimulantes eran mucho mejores para “resolver los problemas” propuestos por los juegos de su jaula.

En definitiva, asumir una visión polifacética de la inteligencia, lleva a concebir de manera global y plural a los niños y niñas.

Cuando permanecemos sensibles a las múltiples destrezas y habilidades que merecen la pena ser desarrolladas, podemos captar las disposiciones de los párvulos hacia diverso tipo de aprendizajes, encontrar sus talentos para resolver determinadas tareas y las dificultades para responder a otras desde una perspectiva verdaderamente integral. Por eso es importante dedicar espacio y tiempo a una gran variedad de tareas y materiales que permitan trabajar múltiples facetas del aprendizaje, nos ofrecerá una visión más compleja de nuestros niños(as).se descubrirán competencias dignas de admiración en sujetos que, en principio, parecen poco dotados, se debe valorar todo tipo de capacidad.

Como padres hay que ofrecer ayuda, oportunidades a sus hijos(as), para superar una dificultad, dar entusiasmo para que se esfuerce y supere. Con esto logramos que el infante descubra o desarrolle sus capacidades y en un futuro se desenvuelva y triunfe en ello. Por ejemplo: (“soy bueno en música; mis padres; mi señorita; mis compañeros y toda la sociedad me valoran por ello.”)

Gardner (2000)⁵ considera que “Hay que tener siempre presente que un juguete sabiamente seleccionado es uno de los medios más apropiados para estimular la inteligencia de los niños” (pág. 20).

⁵ Howard Gardner (2000), *Inteligencias Reformadas*, 3ra Ed, pág 20

Gardner (2000) sostiene que “La inteligencia es la capacidad para resolver problemas y que es posible clasificarla en función de los resultados, sosteniendo que estos tendrán estrecha relación con los medios que el ambiente le provea a los niños. Según Gardner, estas inteligencias son ocho y coexisten en el niño desde una edad muy temprana. Dentro de los medios, por supuesto, los juguetes cumplen una función substancial” (pág. 20).

Al valorarse a los juguetes desde un enfoque desarrollador de procesos y cualidades psíquicas y físicas, los mismos pueden ejercer una acción estimuladora en aquellas particularidades que constituyen el núcleo central de dichas inteligencias, en especial de aquellas directamente relacionadas con el tipo específico de juguetes, si bien, siendo consecuentes con Gardner, todo objeto ejerce una acción sobre todos los procesos y acciones psíquicas, partiendo de la concepción de la localización dinámica de las funciones cerebrales. Por lo tanto, al clasificar un juguete dentro de una clase de inteligencia, esto se refiere a su función principal, y no a una categorización exclusiva de este tipo de inteligencia.

Ahora bien, si se selecciona juguetes adecuados para la edad y en relación a las inteligencias que se quieren desarrollar se sacaría provecho al juguete para estimular las inteligencias múltiples. Por ejemplo para la inteligencia lingüística los juguetes como micrófonos; en la I. lógico-matemática los rompecabezas; en la I. espacial los legos; I. kinestésica como los trompos; I. musical los instrumentos musicales como la guitarra; I. interpersonal los juegos de mesa como el monopolio; I. intrapersonal juegos electrónicos de uso individual como el psp y la I. naturalista como los juegos de granja.

Por último, aunque hay algunos juguetes que desarrollan solamente una aptitud, la mayoría sirve para más de un propósito. En ese sentido que los juguetes pasan a jugar un rol importante, para formar parte de las experiencias cristalizantes que estimulan el desarrollo de las inteligencias en la medida en que son bien elegidos para activar cada tipo de ellas.

Al valorarse los juguetes desde un enfoque desarrollador de procesos y cualidades psíquicas y físicas, los mismos pueden ejercer una acción estimuladora en aquellas particularidades que constituyen el núcleo central de dichas inteligencias,

en especial de aquellas directamente relacionadas con el tipo específico de juguetes, si bien, siendo consecuentes con Gardner y la teoría histórico-cultural, todo objeto ejerce una acción sobre todos los procesos y acciones psíquicas, partiendo de la concepción de la localización dinámica de las funciones cerebrales. Por lo tanto, al clasificar un juguete dentro de una clase de inteligencia, esto se refiere a su función principal, y no a una categorización exclusiva de este tipo de inteligencia.

Partiendo de esta clasificación, y del conocimiento del desarrollo y particularidades de las niñas y niños en estas edades, y de la especificidad evolutiva de cada inteligencia, se establece la selección para la etapa del desarrollo en cuestión, evadiéndose así una categorización cerrada por edades que anteriormente se ha planteado solo es una guía general.

De esta manera, conjugando todos los parámetros se logra un enfoque más científico para la clasificación de los juguetes y sus efectos en las inteligencias.

El juguete es un material que proporciona diversión, desarrolla destrezas cognitivas, psicomotrices y afectivas, por lo que se ha determinado que es una estrategia de primer orden para lograr una actitud favorable del aprendizaje.

El aprendizaje debe desarrollarse con estrategias activas de interaprendizaje, y el juguete responde a las necesidades didácticas que favorecen el mejoramiento de la calidad de la formación que en la actualidad deben ser tomados en cuenta por todos los padres de familia. Gardner, H. (2001)⁶

2.2 Fundamentación teórica

Este proyecto se fundamenta en las siguientes consideraciones:

Efectos que producen la selección de juguetes adecuados en la estimulación de las inteligencias múltiples para favorecer el aprendizaje integral de niños y niñas de 4 a 5 años de edad , es un bien que es necesario buscar, porque es la condición indispensable para que los infantes reciban los estímulos adecuados y, por tanto, alcancen un desarrollo propio de su edad y sea sostenible como una posibilidad para

⁶ Howard Gardner (2001), *Inteligencias Múltiples, La teoría en la práctica*, editorial Paidós Ibérica, Barcelona, España.

que los párvulos se integren y se desenvuelvan de forma competente dentro de su infancia y en todas las etapas de su vida.

Este proyecto hace hincapié en que el progreso del niño y niña depende de la elección idónea que tienen los padres al adquirir un juguete. Como es común la mayoría de juguetes son proporcionados por los padres es por eso que ellos deben estar informados sobre cuál es el objeto de recreación más enriquecedor para su hijo e hija.

A los padres es bueno enseñarle que los hijos deben escoger libremente sus juguetes, por lo que los padres no deben imponerles sus propios gustos. Solo es aconsejable realizar alguna intervención cuando el niño o la niña seleccionan un juguete no adecuado para su edad y desarrollo.

Los padres deben dejar jugar a sus hijos con sus juguetes, es frecuente que los padres compren al hijo un juguete, y luego sean ellos quienes jueguen con el objeto.

Por otra parte, el juguete que se le compra al niño o niña es para su uso voluntario y no para tenerlo de exhibición. En más de una ocasión hemos conocido de casos en que la niña, por ejemplo, tiene una colección de muñecas con las que nunca ha jugado, pues los padres le han coartado su uso, porque "las rompen", o "ha costado mucho dinero".

Los padres además deben saber que el juguete más costoso no es siempre el mejor. También en ocasiones se ve a padres que compran un juguete que les parece "lindo", y que luego el hijo o hija no disfrutan, y dejan pasar por alto otro que realmente es fundamental para su desarrollo.

El juguete expresa su importancia como elemento desarrollador de la formación y educación de los niños y las niñas, y destacan sus enormes potencialidades para la estimulación de todas sus inteligencias.

En la vida de los pequeños hay una interrelación muy similar hacia los juguetes es por esta razón que debemos utilizarlos como una herramienta para estimular las inteligencias múltiples, logrando con esto un aprendizaje integral.

Un juguete sabiamente seleccionado es uno de los medios más apropiados para estimular la inteligencia de los niños(as). En la actualidad debe existir cada día mayor conciencia sobre el papel del juguete en el sano desarrollo de los niños. Tanto los padres como la comunidad tienen que reconocer que el juego y el juguete es una actividad irremplazable para desarrollar la capacidad de aprendizaje del niño, un medio de expresión y de maduración en el plano físico, cognitivo, psicológico y social.

La reflexión actual sobre la actividad lúdica gira en torno a los juguetes y su papel en cada cultura, la creación de nuevos juguetes cada vez más adaptados a las necesidades del niño y la recuperación de los ya existentes, la creación de espacios dedicados al juego, así como el rol participativo que deben asumir los padres y adultos en las actividades lúdicas. Grellet, C. (2000)⁷

La actividad lúdica ha estado presente desde siempre y cuando profundizamos en sus fundamentos podemos comprender por qué. El juguete es la herramienta a través de la cual el ser humano “aprehende” el mundo. No podemos olvidar que el proceso de desarrollo infantil y la conquista de la autonomía se resumen en una progresiva comprensión y adaptación al mundo.

El mejor juguete es aquel que mejor satisfaga las necesidades y motivos que caracterizan su personalidad en formación. Por ello es indispensable un conocimiento de las particularidades de los juguetes para que estos sean verdaderamente promotores para cada inteligencia.

Siempre tenemos que tener en cuenta que los juguetes deben estar en relación con la edad, y por lo tanto, adaptarse al desarrollo de los pequeños, es importante también relacionarlos con algunos que se adelanten en algo a sus posibilidades, para que incidan en su zona de desarrollo potencial y les sirvan de estímulo para alcanzar un nivel de desarrollo posterior.

Este concepto, tiene una significación particular dentro del proceso de enseñanza y a su vez en la utilización del juguete como medio de estimular las inteligencias múltiples.

⁷ Grellet Carolina, (2000), El juego entre el nacimiento y los 7 años, disponible en unesdoc.unesco.org

La inteligencia

Concepto de las inteligencias múltiples

La teoría de las inteligencias múltiples es un modelo propuesto, en el que la inteligencia no es vista como algo unitario que agrupa diferentes capacidades específicas con distinto nivel de generalidad, sino como un conjunto de inteligencias múltiples, distintas e independientes. Gardner define la inteligencia como la «capacidad de resolver problemas y/o elaborar productos que sean valiosos en una o más cultura. Gardner, H. (2001)⁸

La inteligencia es la capacidad de asimilar, guardar, elaborar información y utilizarla para resolver problemas, cosa que también son capaces de hacer los animales e incluso los ordenadores. Pero el ser humano va más allá, desarrollando una capacidad de iniciar, dirigir y controlar nuestras operaciones mentales y todas las actividades que manejan información. Aprendemos, reconocemos, relacionamos, mantenemos el equilibrio y muchas cosas más sin saber cómo lo hacemos. Pero tenemos además la capacidad de integrar estas actividades mentales y de hacerlas voluntarias, en definitiva de controlarlas, como ocurre con nuestra atención o con el aprendizaje, que deja de ser automático como en los animales para focalizarlo hacia determinados objetivos deseados.

La inteligencia de una persona está formada por un conjunto de variables como la atención, la capacidad de observación, la memoria, el aprendizaje, las habilidades sociales, etc., que le permiten enfrentarse al mundo diariamente. El rendimiento que obtenemos de nuestras actividades diarias depende en gran medida de la atención que les prestemos, así como de la capacidad de concentración que manifestemos en cada momento. Pero hay que tener en cuenta que, para tener un rendimiento adecuado intervienen muchas otras funciones como, por ejemplo, un estado emocional estable, una buena salud psico-física o un nivel de activación normal.

Todos los seres humanos son capaces de conocer el mundo de ocho modos diferentes. Según el análisis de las ocho inteligencias todo somos capaces de conocer

⁸ Howard Gardner, (2001), *Inteligencias múltiples, La teoría en la práctica*

el mundo a través del lenguaje, del análisis lógico-matemático, de la representación espacial, del pensamiento musical, del uso del cuerpo para resolver problemas o hacer cosas, de una comprensión de los demás individuos y de una comprensión de nosotros mismos.

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

Inteligencias múltiples y sus habilidades

En el siguiente cuadro, se puede apreciar cómo los niños desarrollan sus inteligencias, en qué destacan, lo que les gusta hacer y cómo aprenden mejor de acuerdo a sus potencialidades, esto será de gran utilidad para el reconocimiento de los estilos de aprendizaje.

Inteligencias Múltiples:

El infante destaca y aprende mejor

- LÓGICO - MATEMÁTICA. Usando relaciones, clasificando, trabajando con lo abstracto.
- LINGÜÍSTICO - VERBAL. Narrando, escuchando cuentos.
- CORPORAL – KINESTÉSICA. Trabajos manuales, utilización de herramientas, tocar texturas.
- ESPACIAL. Diseñar, dibujar, construir, crear, soñar despierto, mirar dibujos. Trabajando con dibujos y colores.
- MUSICAL. Cantar, reconocer sonidos, recordar melodías y ritmos, tocar un instrumento, escuchar música.
- INTERPERSONAL. Tener amigos, hablar con ellos, compartir, cooperar.
- INTRAPERSONAL. Reconocer sus puntos fuertes y sus debilidades, estableciendo objetivos, reflexionar, seguir sus intereses.
- NATURALISTA. Participar en la naturaleza, trabajar en el medio natural, explorar los seres vivos, cuidar acerca de plantas.

Definición de las 8 inteligencias múltiples

Inteligencia Musical

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

Inteligencia Corporal- Kinestésica

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

Inteligencia Lingüística

Es la capacidad de usar las palabras de manera efectiva, en forma oral o escrita. Incluye la habilidad en el uso de la sintaxis, la fonética, la semántica y los usos pragmáticos del lenguaje. Alto nivel de esta inteligencia se ve en escritores, poetas, periodistas y oradores, entre otros. Está en los alumnos a los que les encanta redactar historias, leer, jugar con rimas, trabalenguas y en los que aprenden con facilidad otros idiomas.

Inteligencia Lógico-matemática

Es la capacidad para usar los números de manera efectiva y de razonar adecuadamente. Incluye la sensibilidad a los esquemas y relaciones lógicas, las afirmaciones y las proposiciones, las funciones y otras abstracciones relacionadas. Alto nivel de esta inteligencia se ve en científicos, matemáticos, contadores, ingenieros y analistas de sistemas, entre otros. Los alumnos que la han desarrollado

analizan con facilidad planteos y problemas. Se acercan a los cálculos numéricos, estadísticas y presupuestos con entusiasmo. Las personas con una inteligencia lógica matemática bien desarrollada son capaces de utilizar el pensamiento abstracto utilizando la lógica y los números para establecer relaciones entre distintos datos. Destacan, por tanto, en la resolución de problemas, en la capacidad de realizar cálculos matemáticos complejos y en el razonamiento lógico.

Inteligencia Espacial

Es la capacidad de pensar en tres dimensiones. Permite percibir imágenes externas e internas, recrearlas, transformarlas o modificarlas, recorrer el espacio o hacer que los objetos lo recorran y producir o decodificar información gráfica. Presente en pilotos, marinos, escultores, pintores y arquitectos, entre otros. Está en los alumnos que estudian mejor con gráficos, esquemas, cuadros. Les gusta hacer mapas conceptuales y mentales. Entienden muy bien planos y croquis.

Inteligencia Interpersonal

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

Inteligencia Intrapersonal

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

Inteligencia Naturalista

Es la capacidad de distinguir, clasificar y utilizar elementos del medio ambiente, objetos, animales o plantas. Tanto del ambiente urbano como suburbano o

rural. Incluye las habilidades de observación, experimentación, reflexión y cuestionamiento de nuestro entorno. La poseen en alto nivel la gente de campo, botánicos, cazadores, ecologistas y paisajistas, entre otros. Se da en los alumnos que aman los animales, las plantas; que reconocen y les gusta investigar características del mundo natural y del hecho por el hombre.

Actividades para desarrollar y evaluar las inteligencias múltiples

Inteligencia Lingüística

Exposiciones orales

- Lluvias de ideas con los estudiantes para generar ideas originales en un ambiente relajado y se pueda originar el diálogo y el debate.
- Lectura en voz alta de cuentos, narraciones, poemas, trabalenguas.
- Jugar al reportero donde el estudiante tenga que narrar la escena con varios detalles.

Inteligencia Lógica y Matemática

- Juegos de armar elementos como el cubo, rompecabezas
- Simulaciones y prácticas de compra y venta de artículos
- Juegos de lógica como ajedrez y damas

Inteligencia espacial

- Mapas para llegar a un punto específico
- Manejo de dibujos en 3D, pintura artística
- Imaginar, graficar y describir un escenario

Inteligencia Kinestésica

- Actividades relacionadas con expresión corporal, teatro, danza, artes marciales.
- Manualidades, artes plásticas y estéticas

Inteligencia Musical

- Incorporar la música mientras trabaja en algún proyecto
- Hacer la imitación de su cantante favorito
- Sacar la letra de una canción que les guste

- Inventar la música y la letra de una canción

Inteligencia Naturalista

- Salir de excursión y paseos
- Sembrar una huerta en el jardín con la participación de los estudiantes
- Ejercicios y juegos de relajación al aire libre
- Cuidado de una mascota
- Ejercicios de observación donde se pide a los estudiantes que busquen en un bosque elementos que se están estudiando, por ejemplo las plantas, flores, frutos, etc.

Inteligencia Interpersonal

- Trabajo en grupo donde cada uno pueda expresarse y aportar con algo
- Juegos donde se requieran varios participantes y donde se requiera jugar en parejas
- Actividades comunitarias y de solidaridad con personas de escasos recursos

Inteligencia Intrapersonal

- Actividades de relajación, meditación, oración y yoga
- Trabajos como ¿Quién soy yo? Donde el estudiante pueda expresarse auto describiéndose y resaltar sus valores más importantes
- Ejercicios de motivación y proyección personal.

Inteligencias múltiples y su desarrollo

Cuanta posibilidad intelectual, y cuanta capacidad de desarrollo poseemos, sin embargo, cuando analizamos los programas de enseñanza que se imparten en muchas instituciones y que obligan a los alumnos, a los niños a seguir, observamos que se limitan a concentrarse en el predominio de las inteligencias lingüística y matemática dando mínima importancia a las otras posibilidades del conocimiento.

Razón por la cual muchos alumnos que no se destacan en el dominio de las inteligencias académicas tradicionales, no tienen reconocimiento y se diluye así su aporte al ámbito cultural y social, y algunos llegan a pensar que son unos fracasados, cuando en realidad se están suprimiendo sus talentos. Por lo anterior descrito, sabemos entonces que no existe una inteligencia general que crezca o se estanque,

sino un elenco múltiple de aspectos de la inteligencia, algunos mucho más sensibles que otros a la modificación de estímulos adecuados.

En la actualidad se habla del desarrollo integral del niño, es decir que incluya todos los aspectos del desarrollo (físico, sexual, cognitivo, social, moral, lenguaje, emocional, etc.), en esto se basa la teoría del Desarrollo de las Inteligencias Múltiples.

Existen dos tipos de experiencias extremas claves en el desarrollo de las inteligencias que es importante tomar en cuenta, las experiencias cristalizantes y las experiencias paralizantes.

Las primeras, las experiencias cristalizantes, son inmediatos en la historia personal, claves para el desarrollo del talento y de las habilidades en las personas. A menudo estos hechos se producen en la temprana infancia. Estas experiencias son las que encienden la chispa de una inteligencia e inician su desarrollo hacia la madurez.

Por otro lado las experiencias paralizantes existen como contrapartida de las anteriores, se refieren a aquellas experiencias que bloquean el desarrollo de una inteligencia, están llenas de emociones negativas, capaces de frenar el normal desarrollo de las inteligencias. Sensaciones de miedo, vergüenza, culpa, odio, impiden crecer intelectualmente. Es probable así, que luego de esta experiencia un niño decida no acercarse más a un instrumento musical o no dibujar más porque ya decidió que “no sabe hacerlo”. Gardner, H. (2010)⁹

Teoría de las inteligencias múltiples

La Teoría de las Inteligencias Múltiples ha impactado a aquellos que están envueltos de una forma u otra en el proceso enseñanza-aprendizaje. En muchas ciudades de los Estados Unidos, en Puerto Rico, Filipinas, Singapur, así como en Europa, han surgido escuelas en donde se llevan a cabo actividades encaminadas a desarrollar las distintas inteligencias que el individuo posee.

Ya se habla de “Escuelas de Inteligencias Múltiples”, donde los estudiantes aprenden y se fortalecen intelectualmente a través de un currículo que en vez de

⁹ Howard Gardner (2010) La inteligencia reformulada, Las inteligencias múltiples en el siglo XXI

enfatar la enseñanza a través de las inteligencias, las escuelas enfatar la enseñanza “para” la inteligencia. Los alumnos son motivados para que puedan lograr las metas que se han propuesto alcanzar.

Los docentes desarrollan estrategias didácticas que toman en cuenta las diferentes posibilidades de adquisición del conocimiento que tiene el niño. Si éste no comprende a través de la inteligencia que se elige para informarle, consideran que existen por lo menos siete diferentes caminos más para intentarlo.

Los padres tienen participación activa en la planificación de actividades que ayudan a enriquecer el currículo y asisten a reuniones donde se discute el progreso de sus hijos, además en casa estimulan, comprenden y alientan a sus hijos en el desarrollo de sus capacidades.

Estructuras de la mente

Para Gardner el tema de la inteligencia no puede quedar exclusivamente en manos de la Psicometría, pues ésta en nada contribuye a desvelar los procesos cognitivos ni personales sobre el Comportamiento humano a la hora de resolver nuevos problemas, ni se preocupa sobre el potencial individual para el crecimiento futuro. Por ello, propone la existencia de una serie de “inteligencias independientes” que incluyen áreas como las relacionadas con las artes y las habilidades sociales, además de las clásicamente incluidas en el concepto (lógico-matemática y lingüística)

Desarrollo del modelo

La inteligencia, para Gardner, no es concebible como una instancia unitaria (ya sea como compuesta por un único factor, o bien abarcativa de múltiples capacidades), sino más bien se plantea la existencia de múltiples inteligencias, cada una diferente de las demás. Aunque la diferencia entre plantear una inteligencia abarcando múltiples capacidades y proponer inteligencias múltiples pueda parecer sutil, lo que intenta subrayar el autor es la idea de que cada inteligencia es un sistema en sí mismo, más que simplemente un aspecto de un sistema mayor. Así mismo, las inteligencias postuladas por Gardner son independientes unas de otras. Es decir, las destrezas de una persona en una inteligencia no debieran, en principio, ser predictivas de las destrezas de esa persona en otras inteligencias.

Las diferentes inteligencias en los niños y niñas de 4 a 5 años

Recordemos que todas las personas poseen las ocho inteligencias desarrolladas en diferentes proporciones. El niño y la niña de 4 a 5 años pueden presentar una amplia gama de habilidades e incluso tener en una misma inteligencias un sin número de fortalezas y debilidades. Es importante saber que no podemos encasillar a un niño/a en una sola inteligencia, sino tener en cuenta que las inteligencias se complementan unas con otras y todas están presentes en cada persona, en proporciones distintas pero conforman un todo. Cada niño/a posee su estilo único de aprender, una combinación de las diferentes habilidades que le permiten llegar al conocimiento a su manera.

El niño(a) puede presentar rasgos que determinen que posee dicho tipo de inteligencia, por lo que es importante revisar una por una y establecer un perfil personal y único en relación con las inteligencias múltiples. Gardner, H. (2001) ¹⁰

Los juguetes

Concepto de juguete

Es el accesorio que constituye por sí mismo el elemento suficiente del juego, es decir, es el elemento con el que los niños se divierten. Además también estimula la actividad del niño e incide en el desarrollo de su cuerpo, motricidad, afectividad, inteligencia, creatividad y sociabilidad. CHÂTEAU, J. (1973/2006)¹¹

Historia del juguete

CHÂTEAU, J. (2006) Desde que el hombre apareció en la faz de la tierra se convirtió en un ser curioso y probablemente juguetón. La pregunta surge sola: ¿cuál habrá sido el primer juguete de los niños de esa época de la historia de la humanidad? Si, como se podría pensar, vivían en cavernas, lo único que podían tener a la mano serían unos cuantos guijarros, que vendrían a ser las primeras canicas; algunos huesos restos de antiguas comidas y algunas ramas.

¹⁰ Howard Gardner (2001), Inteligencias Múltiple, la teoría en la práctica, Paidós Ibérica

¹¹ Chateau Jean (2006), Psicología de los juegos Infantiles, (7ma Reimpresión), Buenos Aires, Kapelusz

En sus primeros pasos, el juguete era artesanal e incluso en ocasiones eran los propios niños quienes los fabricaban, generalmente buscando imitar objetos de la vida real. La revolución industrial dio un vuelco en la fabricación de estos artefactos de diversión y la evolución de la tecnología permitió crear objetos cada vez más parecidos a los reales para la distracción de los niños. Fue a partir de entonces que la diversión de los niños comenzó a ser mediada por el mercado.

Sin embargo, el adelanto ha traído consigo una serie de desventajas. Los niños de la primera mitad del Siglo XX, que ya accedían a la televisión podían “jugar al doctor” con sus respectivos juguetes porque veían al de la pantalla chica; “a los vaqueros e indios” con caballito de palo, sombrero y pistolas y penacho de plumas; “a la guerrita” con soldaditos y con dinosaurios cuando la versión japonesa de Godzilla. Las niñas jugaban a la comidita, con vajilla de loza china y cocina de aluminio, rodeadas de muñecos; a la costurera con máquina de coser incluida; al maquillaje con cosméticos simulados incluidos; y a otros juegos como las ligas, las rondas y los cantos.

Los juguetes electrónicos educativos pueden ser una buena alternativa. Son "los juguetes del siglo XXI", que cada vez ganan más adeptos entre pequeños y mayores. Están especialmente diseñados para adaptarse a las nuevas necesidades del niño y para familiarizarle con las herramientas que utilizará en un futuro, como la electrónica o la informática. Se trata de juegos fabricados con las nuevas tecnologías, que incorporan música, luz, voz y actividades interactivas con las que el niño aprende a la vez que se divierte. Los juegos con ayuda de la voz, que se incorpora en un 'chip', invitan a los niños a participar en las diferentes actividades lúdico-educativas. Sarazanas & Bandet (2010)¹²

Clasificaciones de los juguetes

Los juguetes pueden clasificarse de muchas formas, de acuerdo a un grupo de edad al que están destinados

¹² Sarazanas & Bandet (2010), El niño y sus juguetes, Madrid, Editorial Narcea

- Juguetes para bebés: Si hay diferencias sustanciales de género, más que por el color u otra característica más bien destinada a los no bebés que interactúan con el bebé y el juguete.
- Juguetes para niños y niñas: Se entiende que son para niños y niñas no bebés y hasta la adolescencia.
- Juguetes para todas las edades: Generalmente excluyen a los bebés, pero sirven para toda edad y son excelentes para la convivencia multigeneracional, como es el caso de la convivencia familiar.
- Juguetes para adultos. Se conoce así a los que están destinados exclusivamente para adultos y por lo común son de tipo sexual o eróticos.

Por el lugar en el que se juegan

- Juguetes de mesa.
- Juguetes electrónicos en particular los videojuegos.
- Juguetes para exterior (cometas o papalotes, pelotas).

Por el tipo de juguetes

- Juguetes educativos.
- Juguetes bélicos.
- Juguetes deportivos

De acuerdo a la capacidad que más desarrollan

Afectividad: Se trata de juguetes de tacto suave, armonía de colores o sonidos.

- Peluches, muñecas de trapo, etcétera.
- Juegos de mesa: Ajedrez, damas, dominó, lotería, Juegos de cartas.

Motricidad fina: Ayudan a desarrollar la habilidad de las manos.

- Construcciones de piezas.
- Juegos de pintar y dibujar.
- Juguetes de encajar: Puzzles, y rompecabezas.

Motricidad global

- Pequeños vehículos: Cohechitos, bicicletas, triciclos.
- Pelotas, balones.

- Deportes: fútbol, básquet, etcétera.

Sociables: Se trata de juegos que imitan escenas propias de la actividad de los adultos.

- Cocina, plancha, coches de muñecas y otras labores del hogar.
- Instrumentos musicales.
- Juegos de comunicación. CHÂTEAU, J. (2006)¹³

Función del juguete

CHÂTEAU, J. (2006) En general un juguete tiene por objetivo la recreación, sin descartar otras funciones como la formación, el aprendizaje, el desarrollo o estimulación de los aspectos intelectual, psicológica, sensorio-motriz y de convivencia social, entre otros. Es en los niños en que el juguete es un concepto imprescindible y en el que toma su máximo valor en el contexto del desarrollo humano. La función del juguete en los niños es la de apoyar el desarrollo de múltiples aspectos de éste, tanto el físico como el psicológico. Es a través del juguete que los niños exploran, descubren, aprenden e interactúan con múltiples objetos y problemas que forman una parte importante de su adecuado desarrollo como individuos.

Importancia del juguete

Los juguetes siempre han desempeñado un papel importante en la vida de los niños. Con frecuencia reflejan la cultura del momento e indican los cambios culturales y las tendencias sociales, tal y como se puede ver en los museos y las bibliotecas de juguetes alrededor del mundo .A pesar de que los juguetes de hoy día parecen ser diferentes a los de tamaño, el propósito de los juguetes siempre ha sido el mismo: llevar alegría y placer, y crear oportunidades para incrementar el aprendizaje y el desarrollo infantil.

Los juguetes añaden magia y emoción al aprendizaje sobre la vida, el funcionamiento de las cosas y cómo llevarse bien con los demás. Saber escoger los juguetes que fomenten el juego sano, amplía el desarrollo cognoscitivo, físico y social

¹³ Chateau Jean (2006), Psicología de los juegos infantiles, (7ma Reimpresión), Buenos Aires, Kapelusz

del niño. Los juguetes que fomentan la creatividad y la imaginación en los niños, por lo general, son los que se utilizan una y otra vez.

Un buen juguete puede y debe estimular la imaginación y el entusiasmo del pequeño, y enriquecer el escenario del juego, favoreciendo la interacción. El juguete, además, crece con los niños, y lo hace de forma distinta para cada uno de ellos. A veces, el juguete favorito de un pequeño, que le acompaña a todos los sitios, queda arrinconado, sustituido por otro. Otras, un juego que hemos regalado a un niño no le gusta a otro de su misma edad, tal vez porque prefiere juegos más activos, o porque es más retraído, o, simplemente, porque cada niño es diferente.

De todas formas, cuando escojas un juguete para tu hijo, siempre presta atención a la edad para la cual se recomienda. Busca juguetes que vayan a la par con los intereses y el nivel de desarrollo del niño. El juguete adecuado, en el momento adecuado, enriquecerá la experiencia de juego del niño y sentará las bases de su aprendizaje. Kawin, E. (1981)

Los padres y los juguetes

A los padres es bueno enseñarles, no solamente juegos y actividades, sino también como usar los juguetes en el hogar. Los hijos deben escoger libremente sus juguetes, por lo que los padres no deben imponerles sus propios gustos. Solo es aconsejable realizar alguna intervención cuando el niño o la niña seleccionan un juguete no adecuado para su edad y desarrollo.

Los padres deben dejar jugar a sus hijos con sus juguetes. No es infrecuente que se le compre al hijo un juguete, y luego sea el padre o madre el que juegue con el objeto. Por otra parte, el juguete que se le compra al niño o niña es para su uso voluntario y no para tenerlo de exhibición. También en ocasiones se ve a padres que compran un juguete que les parece "lindo", y que luego el hijo o hija no disfrutan, y dejan pasar por alto otro que realmente es fundamental para su desarrollo. Aunque se redunde, los padres han de saber que el juguete no enseña a jugar, y que deben enseñar a sus hijos las acciones lúdicas, en una actividad conjunta plena de afectividad, paciencia y comprensión.

Los padres han de evitar en sus hijos la formación de una actitud consumista hacia los Juguetes, y que no todo en la vida se puede tener. Los progenitores a su vez han de enseñar a sus hijos a compartir sus juguetes con otros amiguitos, y posibilitar el contacto grupal de los mismos. Así, el juguete expresa su importancia como elemento desarrollador de la formación y educación de los niños y las niñas, y destacan sus enormes potencialidades para la estimulación de todas sus inteligencias. Kawin, E. (1981)

Los educadores y los juguetes

En el centro infantil la utilización del juguete como medio didáctico o como objeto de conocimiento, ha de apoyarse en una sólida base respecto a las posibilidades que el juguete puede ofrecer, y de cómo usarlo para alcanzar los objetivos que se propone el educador en sus actividades pedagógicas. Realmente hablar de un juguete didáctico es casi una tautología, pues cualquier juguete, esté diseñado o no con propósitos de enseñanza, constituye en sí mismo un medio de conocimiento del mundo, y un objeto que propicia ese conocimiento. Por lo tanto, lo único que diferencia a un juguete didáctico de otro que no se dice que lo sea, es que el primero está dirigido y orientado conscientemente a la consecución de objetivos educativos y concretos, posibilitando dirigir la actividad lúdica de los niños y las niñas de manera organizada, sistemática y planificada, hacia un objeto específico. Por lo tanto, cualquier área de desarrollo puede tener juguetes didácticos, y cualquier inteligencia puede promoverse por ellos.

El juguete, al igual que cualquier otro objeto de la cultura humana, no refleja directamente su función, sino que requiere de un aprendizaje progresivo, que se da generalmente en la actividad conjunta de los niños y niñas con los adultos. En este sentido, el juguete no enseña a jugar, aunque su fin sea muy evidente. Es el educador, con su paciencia y comprensión infinita, quien pone en contacto al niño y la niña con el mundo de los juguetes, y les enseña las acciones que están impresas en su significación.

Todo educador ha de conocer profundamente los objetivos y metodología de cada juguete, para dirigir de manera más eficaz el proceso de apropiación por los niños y niñas de su significación constante. El niño y la niña han de tener posibilidades

de entrar en contacto por sí mismos con los juguetes, y tratar por su propio esfuerzo de "descubrir" su función, pero el educador ha de estar presto a brindar el nivel de ayuda que se requiera caso de que no sepan, o no puedan, aprender directamente su función.

Todos los infantes han de jugar con todos los juguetes, para posibilitar la estimulación de todas sus inteligencias. Los niños y las niñas han de aprender a compartir los juguetes, por lo que la educadora ha de aplicar los mejores manejos educativos cuando alguno quiera tenerlos solo para sí. Una buena medida es estimular a los pequeños a jugar de manera conjunta con un mismo juguete, o disfrutarlo por un tiempo y luego legarlo a los otros. Un mismo juguete va a transformar su utilización en la medida en que se dan las diferentes etapas evolutivas, por lo que los educadores han de ampliar su rango de uso, conjuntamente con los cambios que se operan en los niños y las niñas. Por eso, los juguetes han de guardarse, o intercambiarse con los otros grupos etarios, y de esta manera se potencia su acción sobre los diferentes procesos y cualidades psíquicas.

El educador ha de orientar y hacer ver a los niños y niñas las posibilidades que puede tener cualquier juguete, y no solamente la de su función evidente. Los educadores han de crear juguetes artesanales, utilizando todas las técnicas al alcance y los materiales de desecho y reciclables, aunque existan posibilidades de su adquisición industrial. Los niños y niñas pueden cooperar en la elaboración de los mismos. Kawin, E. (1981)

Consejos para elegir juguetes

- El juguete debe ser deseado por el niño/a.
- Que sea seguro. Debe estar confeccionado con materiales que no se astillen o sean cortantes si se rompen. Los colores han de ser sólidos y no tóxicos. Cuanto más pequeño es el niño/a más grande deben ser los juguetes.
- Debemos comprarlos adecuados a su edad pensando, siempre, en la finalidad y actitudes que desarrollan en nuestros hijos.

- Tengamos en cuenta su personalidad: un niño/a retraído necesitará juegos socializadores (varios jugadores); a un niño/a hiperactivo/a le resultarán adecuados juegos de atención, artísticos, etc...
- Que sea simple. Esto aumentaría la gama de usos que se pueden hacer de él, desarrollando su fantasía y su capacidad simbólica.
- No comprarlos para satisfacer un capricho momentáneo del niño/a.
- Generalmente no deben ser utilizados para premiar o castigar a un niño/a.
- Debemos tener en cuenta que el exceso de juguetes mata la fantasía y produce aburrimiento. Los niños necesitan pedir ante todo.
- Conviene instruir a los familiares para que no regalen juguetes de forma indiscriminada.
- El mejor juguete no es necesariamente el más caro. Kawin, E. (1981)

Juguetes por edades para los niños

<p style="text-align: center;">O-6 MESES</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Necesita juguetes que le ayuden a descubrir su cuerpo y a distinguir diferentes texturas, formas y colores. • Sonajeros • Móviles de cuna • Muñecos de goma • Mordedores • Alfombras con actividades
<p style="text-align: center;">7-12 MESES</p>	<ul style="list-style-type: none"> • El bebé empieza a explorar los objetos y a reconocer voces. • Pelotas • Muñecos de trapo • Juguetes sonoros • Balancines

	<ul style="list-style-type: none"> • Andadores
13-18 MESES	<ul style="list-style-type: none"> • Los niños/as saben andar y reconocen las propiedades de los objetos. • Cubos para encajar y apilar • Legos • Triciclos con ruedas • Cochechitos
19-24 MESES	<ul style="list-style-type: none"> • El niño/a habla, comprende y empieza a descubrir su entorno. • Coches • Triciclos • Pizarras • Pinturas • Instrumentos musicales • Muñecas • Animalitos
2-3 AÑOS	<ul style="list-style-type: none"> • Empiezan a sentir curiosidad e imitan escenas familiares. • Triciclos • Palas • Cubos • Rompecabezas • Pinturas • Teléfonos

	<ul style="list-style-type: none"> • Muñecas(os)
<p style="text-align: center;">3-4 AÑOS</p>	<ul style="list-style-type: none"> • El niño/a empieza a preguntar, a aprender canciones y a jugar con sus amigos/as. Para esto necesitan: • Bicicletas • Pizarras • Teléfonos • Cuentos • Marionetas • Muñecos articulados
<p style="text-align: center;">4-5 AÑOS</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Con esta edad los niños tienen una mayor habilidad física y sus movimientos y gestos son más precisos. A su vez, tienen mayor capacidad de atención. • Patines, triciclos, bicicletas, columpios • Cuadernos para colorear • Puzzles y rompecabezas • Marionetas, mecanos y muñecos articulados. • Pizarras y rotuladores • Disfraces • Casas de muñecas • Cocinas • Juegos de mesa sencillos • Plastilinas y barro de moldear • Cassettes de canciones • Libros y cuentas

	<ul style="list-style-type: none"> • Juegos de oficio: jardinero, médico, mecánico... • Barcos y aviones
--	--

Kawin, E. (1981)¹⁴

Sexo y los juguetes

Las investigaciones han comprobado que existe más similitud que diferencias entre ambos sexos en cuanto a la elección de los juguetes. Esto entra en contradicción con algunos axiomas existentes históricamente en esta problemática del juego infantil: que los varones gustan más del juego activo y organizado, que las niñas prefieren los de carácter pasivo, de naturaleza generalmente sedentaria, y que estas diferencias son más notables alrededor de los 8-10 años de edad. Si bien es cierto que existen diferencias morfológicas entre los niños y las niñas, estos se relacionan mucho con el tipo de interrelación que sea habitual en el juego, y con los patrones culturales en determinada comunidad educativa.

Cuando los niños y las niñas tienen iguales oportunidades de acceso a los diferentes juegos y juguetes, y no existen a su alrededor criterios y acciones de los adultos, prohibiendo o permitiendo uno u otro tipo de juegos, se observa que hembras y varones seleccionan generalmente los mismos juguetes en las edades más tempranas, y que solo a partir de la edad preescolar, básicamente por el reforzamiento educativo y social es que comienzan a observarse mayores diferencias.

La experiencia del centro infantil respecto a los juegos de roles comprueba que en juegos tan típicamente denominados como femeninos, como es el de la familia o "las casitas", cuando no existe una reprobación social, tanto los niños como las niñas participan de estos juegos, asumiendo sus roles respectivos, y manipulando indistintamente muñecas, utensilios de la cocina, juguetes y elementos de juego que reflejan las diversas acciones hogareñas: limpiar, planchar, lavar, entre otras. Esto no causa, por supuesto, problemas en la identificación sexual.

De igual manera, en un juego habitualmente considerado de "varones", como el de los constructores, las niñas también asumen roles de albañiles, carretilleros,

¹⁴ Kawin, E. (1981) La selección de Juguetes, Buenos Aires, Editorial Claridad

choferes, al igual que los niños. Es obvio que la elección de los diversos juguetes estará entonces más relacionada con los propios intereses que determinada por los sexos. Los problemas de identificación sexual no están dados porque el niño o la niña utilicen un tipo específico de juguetes, esto es un efecto, y no una causa de estos problemas, que la experiencia clínica demuestra está muy en estrecha dependencia de las particularidades de la dinámica hogareña, generalmente muy patológica en estos casos.

No obstante, los niños suelen ser más activos y dinámicos que las niñas, y hay investigaciones que señalan la existencia de diferencias caracterológicas, que se consolidan hacia mediados de la edad preescolar, y que como consecuencia de ello sus juegos pueden ser más movidos y menos sedentarios que los de las niñas, esta verdad evidente no tiene que ver nada con un origen sexual, sino con patrones de educación y socialización. De esta manera, aunque niños y niñas jueguen a lo mismo, y usen los mismos objetos-juguetes, el juego de los primeros siempre será de una mayor intensidad corporal y dinamismo. Lo importante entonces no es definir juguetes para niños y niñas, sino su relación con la esfera afectivo-motivacional y las particularidades físicas y motoras. CHÂTEAU, J. (2006)

El lugar de los juguetes

El lugar mejor para ubicar los juguetes es situándolos en el mayor espacio posible en el suelo, con un sitio especial para guardarlos (cajón, rincón de los juegos, anaqueles), asequibles a los niños y niñas, y bajo su responsabilidad de guarda y cuidado. Esta actitud de preservación de los juguetes ha de formarse desde que el niño o la niña empiezan a caminar (a partir de los doce meses), para inculcar este hábito desde la más temprana edad.

La asequibilidad ha de permitir que el niño y la niña utilicen los juguetes en la medida que lo deseen, permitiéndoles libertad de acción y selección individual. Este hecho de que los juguetes se ubiquen al alcance de los pequeños es de extrema importancia, pues ayuda al desarrollo de la independencia y a la manifestación particular de sus inteligencias, en la misma medida en que las necesidades e intereses se refuerzan por la actividad lúdica libre. La organización de los juguetes en

el espacio requiere una serie de técnicas que es preciso conocer, que facilita enormemente su uso. Sarazanas. & Bandet (1972)

Veamos algunas líneas generales en las que nos podemos basar para que su uso y conservación sea rentable, eficaz y duradero:

Accesibilidad y visibilidad

Lo que el niño ve, a medida que se va desplazando por el espacio, es lo que va formando sus ideas y planes a la hora de realizar una actividad. Intentaremos que los juguetes y materiales de juego estén a la vista y al alcance de los niños, salvo los que encierran peligrosidad o son frágiles. Si estos no están a la vista y alcance de los niños será el adulto el que tenga que proporcionárselos, desaprovechando la posibilidad de desarrollar la autonomía del niño y el que tome sus propias decisiones con respecto a la actividad a realizar.

Para hacer visible el material es aconsejable guardarlos en recipientes transparentes o hacerles una abertura de forma que pueda verse el interior de los mismos. Es indispensable poner los materiales al alcance de los niños, utilizando el suelo y estantes y mesas bajas. MOYLES, J.R. (1990)¹⁵

Clasificación y etiquetaje

En el lugar en el que se encuentran ubicados los distintos materiales, debemos poner códigos o etiquetas para que una vez utilizado el material por el niño, pueda devolverlo a su lugar de origen.

Estos códigos deben ser conocidos por todo el grupo y comúnmente aceptados. Un buen etiquetaje y clasificación de los materiales favorece hábitos de orden, promueve ejercicios constantes de clasificación por parte de los niños, facilita el control y el conocimiento del estado del material por parte del grupo y del adulto, lo que permite un análisis periódico y la toma de decisiones por parte del grupo para mejorar la organización y la distribución de tareas. Así, el uso del material constituye un elemento educativo básico, y debe entrar a formar parte de la vida del aula. Grange, J. (1971)

¹⁵ Moyles, J.R. (1990), el juego en la educación infantil y primaria, Madrid: MEC-Morata.

Contenedores

Es importante la elección de contenedores para cada tipo de material. La forma de estos depende del material que contenga. Estos elementos pueden ser: bandejas, cajas, botes de plástico, cestos, etc. Un buen contenedor resalta el material y lo hace visible. Grange, J. (1971)

Distribución

La distribución del material en el aula dependerá de cada caso en particular. En líneas generales podemos decir, que la distribución puede realizarse de una manera centralizada o descentralizada. En el primer caso, el material se encuentra en dos o tres núcleos (la estantería, la mesa,), con tal motivo el acceso de los niños al material se dificulta, ya que en multitud de ocasiones se producirán aglomeraciones. En el segundo caso se sitúa el material al alcance de la mano de los niños cuando lo necesita. Se subdividen los objetos repetidos y se distribuyen en zonas distintas del aula. Grange, J. (1971)

Conservación de los materiales

Establecer unas normas sobre la conservación del material, constituye un elemento educativo a tener en cuenta. Para ello se tienen presente las siguientes sugerencias:

- No sacar todos los materiales a la vez a principio de curso. Progresivamente el docente irá sacándolos y explicando a los niños qué características tiene, sus posibilidades, su uso y conservación.
- Recordar por medio de carteles, dibujos o símbolos, las normas de conservación del material. Periódicamente se revisarán estas normas.
- El docente o un niño o niña al que se hace responsable de la tarea revisa periódicamente el material
- El material deteriorado se retira. Es importante que el grupo sea consciente del nivel de deterioro del material, ya que a partir de este conocimiento podrá poner medidas para que esto disminuya.
- Integración en el horario. Dentro del horario de actividades diarias debemos determinar un tiempo para recogida y distribución del material.

- El juguete es la herramienta base para el desarrollo de los niños y no debemos olvidarnos de esta premisa puesto que la correcta elección del juguete ayudará al niño a un desarrollo más completo y sobre todo más estimulante. Grange, J. (1971)

La realidad del mundo de los juguetes

Tu eres su primer juguete, sobre todo sus dos primeros meses. Sus manos son indispensables en su día a día, quiere tocar todo y es muy bueno que le abrace, toque, aunque esto casi sobra decirlo porque estoy segura que lo haces. Coge su mano y que te acaricie la cara, su pelo, que se toque su otra mano. Es una experiencia con su propio cuerpo y el de los demás, al tiempo que desarrolla los sentimientos de afecto y sobre todo socialización. Grange, J. (1971)

Calidad de juguetes

Sé que los padres sobre todo con su primer hijo invierten en juguetes buenos, pero es necesario no olvidarnos de esto. Hay tiendas, muy conocidas por todos que nos ofrecen cosas con poco valor y de las que sabemos que muchos de sus objetos no cumplen con las normativas de seguridad afortunadamente el precio de los juguetes no son tan altos y compensa elegir cosas de calidad, independientemente de la edad del niño reconoce su entorno: durante sus primeros meses empieza a asimilar lo que ocurre a su alrededor. Serán necesarias mantitas o gimnasios para bebés que le ayudarán en esta tarea. Más adelante esta experimentación le servirá para sus inicios en los giros y movimientos. Buscamos relajación, con los juguetes buscamos estímulos pero también es necesario buscar juguetes que propicien cierta relajación, pueden ser peluches, móviles de cuna. Grange, J. (1971)¹⁶

Consejos a la hora de comprar y elegir juguetes Sonidos y colores, elegir juguetes musicales o que tengan sonidos del entorno para que el niño(a) los discrimine y los identifique, además estos tienen que ser vistosos para que atraigan el interés y entusiasmo del infante.

¹⁶ Grange, J. (1971) Historia del Juguete y de una industria en ensayos.

Experimentar texturas, tocar diferentes tejidos que le ayuden a reconocer y estimular su tacto, pueden ser mantitas, cuentos con texturas, trapitos de apegos.

Dejarle tocar y explorar, Es primordial no olvidarnos de este factor, de ahí la importancia que tiene lo que decía antes de la calidad de los juguetes. Al poco de nacer su medio de exploración es la boca y por tanto necesita chupar y succionar para aprender y reconocer el mundo que le rodea.

Evita comprar muchas cosas, Un niño no necesita muchos juguetes. No significará que estará más estimulado, mientras más cosas tenga a su alrededor. Según la edad necesitará una cosa u otra. Ya verás que con el tiempo te irás condicionando a comprar lo justo. Kawin, E. (1981)¹⁷

El juguete y el desarrollo físico y psíquico del niño y la niña

Siempre que se comienza a tratar sobre las particularidades del juguete y sus efectos y relaciones con el desarrollo de los niños y niñas, invariablemente se correlacionan con la significación del juego, pues en dependencia de la misma es que generalmente se concibe la elaboración de dichos objetos. Así, por ejemplo, J. Piaget establece una clasificación de los juegos que es ampliamente conocida, y en la que se especifican que estos pueden ser funcionales, de construcción, de reglas, de roles, y didácticos, si bien estos últimos no constituyen realmente una categoría en sí mismos, sino una que es extensible a las demás, concepto sobre el cual se ha de volver en un momento posterior.

Sobre la base de esta clasificación de los juegos se organiza a su vez una idéntica referente a los juguetes, y se habla entonces de juguetes funcionales, de construcción, de roles, reglas y didácticos, que tienen determinados contenidos, funciones educativas y patrones de acción, estrechamente relacionados con el desarrollo de los juegos a que se refieren, y que se materializan en tipos determinados de objetos que se supone gozan de estas propiedades.

De esta manera el juguete aparece como algo sin significación en sí mismo como objeto de la realidad, y sus efectos sobre el desarrollo físico y psíquico se

¹⁷ Kawin, E. (1981) La selección de juguetes, Buenos Aires, Claridad

valoran solamente en sentido de lo que proporciona el juego como tal. Esto, que en cierta medida es aceptable, limita, sin embargo, conocer verdaderamente las posibilidades del juguete para el desarrollo de los niños y niñas, pues solamente lo concreta a la situación del juego. Y si bien esta es la actividad más importante del niño y niña de edad preescolar, no es el único tipo de actividad que estos realizan, y en la cual, el juguete, como objeto de la realidad, también ejerce una acción estimuladora sobre los distintos procesos y propiedades psíquicas, aunque no estén inmersos dentro de una actividad de juego propiamente dicha. Por ejemplo, cuando el niño lactante manipula un objeto cualquiera, como puede ser una pelota (que generalmente se considera que es un juguete) y realiza varias acciones repetitivas con la misma, esto realmente no es un juego, ya que tales acciones se dirigen a conocer el objeto, sus particularidades y propiedades, y no a obtener un goce o disfrute con el mismo. A esta primera fase de la actividad con objetos es lo que se suele llamar como manipulación de objetos, y que siempre está dirigida al conocimiento de las características externas de los mismos. Pero, no obstante no está en una actividad propiamente de juego, sin embargo, dicho objeto (el juguete) ha propiciado una estimulación de diversos procesos y cualidades psíquicas, tales como la discriminación y diferenciación perceptual, la concentración de la atención, la generalización de relaciones, el razonamiento, en fin, ha tenido un efecto importante a los fines del desarrollo del niño o la niña.

Claro está, si esto también puede o no considerarse como juego en una discusión histórica dentro de la ciencia psicológica, algo que no va a ser objeto de análisis en el momento, lo importante es hacer notar que las posibilidades del juguete para el desarrollo no solo se circunscriben a la actividad de juego en sí misma, sino que van más allá, al conjunto de todas las actividades que el niño y la niña realizan en su transcurso evolutivo. Y que, por lo tanto, su estudio no solamente ha de hacerse en relación con sus posibilidades para concretar los objetivos del juego, sino de las más variadas actividades que los niños y niñas hacen, y consecuentemente, referidos a todas sus cualidades y procesos psíquicos y físicos. Y esto amplía, la viabilidad del juguete como medio para potenciar el desarrollo infantil.

La finalidad de un juguete es estimular la actividad y la iniciativa de los niños y las niñas, posibilitando así que los más diversos procesos y cualidades psíquicas,

así como las destrezas motrices, se desarrollen en relación con las particularidades intrínsecas de cada tipo de juguete y lo que este fundamentalmente promueve en cada acción psíquica o física. Se remarca señalar el aspecto "fundamental" que cada tipo de juguete potencia, para destacar que en un mismo objeto-juguete están asentadas no solo la acción psíquica que constituyen su función principal, sino también otro sobre las que igualmente ejerce un efecto, aunque no sea tan destacado en algunos casos. En el caso de la pelota anteriormente mencionada, si bien es obvio suponer que su principal dirección sea activar la actividad motora gruesa y los movimientos finos de la mano para el agarre, también actúa sobre la percepción de la forma, la sensibilidad táctil, la discriminación visual, entre otras propiedades. Ello evita considerar a un tipo de juguete exclusivo para una determinada particularidad del desarrollo, sino que abarca un amplio rango de posibilidades de estimulación.

Un fin principal del juguete lo es también el ofrecer al niño y la niña la oportunidad de expresarse y poner en práctica las nuevas habilidades adquiridas en las sucesivas fases de su desarrollo normal, en particular en la etapa infantil en la que el juego es la actividad fundamental y parte consustancial del medio en el cual se educan, constituyendo el instrumento básico de su proceso educativo. Piaget, J. y otros (1982)¹⁸

El juguete y la formación de la personalidad

Si el juguete reviste tal importancia a los fines del desarrollo físico y psíquico del niño y la niña, es obvio que su elaboración debe relacionarse estrechamente con las sucesivas etapas de la formación de su personalidad, que en cada período plantea necesidades y motivos particulares, los cuales es necesario conocer bien para saber a dónde dirigir la estimulación. En este sentido se da una correlación entre el uso que el niño o la niña dan al juguete y las particularidades del desarrollo de la personalidad en el período. Así, un buen juguete puede servir en las sucesivas etapas de la vida, sin necesidad de estar creando nuevos y más variados juguetes, pues lo que cambia es la manera como los niños y niñas los utilizan en las diferentes edades. Un mismo objeto-juguete puede usarse durante mucho tiempo, pero irlo haciendo cada vez más

¹⁸ Piaget, J. & Otros (1982), Juego y desarrollo. Barcelona: Grijalbo.

complicado, de modo tal que implique una continua estimulación, nuevos elementos que obligan al niño y la niña a hacer un ejercicio mayor de su imaginación y originalidad. Al insertar el juguete en una actividad de juego cada vez más compleja, el mismo objeto requiere de nuevas acciones psíquicas, esto permite que mantenga su nivel de estimulación, continúe ejerciendo un efecto sobre los procesos y propiedades psíquicas, y actúe sucesivamente en las distintas fases del desarrollo de su personalidad. Pongamos un ejemplo referido al juego de cubos (bloques), tan usado en la estimulación del desarrollo sensorial:

- El lactante generalmente lo que hace es tomar las piezas, las tira, las golpea entre sí. Al gatear lleva las piezas de un lugar a otro, las vacía y llena en un recipiente.
- El niño hasta los dos años rara vez construye una forma definida, pero logra hacer construcciones simples, como una fila o una torre sencilla.
- El niño hasta los tres años ya hace verdaderas construcciones: torres complejas, puentes, trenes, barreras, entre otras.
- Los mayores de cuatro años insertan su construcción en un juego, se interesan por darle un nombre a su construcción, y suelen añadirle un argumento a la misma, que forma parte de su representación.
- A partir de los 5-6 años usan las piezas y construcciones de manera libre, asignándoles propiedades de los más disímiles objetos, a los cuales representan.
- De esta manera el uso del juguete mantiene una correspondencia con el surgimiento y subordinación progresiva de los motivos, que constituyen uno de los componentes básicos en el desarrollo de la personalidad en las primeras edades.

Tal necesidad afectiva de poder establecer una relación emocional con los objetos del mundo que le rodea, que se materializan entre otros en los juguetes, determina que cuando los niños o niñas no tienen posibilidades de establecer este contacto afectivo con tales objetos, por carecer de ellos, sustituyen los más disímiles y le dan categoría de juguetes: una botella se transforma en una muñeca, un pedazo de madera se convierte en un barco, una escoba se vuelve un caballo. Esta sustitución, que también tiene una explicación en el plano intelectual y que es un

componente importante en el juego, tiene además una implicación afectiva muy importante, y va a tener efectos considerables en la formación del niño y niña como personas.

Por esto es muy importante que los juguetes se adapten a los distintos niveles de edad y a los intereses infantiles. Por lo general se presta atención al desarrollo del juego, mientras que la naturaleza de los objetos que intervienen en dicho juego recibe una consideración secundaria. Sin embargo, el niño y la niña conciben invariablemente al juguete desde el punto de vista utilitario, para que le sirvan en el juego, y cuantos más usos puedan concebirles, más los preferirán y durante más tiempo les interesarán.

El mejor juguete es aquel que más se corresponda con el desarrollo psíquico y físico del niño y la niña, y el que de mejor manera satisfaga las necesidades y motivos que caracterizan su personalidad en formación. Por esto es indispensable un conocimiento profundo de las particularidades del desarrollo infantil para crear juguetes verdaderamente promotores de este desarrollo.

Si bien es cierto que deben concebirse los juguetes en relación con la edad, y por lo tanto, adaptarse al estado actual del desarrollo de los pequeños, es importante también relacionarlos con algunos que se adelanten en algo a sus posibilidades, para que incidan en su zona de desarrollo potencial, les sirvan de estímulo para alcanzar un nivel de desarrollo posterior.

Este concepto, que tiene una significación particular dentro del proceso de enseñanza, la tiene a su vez en la utilización del juguete como medio de desarrollo del niño y la niña.

Por su propio devenir evolutivo el niño y la niña han de encontrar nuevas formas de acción en los mismos objetos y juguetes, pero el adulto ha de elaborar algunos que les obligan a utilizar recursos físicos y mentales de sus potencialidades. No es de olvidar que ningún objeto por sí mismo enseña a los niños y niñas a actuar, se requiere el concurso del adulto que es el que los pone en contacto con este mundo de los objetos, y les enseña las formas de actuación históricamente concebido para estos objetos. Chateau, J. (2006)

Los juguetes poco recomendables

- **¿Cómo podemos reconocer aquellos juguetes que son poco recomendables para los niños?**

Juguetes que no cumplen las normas de seguridad básicas: compruebe que no se astillen, no desprendan colores, etc. y, en su caso, que indiquen "apto para menores de 36 meses".

Los que incitan directamente a la violencia, la práctica de hábitos poco saludables, la discriminación en razón de etnia, cultura, sexo, etc.

Los que resultan poco prácticos, difíciles de guardar, necesitan recambio constante, la pérdida de una pieza los inutiliza, etc.

Los inadecuados para niños a los que van destinados: no responde a sus intereses o gustos, a su edad, o a las posibilidades de juego que le ofrece el lugar en el que vive. Chateau, J. (2006)¹⁹

Las inteligencias múltiples y los juguetes

Los juguetes y la estimulación de las inteligencias

Si analizamos la teoría de las inteligencias múltiples, planteada por H. Gardner (1995), este concibe a la inteligencia en términos de sus resultados y las habilidades que se requieren, por lo que la define como la capacidad de resolver problemas y crear productos en un ambiente naturalista y rico en circunstancias.

Las siete inteligencias se definen como tales, de acuerdo con Gardner, por cumplir criterios o requisitos básicos que la plantean como una estructura holística, lo cual las diferencias del talento, la aptitud o la habilidad. No es objeto de este material valorar estos requisitos, para lo cual puede consultarse la obra de Gardner en los que se analizan tales fundamentos.

Lo importante es que estas inteligencias plantean determinadas operaciones y habilidades que las caracterizan, y como los individuos las utilizan para resolver problemas y elaborar productos, es decir, se dirige a los resultados del proceso.

¹⁹ Jean Chateau (1973), *La psicología de los juegos infantiles*, editorial Kapelusz

En esta teoría se reconoce que en cada persona coexisten estas siete inteligencias, si bien no todas al mismo nivel de desarrollo; que la mayoría de los niños y niñas pueden desarrollar cada una de estas inteligencias; que las mismas funcionan juntas de manera compleja, y de que existen muchas maneras de ser inteligente dentro de cada categoría.

Estos aciertos se combinan consecuentemente con las posibilidades que ofrecen los objetos de la vida real para su apropiada estimulación.

Juguetes para el desarrollo de la inteligencia lingüística

Juguetes con voces y sonidos con formato ordenador, muñecos interactivos, teléfonos con voces, micrófonos karaokes de juguete, juguetes representativos de medios de transporte: (avión, bus, auto, coche,..), objetos que representen instrumentos de la vida real, títeres, libros de textos e imágenes, animales de madera, plástico y peluche, juegos de café, cocina, cuarto, sala, comedor, etc., útiles de limpieza y labores, juegos de roles: médico, peluquero, mecánico, carpintero (sus medios e instrumentos, juegos de construcción, imprenta, juego de tránsito vehicular, caballo de madera, pelota, dominós de animales, decolores, de frutas y vegetales, de medios de transporte, etc., todos aquellos que estimulen el uso de la palabra en situaciones prácticas.

Juguetes para el desarrollo de la inteligencia lógico-matemática

Educativos electrónicos de todo tipo, preferentemente con demostración gráfica, que aborden resolución de problemas, cálculo, juegos de engranaje, juguetes avanzados de dibujo, rompecabezas lógicos, numéricos, de conjuntos diversos, juegos de seriación, comparación, clasificación, identificación, modelos y planos, brújulas de juguete, acertijos, juegos de inclusión: de colores, formas, tamaños, calculadoras de juguete, juegos matemáticos de ensarte, encaje, instrumentos científicos de juguete, pirámide, cajas de formas y colores, figuras geométricas de madera y plástico, clavijeros, juguetes mecánicos y de cuerda, electrónicos, dominós de letras y números, juegos de arquitecto, constructores, imprentas de mano de figuras diversas, mecanos, juegos de herramientas, y todos aquellos que impliquen comprender relaciones cuantitativas y patrones lógicos.

Juguetes para el desarrollo de la inteligencia espacial

Juegos de radio control, arrastres y gateadores, juegos de engranaje, pizarras, juegos electrónicos con gráficos, rompecabezas de imágenes: animales, plantas, paisajes, de formas y colores, dominó de figuras geométricas, animales, colores, laberintos, bloques, libros de imágenes, ordenadores de juguetes con actividades de dibujos, coloreados, cuadernos de colorear, recortar y rellenar, cuentas de ensartar, plastilina, pelota, pirámides, juegos de inclusión: figuras geométricas, animales, objetos, etc., tableros excavados con figuras, moldes, juego de argollas, modelos de aviones, barcos y otros medios de transporte, cubos de construcción, dados de colores, temperas y lápices de color.

Juguetes para la inteligencia físico-kinestésica

Juegos de arrastre, gateadores, pantallas de dibujo, construcciones, engranaje, carruseles, toboganes, aparatos de juego de tareas exteriores, escaleras, triciclo, carriola, mini autos, carros de tirar y empujar, plastilina, juegos de dibujo, de construcción, cubo y pala, martillo y tacos, pelotas y balones, tijeras, carretilla, caballo para montar, de plástico o de madera, juegos de lazada y acordonamiento, sonajero, juego de argollas, arco y flecha, tiro al blanco, raqueta, patines, juegos de herramientas diversas, caña de pescar, trompo, juego de pompas de jabón, moldes para juego de arena, palitos chinos, regadera, cuerdas, bolas, aros grandes, diabólos, sacos de sorpresa, clavijeros, y todo lo que promueva sensaciones somáticas, de equilibrio físico, de aprendizaje manual.

Juguetes para la inteligencia musical

Educativos electrónico con sonidos y ritmos musicales, micrófono de juegos imitativos, reproductores de CD, radio y tocadiscos de juguete instrumentos musicales de juguete: guitarra, armónica, xilófono, piano, corneta, entre otros, equipos de percusión: tambores, pandereta, maruga y otros objetos sonoros, cajas de música, grabadoras y compactos infantiles, campanas diversas, flautas y silbatos, maracas, claves, cascabeles, caja china, triángulo, radio y tocadiscos de juguete, marimba, castañuelas, chicharras, móviles sonoros, walkman, y aquellos juguetes que signifiquen percibir sonidos armónicos y musicales.

Juguetes para el desarrollo de la inteligencia interpersonal

Juegos de mesa diversos: damas, parchís, monopolio, lotería, dominós, entre otros, juguetes para actividades colectivas: herramientas e implementos laborales, carretilla, disfraces, tienda de campaña y juguetes de campismo, bus y mini autos, accesorios para juegos de imitación: muñeca, animales de plástico, madera y peluche, títeres, juegos de comedor, sala, cuarto, escuela, entre otros, pelotas, balones y cestas, útiles de limpieza, juegos de peluquería, picas largas, carrusel y otros elementos de juego de áreas exteriores, retablo de títeres, y todos los demás juguetes que faciliten la comunicación social y el contacto afectivo con los demás.

Juguetes para el desarrollo de la inteligencia intrapersonal

Juguetes electrónicos de manipulación individual, juguetes con formato ordenador, juguetes que representen objetos de la vida adulta CD, máquinas fotográficas, teléfonos, plastilina, Atari, vídeos, cajas de sonidos, cuquitas, juegos didácticos con autocorrección, videojuegos, y algunos otros que faciliten la concentración individual y las premisas de la auto introspección.

Como se observa, la ubicación de los juguetes responde fundamentalmente al tipo de inteligencia que promueve de manera eficaz, si bien hay juguetes que son "multipropósito", por las infinitas posibilidades que ofrecen para la estimulación del desarrollo, como es, por ejemplo, el caso de la pelota, uno de los más universales, tanto por las inteligencias sobre las que actúa, como por el hecho de ser utilizada en todas las etapas del desarrollo. Incluso, hasta en la inteligencia intrapersonal, que es tan difícil de estimular en la edad preescolar por las pocas posibilidades al alcance del niño para introspecciones, la pelota, en el juego solitario, puede constituir un medio de autoevaluación de las propias habilidades. Por eso que, un juguete sabiamente seleccionado es quizás uno de los medios más afines al niño y la niña para estimular sus inteligencias.

Juguetes para el desarrollo de la inteligencia naturalista

Son todos los que tiene son los que permiten observar modelos que se dan en la propia Naturaleza. Algunos ejemplos son: granjas y animales de juguete, objetos de jardinería de juguete, rompecabezas relacionados con animales de granja,

salvajes etc. Se puede visitar los zoológicos y jardines esto ayudará a desarrollar el aprendizaje de forma más directa. Gardner, H. (2001)²⁰

2.3 Fundamentación psicológica

La psicología científica se ha ocupado de estudiar la inteligencia, destacando, en particular, tres enfoques a los que son:

La perspectiva diferencial, que se interesa por las diferencias interindividuales en el comportamiento inteligente, hasta el punto de que cabe preguntarse, por ejemplo, en qué medida hay diferencias intelectuales atribuibles al género, la raza o la cultura. Este enfoque contribuyó a la construcción y difusión de numerosos test, que permitían conceder a cada sujeto por el popular cociente intelectual (C.I.). El enfoque diferencial también se interesa por las aptitudes, pues se pretende esclarecer si la inteligencia es una aptitud, varias o ninguna. Las aptitudes se distribuirían en niveles sucesivos en función de su especificidad.

El enfoque cognitivo, se ocupa de las estructuras y procesos mentales de la actividad inteligente. Las distintas versiones de esta perspectiva comparten el interés por la mente. La psicología cognitiva se interesa por el software mental, pues intenta comprenderlo, explicarlo y, en lo posible, mejorarlo. Desde este punto de vista, la inteligencia es un sistema complejo que permite tratar la información simbólicamente y que está integrado por múltiples procesos mentales encaminados a alcanzar una meta.

Los teóricos cognitivos destacan sobre todo las series de procesos implicados en la atención selectiva, el aprendizaje, el razonamiento, la solución de problemas y la toma de decisiones.

El enfoque evolutivo, por su parte, se ocupa principalmente del origen y desarrollo de la inteligencia a lo largo de la vida. Por supuesto, cabe distinguir entre evolución filogenética y evolución ontogenética. La primera estudiaría la génesis y el desarrollo evolutivo de la inteligencia en las especies y, particularmente, en el hombre.

²⁰ Howard Gardner (2001), *Inteligencias múltiples*, Paidós, Barcelona

La segunda analiza el desarrollo individual de la inteligencia, desde el momento de nacer y aun desde la época prenatal.

Teorías psicológicas de Jean Piaget y Howard Gardner

La teoría de Piaget también llamada como "Teoría del Desarrollo: por la relación que existe "entre el desarrollo psicológico y el proceso de aprendizaje; éste desarrollo empieza desde que el niño nace y evoluciona hacia la madurez; pero los pasos y el ambiente difieren en cada niño aunque sus etapas son bastante similares. Alude al tiempo como un limitante en el aprendizaje en razón de que ciertos hechos se dan en ciertas etapas del individuo, paso a paso el niño evoluciona hacia una inteligencia más madura. Piaget enfatiza que el desarrollo de la inteligencia es una adaptación de la persona al mundo o ambiente que le rodea, se desarrolla a través del proceso de maduración, proceso que también incluye directamente el aprendizaje.

Los juguetes son considerados como "materiales útiles" para el desarrollo psicomotor, sensorio motor, cognitivo, del pensamiento lógico y del lenguaje en el niño, Lo que abriría de forma inmediata el camino de Piaget.

J. Piaget (1967) ²¹establece una clasificación de los juguetes que es ampliamente conocida, y en la que se especifican que estos pueden ser funcionales, de construcción, de reglas, de roles, y didácticos, La clasificación es consecuente con su teoría del desarrollo del conocimiento, por lo que refuerza el enfoque hacia la esfera intelectual. Estas clasificaciones se refieren a las edades cronológicas, relacionando una serie de juguetes apropiados para una determinada etapa del desarrollo, y se habla así de juguetes para lactantes, para niños de edad temprana, para los de edad preescolar. Este tipo de clasificación tiene muchas limitaciones, pues como ya se dijo anteriormente, la edad solo puede constituir una guía general, siendo más importante valorar los procesos y propiedades psíquicas que en un momento determinado del desarrollo son promovidos y estimulados por un tipo dado de juguetes.

²¹ Jean William Fritz Piaget fue un epistemólogo, psicólogo y biólogo suizo, creador de la epistemología genética, famoso por sus aportes al estudio de la infancia y por su teorías del desarrollo cognitivo y de la inteligencia.

Esto nos lleva a clasificaciones que descansan básicamente en los procesos y cualidades en que intervienen, y así tenemos, por ejemplo:

- Juguetes para la concentración visual y auditiva.
- Juguetes para la discriminación perceptual.
- Juguetes para el desarrollo de la actividad con objetos.
- Juguetes para la formación de los movimientos finos (presión, agarre, etc.)
- Juguetes para estimular la motilidad gruesa.
- Juguetes para el desarrollo del lenguaje.
- Juguetes para la generalización de relaciones.
- Juguetes para la estimulación de emociones positivas.
- Juguetes para el desarrollo sensorial.
- Juguetes para la estimulación de los procesos asociativos.
- Juguetes para la formación de representaciones.

Piaget sostuvo que los niños tenían que pasar por distintas etapas de desarrollo en su camino hacia el pensamiento independiente. Piaget vio el juego como un reflejo de la etapa en que el niño está. Las principales etapas del desarrollo de los niños identificados por Piaget son: la etapa sensoriomotor (de 0 a 2), la etapa pre-operacional (de 2 a 7), la etapa de las operaciones concretas (de 7 a 11) y la etapa de operaciones formales (a la edad 11 y más).

Etapa sensomotora: Él observó cómo los bebés y niños pequeños reaccionaron a las caras y objetos, y describe los procesos de asimilación y acomodación.

Antes de la teoría de Piaget, mucha gente creía que el desarrollo de los niños realmente no comenzaba hasta que empezaban a hablar. Piaget observó cómo los bebés y niños pequeños reaccionaron a las caras y objetos, y describe los procesos de asimilación y acomodación. Los objetos que el niño ve y sigue con la mirada y se dio cuenta que los móviles y los juguetes brillantes, suaves, tales como ositos y otros animales de peluche, son apropiados para un niño en esta etapa. El desarrollo sensorial es en la cabeza, por lo que el niño probablemente toque los juguetes y, probablemente, los ponga en su boca.

Etapa Pre-operacional: El niño comienza a establecer relaciones con otros niños, y el juego es una parte clave de esto. El infante aprende mucho durante esta etapa. Según Piaget, el niño aún no puede asimilar conceptos abstractos, y su visión del mundo sigue siendo egocéntrica. Sin embargo, se está desarrollando una mejor comprensión de las formas y la lógica, por lo que podrá disfrutar de bloques de construcción y puzzles sencillos. Esta es también una etapa en la que se desarrolla el lenguaje, entonces los libros, audiolibros y cuentos ayudarán este proceso. El niño comienza a establecer relaciones con otros niños, y el juego es una parte clave de esto.

Etapa de concreción operacional: El niño en esta etapa puede operar más juguetes y equipos sofisticados. En esta etapa, la comprensión del niño y el pensamiento es más independiente. El niño se está separando de los padres, y el juego y la aventura con sus compañeros es una gran parte de esto. El niño en esta etapa puede operar más juguetes y equipos sofisticados. Los niños de esta edad a menudo están muy interesados en los juegos de ordenador, pero este interés debe ser equilibrado con la necesidad de socializar y establecer relaciones funcionales con los demás.

Etapa operacional formal: Los niños mayores de 11 años siguen jugando, pero su juego probablemente sea más formal, en la forma de los deportes, por ejemplo. Esto refleja lo que Piaget llama la etapa de operaciones formales, donde el niño está funcionando de manera similar a un adulto en muchos aspectos, con más estructuras y reglas en su juego, probablemente menos imaginativo.

Los juguetes pueden tener un lugar en la teoría de Piaget sobre el desarrollo. Durante la primera etapa de desarrollo, los niños necesitan objetos alrededor de ellos para ser capaces de aprender de estos. Además, un juguete con piezas móviles o uno que hace ruido puede mostrar a los niños(as) que sus acciones pueden influir en su entorno. En la segunda etapa, los juguetes que enseñan el lenguaje le ayudará al niño a mejorar sus habilidades verbales. Juguetes que enseñan cómo poner los

objetos en secuencia ayudará a los niños a aprender a usar la lógica. Jean Piaget (1982)²²

Howard Gardner (1943):El psicólogo norteamericano y profesor de la Universidad de Harvard, Howard Gardner, ha desarrollado la Teoría de las Inteligencias Múltiples y la define como el conjunto de capacidades que nos permite resolver problemas o fabricar productos nuevos y valiosos. Para desarrollar una inteligencia específica, o habilidad para resolver problemas, necesita partir de:

- La habilidad genética.
- Oportunidades para desarrollarlas.
- Responder a retos que se viven.

El Dr. Howard Gardner, ha propuesto desde 1993 su teoría de las Inteligencias Múltiples. A través de esta teoría él llegó a la conclusión de que la inteligencia no es un concepto unitario, sino que existen un conjunto de inteligencias distintas e independientes.

Lo Define 8 grandes tipos de capacidades o inteligencias y ha establecido que en nuestro cerebro se encuentran todas estas pero que están localizadas en diferentes áreas, A pesar de esto están interconectadas entre sí y pueden también trabajar en forma individual, teniendo la propiedad de desarrollarse ampliamente si encuentran un ambiente que ofrezca las condiciones necesarias para ello. Gardner (2001)²³

El Dr. Gardner menciona que no existe una inteligencia única en el ser humano, sino una diversidad de inteligencias que marcan las potencialidades y acentos significativos de cada individuo, trazados por las fortalezas y debilidades porque cada persona desarrolla de forma diferente, o mejor dicho, cada uno de nosotros desarrolla más unos tipos u otros de inteligencia. Gardner (2000)²⁴

²² Piaget, J. (1982) Juego y desarrollo, Barcelona: Grijalbo.

²³ Gardner, H. (2001) Inteligencias Múltiples, (2da Reimpresión), Editorial Paidós Ibérica, Barcelona

²⁴ Gardner, H. (2000) Inteligencias reformadas, Libros del siglo XXI

Inteligencias según Howard Gardner



Inteligencia lingüística

Es la inteligencia que nos ayuda a ser hábiles con las palabras, a utilizarlas de forma más adecuada, aprender idiomas o expresarnos mejor. Quienes desarrollen más la inteligencia lingüística tenderán a escribir y leer mucho, aprender idiomas, explicar cuentos o contar chistes.

Inteligencia lógico-matemática

Es la inteligencia que ayuda a resolver problemas algorítmicos, memorizar números o datos, comprender la lógica de las cosas, etc. Jugar al ajedrez, resolver acertijos o ejercicios matemáticos, establecer relaciones causa-efecto, observar patrones. Son formas de ponerla en práctica.

Inteligencia musical

La inteligencia musical es la que permite apreciar y distinguir los ritmos, las melodías, las diferentes estructuras musicales, el timbre, el tono o los instrumentos que participan en una pieza. La inteligencia musical se desarrolla cantando, escuchando música, tocando un instrumento o escribiendo canciones.

Inteligencia espacial

Es la inteligencia relacionada con las imágenes; permite visualizar objetos mentalmente o comprender la composición de los mismos, comparar colores, etc. Dibujo, arte, diseño, fotografía o arquitectura son algunas de las disciplinas más relacionadas con ésta inteligencia, también el Mecano o Lego están relacionados (objetos en 3 dimensiones).

Inteligencia cinético-corporal

Es la inteligencia que te permite tener un mejor control de tu cuerpo y entenderte o expresarte mejor con éste. Se desarrolla practicando deporte, utilizando el cuerpo como medio de expresión o realizando manualidades. Lo más interesante de ésta inteligencia es que años atrás a quienes eran muy hábiles con su cuerpo pero poco hábiles con los números o las letras no se les consideraba inteligentes.

Inteligencia interpersonal

Seguramente una de las que más desarrolladas tiene Gardner, la inteligencia interpersonal te permite comprender a los demás y su comportamiento. Es la inteligencia que te permite relacionarte mejor con las personas, y por tanto, la clave de que los resultados académicos y profesionales no siempre vayan de la mano.

Estudiar psicología es una de las cosas que más te puede ayudar a desarrollar ésta inteligencia, la empatía se desarrolla mejor comprendiendo el lenguaje no verbal, los distintos tipos de personas o el comportamiento de la mente humana, aunque al final, la práctica hace al maestro y relacionarte con personas es lo que te convierte en todo un relaciones públicas.

Inteligencia intrapersonal

La inteligencia intrapersonal es la que te permite comprenderte mejor a ti mismo, si la interpersonal analiza a las demás personas, la intrapersonal se basa en analizarse a uno mismo. Comprender lo que sientes y porqué, cuáles son tus puntos fuertes y en cuáles puedes mejorar, tener objetivos y una idea clara de cómo alcanzarlos, etc. son muestras de tu inteligencia intrapersonal, para ponerla en

práctica puedes escribir un diario, hacer test, pararte a pensar un poco a lo largo del día, etc.

Inteligencia naturalista

La inteligencia naturalista es la que te permite comprender mejor la naturaleza y el entorno en que nos encontramos. Puedes utilizarla para comprender las plantas y animales, los peces y distintos tipos de oleaje, las estrellas o las nubes, etc. Darwin seguramente tenía mucha inteligencia de éste tipo.

Entender la inteligencia como una capacidad implica que es una destreza, que se puede desarrollar, o no. Si aplicamos esta teoría al campo de los juguetes, podríamos hacer una división en categorías en función de la inteligencia que estimule cada uno, aunque hay que tener en cuenta que no se trata ésta de una clasificación cerrada, ya que un mismo juguete puede contribuir al desarrollo de más de un tipo de inteligencia.

Este proyecto se sustenta en la teoría de H. Gardner porque es una de las teorías más apasionantes y mejor fundadas de las aparecidas en los últimos años. La teoría de las inteligencias múltiples de Howard Gardner hace hincapié en no olvidar que las personas tienen todos los tipos de inteligencia, y que todos pueden desarrollar cualquiera de éstas, aunque claro está, cada ser humano es distinto y cada uno desarrollará las mismas de forma diferente.

Si se analiza esta teoría las ocho inteligencias se definen como tales, de acuerdo con Gardner, porque cumplen criterios o requisitos básicos que la plantean como una estructura muy importante porque determinan destrezas que ayudan a resolver problemas y elaborar productos nuevos, además cada inteligencia permite que las personas se desarrollen dentro de un campo que facilite sus habilidades. Por esta razón es que este proyecto se centra en estimular las inteligencias múltiples para favorecer el aprendizaje del párvulo y que mejor hacerlo mediante la herramienta primordial de la vida de los niños(as) que son los juguetes. Gardner, H. (2010)²⁵

²⁵ Gardner, H. (2010), La inteligencia Reformulada, Las inteligencias Múltiples en el siglo XXI

2.4 Fundamentación social

Howard Gardner concibe a la inteligencia como la capacidad para resolver problemas cotidianos, para generar nuevos problemas y crear productos o para ofrecer servicios dentro del propio ámbito cultural. La inteligencia es por tanto, un flujo cerebral que nos lleva a elegir la mejor opción para solucionar una dificultad, y es una facultad para comprender, entre varias opciones, cuál es la mejor y para crear productos válidos para la cultura que nos rodea.

La inteligencia así entendida se desarrolla a través del tiempo gracias a las interacciones que la niña y el niño tienen con el entorno social y con el contexto cultural. No se desarrolla como una habilidad, ni se enseña como un contenido. La inteligencia como capacidad contiene los conocimientos, pero los trasciende, en la medida en que los saberes aplicados le permiten dar respuesta a situaciones sociales reales.

El entorno del individuo es crucial para el desarrollo de la inteligencia; el medio sociocultural es muy importante en el desarrollo intelectual de un individuo. Un sujeto que crezca en un ambiente con adecuados estímulos cognitivos puede desarrollar mayores aptitudes intelectuales frente a un sujeto que se críe en un ambiente con pobreza de estímulos.

Si los niños(as) poseen:

Educación: una educación esmerada puede proporcionar valiosas herramientas para desenvolverse.

Motivación: un individuo puede desarrollar mejor su inteligencia si es motivado por su familia o personas de su entorno.

Hábitos saludables: una dieta sana genera mejores condiciones para desarrollarse. Dormir adecuadamente facilita el desarrollo de los procesos cerebrales.

Se puede observar que entre la sociedad y la educación existe un condicionamiento mutuo, si bien es la sociedad la que organiza su sistema de educación y no a la inversa, y de ella provienen casi todos los componentes del proceso educativo. Es por eso que se suele decir que la educación es un reflejo de lo que pasa en la

sociedad. La educación inicial reproduce la estructura, las formas, las relaciones e interacciones de la sociedad (la clase social, el género y las relaciones de poder), y ésta a su vez se alimenta de los procesos educativos. Las características culturales propias y particulares de una sociedad son claves en el diseño de los modelos curriculares. La cultura y el proceso educativo solo pueden entenderse en una interacción constante.

En general y en la actualidad, es importante que a los niños y niñas se los especialicen en determinadas áreas en las distintas disciplinas, porque la sociedad enfatiza desenvolverse de distintas maneras, para que puedan ser capaces de trabajar en cualquier área. La sociedad en su conjunto está en constante cambio, reclama individuos con muchas cualidades que estén capacitados para llevar adelante el progreso actual de su entorno, tanto desde una mirada diferenciadora y específica.

Los infantes en un futuro serán profesionales y deben poner en práctica sus conocimientos de manera integrada y afrontar óptimamente la situación actual; Cuando un trabajo se da en forma conjunta, coordinado todas las destrezas adquiridas, hacen que se alcancen mayores logros.

El análisis de la teoría de las inteligencias múltiples propuesta por Howard Gardner permite considerar inteligencias diferenciadas presentes en todas las personas en distintos grados y combinaciones según sus capacidades. Estos aportes dan la alternativa de tomarlas en cuenta para tener conciencia de las habilidades mentales que posee el grupo de trabajo en su conjunto según la combinación de inteligencias que poseen los integrantes.

Así es como Gardner explica esta multiplicidad de la siguiente manera: la competencia cognitiva del hombre queda mejor descrita en términos de un conjunto de habilidades, talentos o capacidades mentales, que denominamos inteligencias, refleja de forma más adecuada los datos de la conducta humana inteligente". Y considera ocho inteligencias que implican ocho habilidades diferentes para resolver problemas o elaborar productos cada una con sus operaciones identificables. Estas son: la inteligencia musical, la cinético – corporal, la lógico - matemática, la lingüística, la espacial, la interpersonal y la intrapersonal.

Finalmente, la teoría de las inteligencias múltiples presenta una comprensión más amplia del ser humano y el respeto a las diversas formas que tiene de manifestarse dentro de un contexto social. Cabe mencionar que todos poseemos los 8 tipos de inteligencias pero unas con mayor potencia que otras.

Todas las personas somos capaces de salir adelante dentro de la sociedad y cumplir un papel muy importante en ella porque cada uno de nosotros poseemos una o varias inteligencias bien desarrolladas que nos permiten desempeñarnos de forma óptima. Cabe indicar que no importa qué tipo de inteligencia tenemos más estimulada ya que cualquiera que sea nos indica que somos inteligentes y esto se debe a que los seres humanos gozamos de distintas inteligencias así como en la sociedad hay diferentes campos en los que podemos elegir para aportar y dar nuestro conocimiento.

Si los padres como primeros educadores tienen mucho en cuenta esto en la vida de sus hijos(as) deberían de poner este proyecto en práctica que trata brindar juguetes adecuados a los niños(as) desde muy temprana edad para que estimulen las inteligencias múltiples y favorezcan un aprendizaje integral, además logramos que el infante habilite sus destrezas y que en un futuro pueda demostrarlas sin temor a tener fracasos.

2.5 Fundamentación pedagógica

Joy Paul Guildford²⁶, su principal aportación es lo que llamó "El modelo de estructura de la Inteligencia", también conocido como "Cubo de Guildford". Según este modelo es posible el análisis de la inteligencia de un modo factorial siguiendo tres dimensiones:

Por un lado se puede analizar el proceso intelectual, consistente en la actividad que realiza una persona para generar conocimiento con la información que extrae del medio. En segundo lugar se puede hablar de producto intelectual, que es el resultado de otro proceso de conformación y organización de la información.

²⁶ Psicólogo especializado en estudios sobre inteligencia

Finalmente se encuentra con el contenido de información, que se refiere al tipo de información con la que se trabaja. Guilford representa a la corriente de los factores específicos de la inteligencia, según la cual la inteligencia es versátil, flexible y sujeta a desarrollo, todo lo contrario a lo expuesto por la corriente del factor general, muy determinista en cuanto al desarrollo de la inteligencia.

De acuerdo con Guilford, la inteligencia puede comprenderse en términos de un cubo que representa la intersección de tres dimensiones o tres componentes: operaciones (procesos mentales), contenidos (semánticos, simbólicos, visuales y conductuales) y productos (tipos de respuestas requeridas o forma de tomar la información procesada). Cada uno de estos componentes está representado por varios tipos. Los tipos de operaciones que postula su modelo son la cognición, las operaciones convergentes, las operaciones divergentes, las operaciones de la memoria y las operaciones evaluativas. Hay contenidos conductuales, figurales, semánticos y simbólicos. Los productos son las unidades, las clases, las relaciones, los sistemas, las transformaciones y las implicaciones. Las 120 combinaciones posibles de las cinco operaciones, los cuatro contenidos y los seis productos se exponen como representación de la “estructura de la inteligencia” completa. Y se supone que cualquier actividad intelectual es reducible a una o más de esas combinaciones” (NICKERSON, R., Perkins, D. y Smith, E. (1987). Enseñar a pensar.)

Estructura del Intelecto

Joy Paul Guilford (1897-1987): desarrolló un modelo de intelecto humano, basado en el desarrollo de las habilidades de pensamiento. Este modelo implica 5 operaciones: captación de la información, memoria, evaluación, solución de problemas y creatividad.

Su Modelo Estructura del Intelecto consta de tres dimensiones que representó por medio de un cubo. Cada una de sus tres dimensiones representa tres aspectos distintos, cuya combinación da lugar a lo que llama “factores mentales”:

OPERACIONES MENTALES: Proceso intelectual que el organismo realiza con la información que recibe.

- Cognición: Descubrir, conocer o comprender ítems de información. Extracción de significado de la información recibida.
- Memoria: Almacenamiento de la información en la memoria. Habitualmente, se da un texto al sujeto que lo estudia y después de un intervalo corto de tiempo, el sujeto deberá recordar todo aquello que pueda.
- Producción divergente: Creación de alternativas nuevas y lógicas. Esta actividad es considerada por muchos autores como el auténtico núcleo cognitivo de la creatividad.
- Producción Convergente: Creación de información a partir de información dada. Consiste en recuperar de la memoria un elemento (idea u objeto) que cumpla una serie de requisitos.
- Evaluación: Operación por la cual decidimos “sí” o “no”, o en qué grado acerca de una determinada proposición.

CONTENIDOS: Tipos de información

- Figurativo: Información que se percibe directamente del exterior (o bien se recupera de la memoria) en forma de imagen.
- Simbólico: Información que es tratada en forma de signos indicativos
- Que no tienen significado por sí mismos. Son informaciones que se manejan como monedas o fichas que se pueden combinar entre sí.
- Semánticas: Significados relaciones con símbolos principalmente contenidos en el lenguaje verbal.
- Conductual: Información implicada en las interacciones entre individuos, en los gestos o expresiones, intenciones, etc.

PRODUCTOS: Todas las formas en que se puede expresar el individuo a partir de las informaciones procesadas por distintas operaciones.

- Unidades: Una entidad como puede ser un objeto, una palabra, una idea, un dibujo, etc.
- Clases: Es un producto formado por un conjunto de unidades que son similares, son conjuntos de ítems que se agrupan, ya que comparten atributos entre ellos.

- Relaciones: Una conexión observable entre elementos, por ejemplo, dos nombres que están ordenados alfabéticamente, la relación familiar entre parientes, etc.
- Sistema: Conjuntos de tres o más elementos de información organizados de forma interactiva.
- Transformaciones: Cualquier cambio en un elementos de información ya dado.
- Implicaciones: Elementos de información que son sugeridos por otros elementos de información dados. Guilford (1991)²⁷

Operaciones intelectuales

Que el individuo es capaz de realizar + Sobre la base de unos determinados

Contenidos informativos = Productos mentales

Federico Froebel (1782-1852): Él consideraba que la educación comenzaba desde la niñez con tres tipos de operaciones: la acción, el juego y el trabajo. El objetivo de su enseñanza era dotar a los educadores de un conjunto de procedimientos y un material optimo que les hiciese posible su trabajo docente acorde con la naturaleza del niño. Y así estimular su crecimiento físico e intelectual.

La educación ideal del hombre, según Froebel, es la que comienza desde la niñez, de ahí que él considerara el juego como el medio más adecuado para introducir a los niños al mundo de la cultura, la sociedad, la creatividad y el servicio a los demás.

Froebel propone ejercicios para desarrollar los órganos sensoriales, capacitarlos para percibir las propiedades e interrelaciones de todos los objetos circundantes. La exteriorización de las potencialidades y de las capacidades creadoras se hace efectiva a través de la acción. El juguete cumple con la actividad principal de todo niño(a) que es jugar en este momento los niños se conectan con el mundo. Supo entender también que era necesario desarrollar un currículo que

²⁷Guilford, J.P. (1991) Revista Latinoamericana de Psicología, Bogotá, Colombia, pág 125-127

permitiese captar las necesidades individuales y al mismo tiempo respetase la libertad y la iniciativa personal. Froebel, F. (2013)²⁸

Froebel es el primer pedagogo que desarrolla materiales didácticos destinados a la educación infantil e indica que el desarrollo cognitivo se desarrolla mejor si conseguimos la integración de todas las formas de actividad humana.

Él manejaba sus estrategias por medio de 20 obsequios y ocupaciones, cada uno se basaba en conceptos geométricos o actividades artesanales. Cada obsequio tenía objetivos a favorecer en los niños, como el conocimiento de figuras geométricas, números, tamaños, formas, colores y habría de ser su primer juguete, la mayoría de los obsequios eran elaborados con madera. Ahora esas figuras geométricas que Federico utilizó en su época se sigue utilizando, como el tangram, donde los niños forman figuras con figuras geométricas de diferentes tamaños y colores, los juegos de mesa que los niños utilizan para desarrollar sus destrezas, y los cubos de colores que utilizan para formar cualquier objetos que su imaginación les indique.

Las ocupaciones de Froebel eran derivadas de las actividades rutinarias y culturales tales como el tejido y la costura, apuntaban a ayudar a los niños a aplicar lo que habían aprendido en actividades con materiales diversos como papel, arcilla, etc.

La mayoría de las ocupaciones requerían habilidades motoras finas e intelectuales.

Ahora las ocupaciones que este autor son un gran factor para que los niños conozcan las costumbres, las formas de manipular materiales diversos y de conocer las diferentes texturas. Desarrollando a través de estas actividades la motricidad fina y la manipulación, dejando que los párvulos creen nuevas figuras.

Federico Froebel dejó muchas aportaciones para la educación preescolar que actualmente se siguen radicando, con materiales que él propuso aunque renovado y un poco mejorado. Fue el primer educador en hacer hincapié en el juguete y la actividad lúdica, además ideó recursos sistemáticos para que los niños(as) se

²⁸ Federico Froebel, Su vida y bibliografía, disponible en www.biografiasyvida.com

expresaran: bloques de construcción que fueron utilizados para la actividad creativa, papel, cartón, barro y serrín o arena. También aportó en que el diseño y las actividades que implican movimiento y ritmos son muy importantes y valoró el uso de historias, mitos, leyendas, cuentos de hadas y fábulas, así como excursiones y contactos con la naturaleza.

El objetivo de su enseñanza era dotar a los educadores un conjunto de procedimientos y un material óptimo que les hiciese posible su trabajo acorde con la naturaleza del niño. Y así estimular su crecimiento físico e intelectual.

María Montessori (1870-1952):²⁹ La Doctora María Montessori planteó que el niño obtiene conocimiento mediante la relación integral con el medio y la libertad, por lo que era partidaria de los principios educativos de la Escuela Nueva, de la independencia y la individualidad, donde: orden, disciplina, y horario, eran parte de la realidad, la belleza y el desarrollo de la vida en comunidad de la educación infantil.

Sus cuatro líneas fundamentales de sus principios pedagógicos son: Ejercicios de la vida cotidiana (preparados por la maestra), los materiales sensoriales (Visual, táctil, auditivo, olfativo y gustativo), los materiales académicos (Lengua, Escritura, Lectura, Matemática, Geografía y Ciencias, para ir de lo concreto a lo abstracto). También, los materiales culturales y artísticos (están relacionados con la auto-expresión, la comunicación, la música: ritmo, ejercicios, armonía, melodía, dibujo, modelado, pintura y escultura). Montessori, M. (2013)³⁰

Fue la precursora de la educación activa que reforzó el papel de la familia como institución responsable, independiente y progresista con una actitud positiva hacia el trabajo individual y colectivo. El Método de enseñanza de María Montessori, se caracteriza por la enseñanza de la libertad completa de los movimientos, puesto que esta regla básica, permite una manipulación sensorial asumida por las escuelas modernas. Este Método fue aplicado a niños mentalmente deficientes y normales tanto en Italia como en el resto del mundo. Con este Método, los niños aprenden a LEER, ESCRIBIR Y CONTAR SUMAS SENCILLAS antes de los seis años si hay un

²⁹ Maria Montessori fue una educadora, científica, médica, psiquiatra, filósofa, psicóloga, devota católica, feminista y humanista italiana.

³⁰ María Montessori, Su vida y Bibliografía, disponible en www.biografiasyvida.com

seguimiento adecuado en el hogar y la escuela. Algunos de los materiales didácticos empleados son: Diez bloques coloreados de distintos tamaños, y con formas: rectangulares y cilíndricas. La caja de música para desarrollar el oído y gusto musical, los hilos, las telas de distintos tejidos, semillas, bastones, tabletas. Todos estos materiales son utilizados por los niños(as) para guiar su aprendizaje sensorial, es decir, a través de los sentidos. A menudo se considera este método como un sistema de materiales y ejercicios que son utilizados por el niño de forma que pueda aprender de sus propias experiencias. Para ello, Montessori creó materiales y ejercicios didácticos seriados. Estos materiales eran creados o adaptados por ella misma, para así conseguir su finalidad, que era desarrollar la independencia del niño, la confianza en sí mismo, la concentración, la coordinación y el orden. Una parte muy importante de la doctrina Montessori se basa en sus materiales de enseñanza y la forma en que los niños aprenden a través de ellos. Son pequeños juguetes y productos didácticos con los que los niños desarrollan el lenguaje, las matemáticas o la geometría a base de tocar y manipular. Con esto el infante aprenden jugando y se los estimula con juguetes educativos con los que se puedan entretener en casa como juguetes de apilar y ensartar: juguetes con los que el niño ejercita la coordinación viso motora, práctica las formas, colores y tamaños y desarrolla su inteligencia y creatividad.

Howard Gardner (1943): con su teoría de las Inteligencias Múltiples ha hecho una contribución muy importante al mundo de la educación. La inteligencia no es una, sino muchas. Todos tenemos todas las inteligencias, en distinta proporción, y esperan la oportunidad de desarrollarse a lo largo de nuestra vida. Las inteligencias múltiples no dependen unas de otras, raramente funcionan de forma aislada. Toda persona posee en algún grado las distintas inteligencias, pero la forma en que éstas se combinan es tan diversa como los rostros y las personalidades de los individuos.

Estas ocho inteligencias múltiples funcionarían a modo de computadoras dentro de nuestra mente, es decir, cada una tiene capacidades intelectuales autónomas, que funcionan de manera distinta en cada individuo.

Sin embargo, nuestro sistema educativo está fundamentalmente basados en la enseñanza, evaluación, refuerzo y premio de sólo dos inteligencias: la lingüística y la lógico/matemática, porque han sido las únicas consideradas. Debemos tener en

cuenta que todos nosotros tenemos las ocho inteligencias mencionadas y que ninguna mente es igual a otra, ni siquiera en el caso supuesto de dos clones.

El sistema educativo ha ignorado siempre esto, y siempre ha pretendido tratar a todos los estudiantes por igual: el mismo currículo, la misma metodología, los mismos exámenes para todos. Pero no todos son iguales, ni desarrollan las inteligencias de la misma manera, y por lo tanto debemos atender una educación centrada hacia todos los individuos con:

La comprensión: Comprender supone utilizar el conocimiento de forma apropiada en una nueva situación. Las investigaciones que se están llevando a cabo demuestran que los estudiantes, en un porcentaje muy elevado, no entienden lo que estudian. A esto se añade el hecho de que en muchos casos se confunde el aprendizaje con un cúmulo de datos, una especie de alfabetización que no lleva a ningún sitio, y que finalmente no tiene nada que ver con la comprensión.

¿Por qué es tan difícil alcanzar la comprensión?

Se debe fundamentalmente a:

- Tendencia a lo memorístico en el tipo de preguntas y respuestas.
- Presiones por cubrir todo el contenido de los materiales educativos.

Por otra parte, los estudiantes llegan a la educación con una serie de conceptos de carácter intuitivo, unas teorías propias acerca del mundo, de la materia, la mente y la vida. Algunas de estas primeras intuiciones son maravillosas, y algunas acertadas, pero la mayoría son erróneas. En la escuela hay que erradicar las erróneas a través de la enseñanza de las distintas áreas del currículo. El problema es que realmente este objetivo no siempre se alcanza en la escuela, porque simplemente se añade una capa de alfabetización, pero el 'ingrediente' inicial, esas intuiciones, sigue allí.

Estas creencias constituyen una poderosa forma de pensar, muy arraigada, y muy difícil de cambiar, en distintos campos:

- Ciencia (ideas equivocadas)
- Matemáticas (algoritmos aplicados con rigidez)

- Ciencias sociales/Humanidades/Arte (estereotipos)

Cómo podemos ayudar a nuestros estudiantes a comprender

a) Fijarnos en el funcionamiento de determinadas instituciones:

- de antiguas instituciones: los modelos de aprendizaje (donde el aprendiz aprendía de ver al maestro)

- nuevas instituciones: los museos para niños (donde los niños aprenden a base de experimentar)

b) Desafiar los errores o ideas equivocadas:

Disciplina	Limitaciones académicas	Intervención Educativa
Encuentro científico	Ideas equivocadas	Experimentos
Exploración matemática	Algoritmo rígidamente aplicado	Semántica
Humanidades/Ciencias Sociales	Estereotipos	Perspectivas múltiples

3) Servirnos de las inteligencias múltiples para ayudarles a comprender:

a) Utilizando distintos enfoques, distintas maneras de presentar un tema;

b) Empleando analogías de otro campo.

Usando representaciones precisas (recoger la información fundamental). En cuanto a los enfoques, un tema determinado puede presentarse de muchas formas:

- narrativa (cuentos, historias)
- lógica/matemática (ritmo, estudio de poblaciones, silogismos)
- existencial (grandes cuestiones existenciales)
- estética (obras de arte)
- 'manos a la obra'
- interpersonal/colaborativa (role-play, teatro)

Si se presenta un tema determinado desde varios enfoques, por una parte se llegará a más estudiantes y por otra se dará la oportunidad de sentir qué es ser un

experto y qué significa tener una mente disciplinada. Se eligió a Howard Gardner por su contribución hacia la teoría de las inteligencias múltiples ya que gracias a su aporte se ha revelado diversas manifestaciones del intelecto humano. Sus investigaciones resultan decisivas para la evolución del modelo educativo al tomar en consideración las posibilidades innatas de cada individuo, además Gardner enfatiza el hecho de que todas las inteligencias son igualmente importantes y, según esto, el problema sería que el sistema educativo vigente no las trata por igual sino que prioriza las dos primeras de la lista, (la inteligencia lógico -matemática y la inteligencia lingüística).

La teoría pedagógica de las inteligencias múltiples según Gardner; pretende llegar a una comprensión mental, teniendo en cuenta que hay diferentes formas de desempeñarse y representar el mundo (múltiples inteligencias), y que cada individuo es diferente de los demás.

Es un hecho que todas las mentes son diferentes y que es difícil llegar al entendimiento. Sin embargo, actualmente disponemos de medios variados para mejorar la comprensión de todos los estudiantes. Hay que tener presente que el hecho más importante en educación es la experiencia formadora que tiene lugar cuando el niño(a) entra en contacto con algo que atrae su curiosidad y estimula una exploración posterior.

2.6 Fundamentación legal

Constitución del Ecuador (2011), Sección quinta, Niñas, niños y adolescentes

Art. 44.- El Estado, la sociedad y la familia promoverán de forma prioritaria el desarrollo integral de las niñas, niños y adolescentes, y asegurarán el ejercicio pleno de sus derechos; se atenderá al principio de su interés superior y sus derechos prevalecerán sobre los de las demás personas.

Las niñas, niños y adolescentes tendrán derecho a su desarrollo integral, entendido como proceso de crecimiento, maduración y despliegue de su intelecto y de sus capacidades, potencialidades y aspiraciones, en un entorno familiar, escolar, social y comunitario de afectividad y seguridad.

Este entorno permitirá la satisfacción de sus necesidades sociales, afectivo-emocionales y culturales, con el apoyo de políticas intersectoriales nacionales y locales.

Sección primera

Educación

Art. 343.- El sistema nacional de educación tendrá como finalidad el desarrollo de capacidades y potencialidades individuales y colectivas de la población, que posibiliten el aprendizaje, y la generación y utilización de conocimientos, técnicas, saberes, artes y cultura. El sistema tendrá como centro al sujeto que aprende, y funcionará de manera flexible y dinámica, incluyente, eficaz y eficiente.

Ley de Educación del Ecuador.

Educación Inicial

La Educación Inicial es el proceso de acompañamiento al desarrollo integral de niños y niñas menores de 5 años, y tiene como objetivo potenciar su aprendizaje y promover su bienestar mediante experiencias significativas y oportunas que se dan en ambientes estimulantes, saludables y seguros.

Los niños y las niñas de esta edad, de manera natural, buscan explorar, experimentar, jugar y crear, actividades que llevan a cabo por medio de la interacción con los otros, con la naturaleza y con su cultura. Los padres y las madres, los familiares y otras personas de su entorno son muy importantes y deben darles cuidado, protección y afecto para garantizar la formación de niños felices y saludables, capaces de aprender y desarrollarse.

El Ministerio de Educación, mediante el Proyecto Educación Inicial de Calidad con Calidez, trabaja en pro del desarrollo integral de niños y niñas menores de 5 años, atiende su aprendizaje, apoya su salud y nutrición, y promueve la inclusión, la interculturalidad, el respeto y cuidado de la naturaleza, y las buenas prácticas de convivencia.

Todos estos artículos mencionados son los que más se aproximan para la sustentación de este proyecto, debido a que estos se centran y dan importancia a que

el estado, la sociedad y principalmente la familia promuevan el desarrollo integral de los niños y niñas, atendiendo sus derechos sobre las demás personas.

También que los niños y niñas tengan una educación integral para favorecer el aprendizaje. Y cómo en ellos se destaca que esto se logra con experiencias significativas, teniendo en cuenta su crecimiento, maduración y despliegue de su intelecto y de sus capacidades, potencialidades y aspiraciones.

Esta información se asemeja mucho con el proyecto ya que se busca estimular las inteligencias múltiples mediante objetos recreativos para el infante como los juguetes. Y mediante este recurso ayudar al párvulo a desarrollar de forma divertida y a la vez enriquecedora un aprendizaje integral. Además la educación inicial o temprana es decisiva en el desarrollo y aprendizaje de los niños(as), Por eso debemos capacitarlos desde muy pequeños con materiales propios de su edad y de su nivel madurativo.

El desarrollo de la niña y el niño debe darse mediante un proceso integral. Por lo tanto el enfoque de educación tiene que ser integral y articulada desde la educación inicial. Hay que aprovechar la gran plasticidad que caracteriza a los niños menores de cinco años, porque son edades en las que se puede desarrollar hasta las dos terceras partes del potencial neuronal. La cantidad y calidad de estímulos que les llega a los niños son decisivas en este desarrollo integral.

Considerando que en la actualidad el sistema de educación se promueve que se realice el proceso de enseñanza y aprendizaje a través de actividades que promuevan una diversidad de inteligencias, asumiendo que los niños y niñas poseen diferente nivel de desarrollo y por lo tanto es necesario que todos las pongan en práctica. Es necesario que los padres como primeros guías identifiquen los juguetes que le permitirán el desarrollo de las inteligencias múltiples y a futuro un aprendizaje integral.

2.7 Definición de los términos básicos

PALABRA	DEFINICIÓN
Holístico	Implica todo aquello vinculado o perteneciente al Holismo. En tanto, el Holismo propone la siguiente idea: todas las propiedades de un sistema, aquellas que lo conforman, ya sea este biológico, químico, social, económico, entre otros, no podrán ser determinadas o explicadas por las partes que lo componen por si solas, o sea, el sistema como un todo es el que determina cómo se comportan las partes intervinientes.
Juguetes	Un juguete es un objeto para jugar y entretener, generalmente destinado a niños. Es el accesorio que constituye por sí mismo el elemento suficiente del juego, es decir, es el elemento con el que los niños se divierten.
Desarrollo físico	El desarrollo físico se refiere a los cambios corporales que experimenta el ser humano, especialmente en peso y altura, y en los que están implicados el desarrollo cerebral, como ya se ha indicado, el desarrollo óseo y muscular.
Desarrollo psíquico	El desarrollo psíquico del niño depende de diversas condiciones. La psicología infantil no solo se propone hallar todas las circunstancias que influyen en el desarrollo psíquico, sino también de que manera influyen, una de las principales tareas de la ciencia es destacar el significado de las condiciones generales, gracias a las cuales el niño se convierte en persona. Estas condiciones son las propiedades del organismo del niño (en primer lugar, la estructura y el funcionamiento del cerebro) y la sociedad humana en la que el niño se educa.
Inteligencia	Es la capacidad de entender, asimilar, elaborar información y utilizarla para resolver problemas.
Inteligencias múltiples	La inteligencia (del latín <i>intelligentia</i>) está vinculada a saber escoger las mejores alternativas para resolver una cuestión. El concepto abarca la capacidad de elaborar, asimilar y entender información para utilizarla en forma adecuada.
Estimular	Avivar una actividad, operación o función.
Sensaciones somáticas	Son los mecanismos nerviosos que recogen la información sensorial del propio cuerpo.
Autointrospección	Observación interna de los pensamientos, sentimientos o actos.
Paradigma	Se utiliza en la vida cotidiana como sinónimo de “ejemplo” o para hacer referencia a algo que se toma como “modelo”.
PALABRA	DEFINICIÓN

Desarrollo Integral	El desarrollo integral es el nombre general dado a una serie de políticas que trabajan conjuntamente para fomentar el desarrollo sostenible en los países en desarrollo y subdesarrollados.
Aprendizaje Integral	El aprendizaje es el proceso a través del cual se adquieren o modifican habilidades, destrezas, conocimientos, conductas o valores como resultado del estudio, la experiencia, la instrucción, el razonamiento y la observación. Este proceso puede ser analizado desde distintas perspectivas, por lo que existen distintas teorías del aprendizaje. El aprendizaje es una de las funciones mentales más importantes en humanos, animales y sistemas artificiales.
Destreza	La palabra destreza se construye por substantivación del adjetivo «diestro». Una persona diestra en el sentido estricto de la palabra es una persona cuyo dominio reside en el uso de la mano derecha. «Diestro» tiene también la acepción de referirse a toda persona que manipula objetos con gran habilidad. Antiguamente se creía que el lado derecho tenía relación con Dios, y el izquierdo con el Diablo. El significado de «destreza» reside en la capacidad o habilidad para realizar algún trabajo, principalmente relacionado con trabajos físicos o manuales.
Defectos	Se llama defecto a la carencia o falta de las cualidades propias y naturales de una cosa o a cualquier imperfección natural o moral.
Personalidad	La personalidad es un constructo psicológico, que se refiere a un conjunto dinámico de características psíquicas de una persona, a la organización interior que determina que los individuos actúen de manera diferente ante una circunstancia.
Competencias	Las competencias son las capacidades de poner en operación los diferentes conocimientos, habilidades, pensamiento, carácter y valores de manera integral en las diferentes interacciones que tienen los seres humanos para la vida en el ámbito personal, social y laboral.
Párvulo	Dicho de un niño: De muy corta edad.
Capacidades	La capacidad se refiere a los recursos y aptitudes que tiene un individuo, entidad o institución para desempeñar una determinada tarea o cometido
Propósito	Objetivo que tiene una cosa o una acción
Lúdico	Perteneciente o relativo al juego

CAPÍTULO III

Metodología

3.1 Diseño de la investigación

Diseño exploratorio se basa en hacer una investigación ardua con el propósito de llegar a la solución y sin duda alguna lograr resultados valederos.

Por lo tanto, se consultará a los padres de familia para conocer si realmente ellos presentan falencias al seleccionar adecuadamente juguetes para sus hijos (as), con los resultados obtenidos se puede conocer cuáles son los problemas que presentan al momento de elegir el juguete que estimulará y favorecerá el aprendizaje integral de su hijo(a).

Diseño descriptivo: Este diseño mide y evalúa diversos aspectos del fenómeno, para así, describir lo que se investiga. También es usado porque describe la realidad que se vive. Con la ayuda del diseño descriptivo se puede saber por qué muchos padres no estimulan a sus hijos mediante el juguete y además se logrará despejar las dudas e inquietudes que tienen al seleccionar juguetes para estimular las inteligencias múltiples.

Diseño correlacionales o explicativo: Este es otro diseño utilizado en este proyecto investigativo, al igual que los dos anteriores, es de mucha importancia debido a que estos estudios van más allá de la exploración o la descripción de conceptos o fenómenos. El diseño explicativo mide dos o más variables: la independiente: "Selección apropiada de los juguetes para estimular las inteligencias múltiples". Variable dependiente: "El aprendizaje integral del niño y niña de 4 a 5 años de edad". Que permite la correlación de ambas.

El diseño explicativo está dirigido a responder las causas de los eventos físicos o sociales, que pueden ser: Padres consentidores que solo se dedican a comprar el juguete que le pide su hijo(a), falta de educación de los padres, ignorancia de muchos de ellos al no saber cuál es el juguete apropiado, padres adolescentes que dejan en libertad al niño para que elija el juguete que desee, padres de bajos recursos que adquieren lo más económico sin importarles si es un juguete productivo para su

pequeño y también se da en padres con mucho dinero que compran el juguete más caro pensando que es el mejor. Pero los juguetes, suelen ser muy sofisticado que no dejan que despierte el interés, creatividad e imaginación en el niño(a), por ser objetos avanzados y difíciles de manejar.

Métodos

Método deductivo: Teniendo en cuenta los distintos métodos de las ciencias el más adecuado para esta investigación es el "Método Deductivo", porque tiene en cuenta todas las premisas e hipótesis, como es la de este trabajo: "Si se seleccionan apropiadamente los juguetes para la estimulación de las inteligencias múltiples favorecerá el aprendizaje integral del niño (a) de 4 a 5 años de edad" que se plantean al inicio de la investigación y no se aventura a concluir a partir de premisas particulares.

El método deductivo consiste en encontrar consecuencias desconocidas, a partir de principios conocidos. Principio conocido: Como se sabe el proyecto se enfoca en los efectos que producen los juguetes en la estimulación de las inteligencias múltiples para favorecer el aprendizaje integral de niños y niñas de 4 a 5 años de edad.

Consecuencias desconocidas: Se necesita que los padres razonen al momento de seleccionar los juguetes para sus hijos(as) y escojan lo mejor para ellos, considerando su edad cronológica y mental. Además deben tener presente si dicho juguete puede proporcionar un aprendizaje en la vida de los niños (as).

Este método también ayuda en el análisis de identificar cuántos padres tienen conciencia de que al obtener un buen juguete se puede lograr un aprendizaje integral.

3.2 Población Y Muestra

Población: (Levin & Rubín) (1996) "Una población es un conjunto de todos los elementos que estamos estudiando, acerca de los cuales intentamos sacar conclusiones".

La población del proyecto consta de 4 directivos, 12 maestras con título de educadores parvularios (6 titulares y 6 auxiliares) y de 60 padres de familia en el área inicial.

4 directivos
12 maestras (6 titulares y 6 auxiliares)
60 Padres de familia

Muestra: Según Murria R. Spiegel (1991) "Se llama muestra a una parte de la población a estudiar que sirve para representarla".

Para recoger los suficientes datos se utiliza el 50% de toda la población (2 directivos, 6 maestras y 30 padres de familia) con el fin de que los resultados sean valederos.

2 directivos
6 maestras (3 titulares y 3 auxiliares)
30 Padres de familia

3.3 Operacionalización de variables

VARIABLES	DIMENSIONES	INDICADORES
<ul style="list-style-type: none"> Selección apropiada de los juguetes Ayuda al niño a desarrollar todas sus funciones psíquicas, físicas y sociales. Todo esto es de gran beneficio en su desarrollo integral como personas, Es por eso que es imprescindible buscar el juguete adecuado a cada edad. 	Juguetes	<ul style="list-style-type: none"> Desarrollo de habilidades Es estimulante Divertido y creativo Desarrollo sensorial Didáctico Capacidad de razonamiento en aumento ya que siempre aprenden cosas nuevas
<ul style="list-style-type: none"> Estimular las inteligencias múltiples. Capacidad de resolver problemas 	Inteligencias múltiples	<ul style="list-style-type: none"> Desarrollo integral Toma de decisiones Variedad de habilidades

<p>y/o elaborar productos que sean valiosos.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Para desarrollar las inteligencias múltiples se necesita de la habilidad genética y las oportunidades para desarrollarlas. 		<ul style="list-style-type: none"> • Incrementa su capacidad de aprendizaje • Cualidades del ser humano
<ul style="list-style-type: none"> • Aprendizaje integral • El aprendizaje integral ve el proceso de enseñanza aprendizaje como un todo, el estudiante no sólo debe aprender matemáticas, lenguaje, ciencias naturales y sociales. Sino que además de aspectos cognitivos tiene que integrar aspectos físicos y sociales. 	<p>Aprendizaje</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Habilidad mental • Apropiarse del conocimiento • Potencial para enfrentarse a los problemas • Conjunto de saberes • Adquisición de destrezas y habilidades

3.4 Instrumentos de la investigación

Entrevista: La entrevista es una forma específica de interacción social que tiene por objeto recolectar datos para una indagación.

La ventaja esencial de la entrevista reside en que son los mismos actores sociales quienes proporcionan los datos, opiniones, deseos, actitudes y expectativas.

En este proyecto de investigación se realizan 2 entrevistas: a una a la directora y otra a la psicóloga. Se formulan 5 preguntas abiertas a cada una de las entrevistadas.

Encuesta: Es un tipo de instrumento de medición o recolección de datos de una investigación cuantitativa, es un conjunto de preguntas respecto de una o más variables a medir. Para ello, se utiliza un listado de preguntas escritas que se entregan a los sujetos, a fin de que contesten por escrito y de forma personal.

La encuesta que se realiza en este proyecto está dirigida a padres y docentes, consta de 10 preguntas cerradas, es decir sus respuestas sólo tienen dos opciones: sí o no.

3.5 Procesamiento, Recolección y análisis e interpretación de los resultados

Entrevista a directivos

Entrevista a la directora

- **¿Cómo directora que cree Ud. que sería lo más importante de considerar a la hora de elegir un juguete?**

Pienso que lo más importante sería buscar un juguete seguro y educativo debe ser de acuerdo a sus necesidades y a la edad cronológica del niño, además es necesario elegir juguetes llamativos con diversos colores para que el niño disfrute de ellos.

- **¿Por qué Ud. cree que los padres y maestros deberían de saber acerca de los efectos que producen la selección de juguetes adecuados en la estimulación de las inteligencias múltiples?**

Porque al seleccionar adecuadamente los juguetes pueden sembrar y fortalecer en el niño(a) diversas habilidades que ayudan en la estimulación de las inteligencias múltiples.

- **¿Está de acuerdo que el juguete ayuda a tener un óptimo desarrollo para desenvolverse en las distintas inteligencias múltiples?**

Sí, estoy de acuerdo, porque el juguete en el niño juega un papel principal ya que es llamativo para ellos y se lo debe usar en todo conocimiento que se enseñe ya que el niño aprende mejor y más rápido mediante esta herramienta.

- **¿Está de acuerdo que el juguete ayuda al desarrollo de las inteligencias múltiples?**

Sí, estoy de acuerdo ya que en el mercado cada vez hay una gran variedad de juguetes que pueden desarrollar las inteligencias múltiples, es por eso que en el momento de escogerlos hay que pensar si ese objeto lúdico tiene una intención educativa.

- **¿Cómo directora cree Ud. que es necesario crear un manual para que los padres de familia aprendan a seleccionar adecuadamente un juguete que permita la estimulación de las inteligencias múltiples?**

Claro, me parece muy bien esta idea porque muchos padres desconocen que el juguete ayuda a estimular las inteligencias múltiples y sería bueno que se informen para que compren a sus hijos juguetes que dejen un aprendizaje.

Entrevista a la psicóloga

- **¿Cómo psicóloga que cree Ud. que sería lo más importante de considerar a la hora de elegir un juguete?**

Bueno antes que todo debe ser un juguete que le agrade al niño, además también se debe de considerar que el juguete sea un objeto educativo y propio para la edad del niño.

- **¿Por qué Ud. cree que los padres y maestros deberían de saber acerca de los efectos que producen la selección de juguetes adecuados en la estimulación de las inteligencias múltiples?**

Deben tener dicho conocimiento para proporcionar al niño excelentes juguetes que ayuden a su desarrollo y enriquezcan sus habilidades intelectuales y más no sólo para complacerlo. Tanto los padres como maestros tienen que estar seguros de que el juguete contribuya en la vida educativa del niño(a).

- **¿Está de acuerdo que el juguete ayuda a tener un óptimo desarrollo para desenvolverse en las distintas inteligencias múltiples?**

Sí, un juguete bien elegido puede lograr un buen desarrollo en el niño y a su vez de acuerdo al juguete se consigue un aporte en una o más inteligencias múltiples.

- **¿Está de acuerdo que el juguete ayuda al desarrollo de las inteligencias múltiples?**

Sí, porque está comprobado que hay juguetes que desarrollan las inteligencias múltiples, como por ejemplo los legos y los rompecabezas que ayudan a la inteligencia matemática, también tenemos los cuentos que son muy útiles para inteligencia lingüística. Y así hay otros juguetes que aportan a las demás inteligencias.

Por ende al entregar estos tipos de juguetes le damos un valor significativo a las inteligencias.

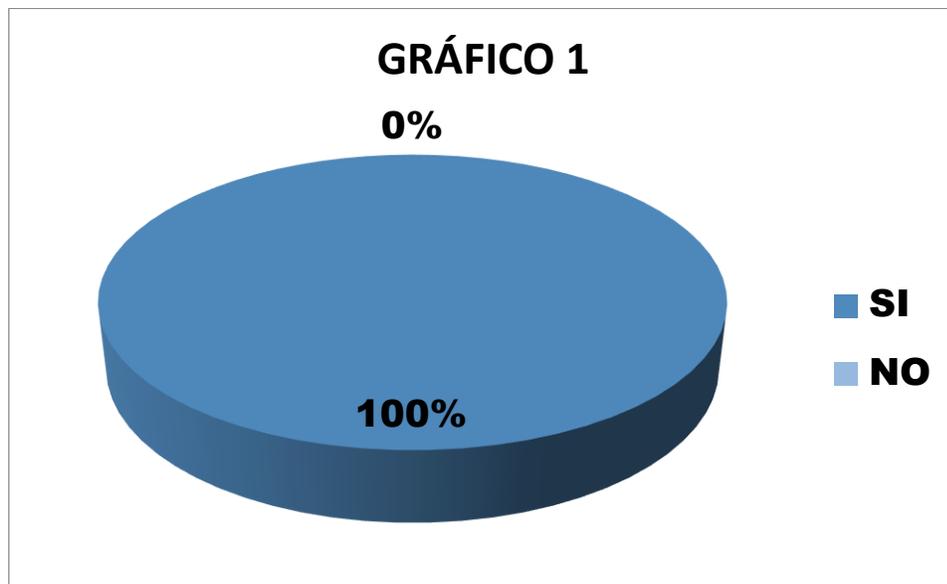
- **¿Cómo psicóloga cree Ud. que es necesario crear un manual para que los padres de familia aprendan a seleccionar adecuadamente un juguete que permita la estimulación de las inteligencias múltiples?**

Sería una gran alternativa para que los padres de familia sepan lo importante y lo beneficioso que sería para sus hijos tener juguetes que estimulen las inteligencias porque esto les ayuda a perfeccionar y adquirir destrezas nuevas, además con este manual ellos van a tener el conocimiento adecuado sobre que juguetes regalar a sus hijos ya que muchos padres se equivocan y compran juguetes que generan violencia y toman esa aptitud en el jardín generando problemas conductuales.

Encuesta a docentes

1. ¿Le gustaría que además de usted, los padres de familia también puedan aprender a seleccionar el juguete adecuado y a su vez facilitar el aprendizaje de niños y niñas?

	SI	NO	TOTAL
	6	0	6
PORCENTAJE	100%	0%	100%



Autoras: Gricelda González – Gabriela Aucay

Análisis:

Se puede observar claramente que el 100% de las docentes encuestadas desean que también los padres de familia aprendan a seleccionar el juguete adecuado para facilitar el aprendizaje en los niños(as). Por esta razón, la propuesta del manual para padres sobre los juguetes apropiados que estimulen las inteligencias múltiples y favorezca el aprendizaje integral de niños y niñas de 4 a 5 años de edad se hace necesario.

2. ¿Está de acuerdo que el juguete ayuda a tener un óptimo desarrollo y a desenvolverse en las distintas inteligencias múltiples sin perder el goce de disfrutar al jugar?

	SI	NO	TOTAL
	6	0	6
PORCENTAJE	100%	0%	100%



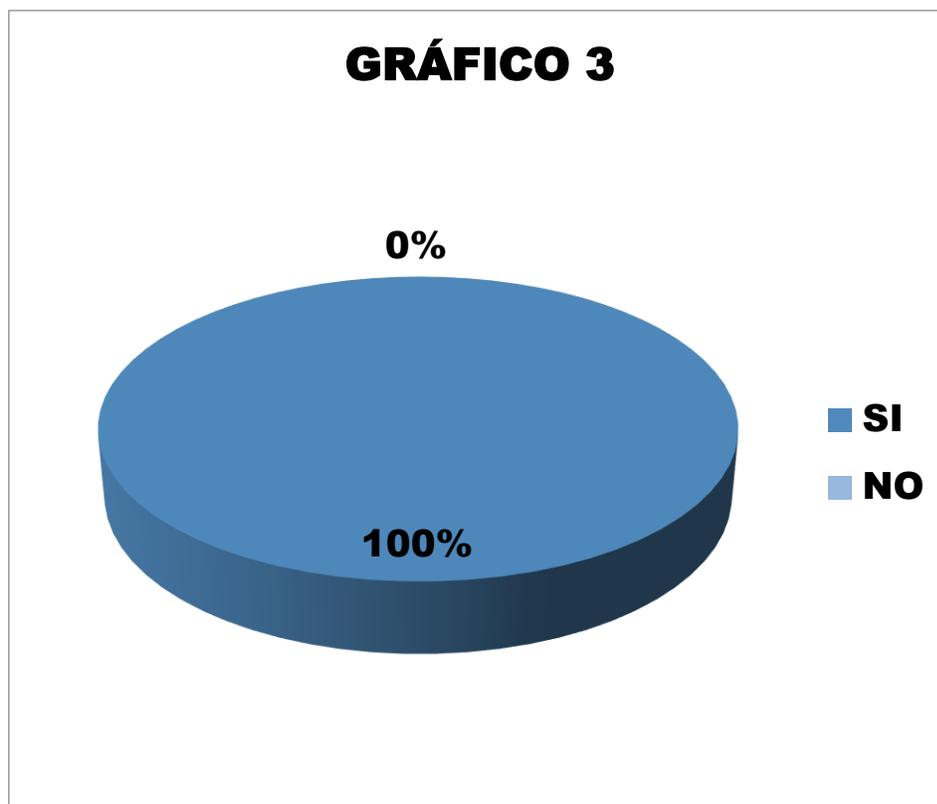
Autoras: Gricelda González – Gabriela Aucay

Análisis:

Definitivamente el 100% de las docentes están de acuerdo que el juguete proporciona un óptimo desarrollo en los diferentes tipos de inteligencias. Y con el fin de que no solo las maestras estén de acuerdo que el juguete desarrolla las inteligencias múltiples es necesaria la creación del manual hacia los padres de familia.

3. ¿Ud. como docente piensa qué es capaz de lograr a través del juguete un aprendizaje integral en niños de 4 a 5 años?

	SI	NO	TOTAL
	6	0	6
PORCENTAJE	100%	0%	100%



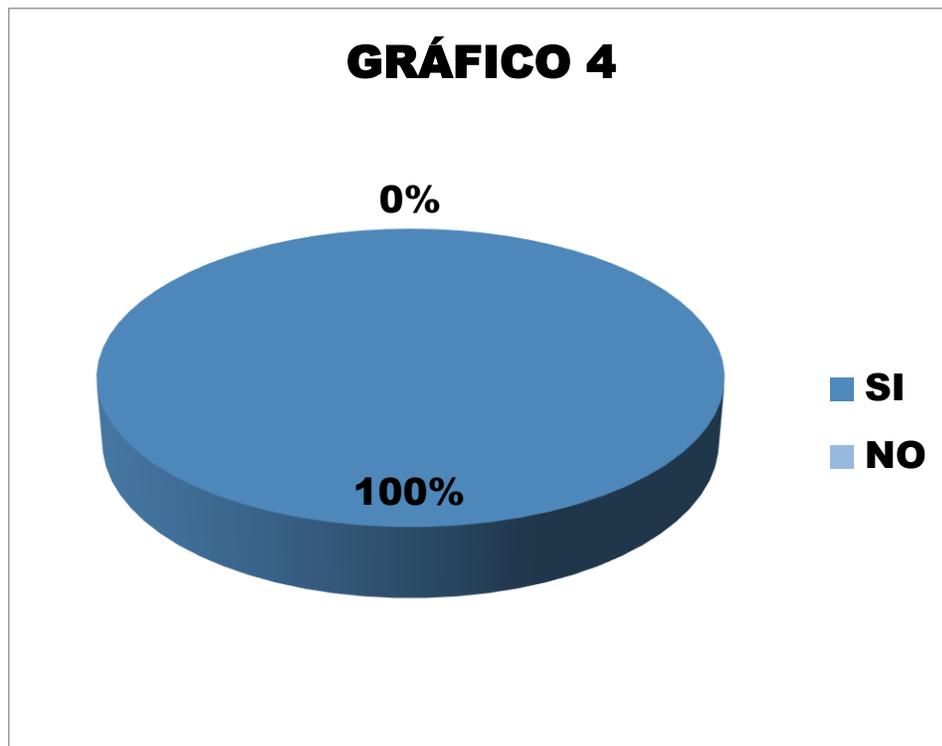
Autoras: Gricelda González – Gabriel Aucay

Análisis:

El 100% de las docentes están totalmente de acuerdo que el juguete consigue en el niño y niña un aprendizaje integral. Por este motivo se diseña un manual para los padres de familia con el fin de que ellos también conozcan que el juguete bien seleccionado logra un aprendizaje en el niño(a).

4. ¿Piensa Ud. que por medio del juguete se puede ayudar a desarrollar las habilidades de cada una de las inteligencias?

	SI	NO	TOTAL
	6	0	6
PORCENTAJE	100%	0%	100%



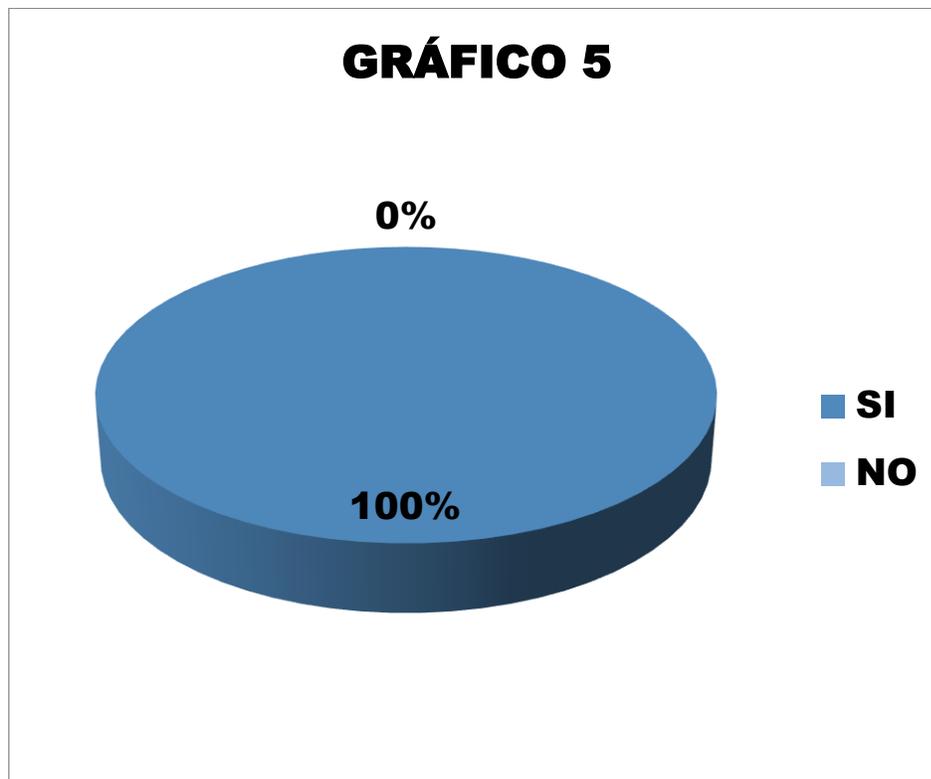
Autoras: Gricelda González – Gabriela Aucay

Análisis:

El 100% de las docentes manifestaron que con el juguete sí se puede ayudar a desarrollar las habilidades de cada una de las destrezas. Por este motivo, es importante que los padres lo vean desde ese punto de vista.

5. ¿Cómo docente sabe para qué sirve elegir adecuadamente un juguete?

	SI	NO	TOTAL
	6	0	6
PORCENTAJE	100%	0%	100%



Autoras: Gricelda González – Gabriela Aucay

Análisis:

El 100% de las encuestadas mencionan que sí saben para qué sirve elegir adecuadamente un juguete para los niños(as). Por ende como las maestras ya poseen conocimiento se decide diseñar un manual que este orientado a los padres de familia.

6. ¿Cree Ud. que si los maestros aplicaran los juguetes y las inteligencias múltiples como un proyecto de aula podrán favorecer el aprendizaje integral de los niños(a)?

	SI	NO	TOTAL
	6	0	6
PORCENTAJE	100%	0%	100%



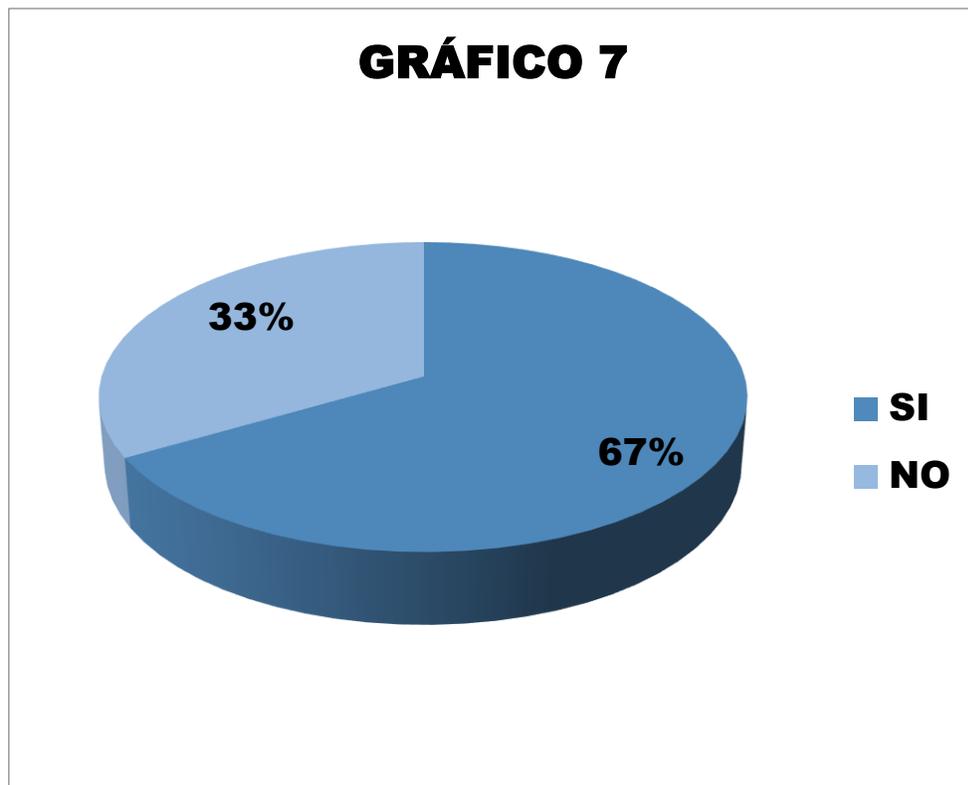
Autoras: Gricelda González – Gabriela Aucay

Análisis:

Observando los resultados se mostró que el 100% de las maestras están totalmente de acuerdo que si aplicaran los juguetes y las inteligencias múltiples como proyectos de aula favorecerán el aprendizaje integral de sus estudiantes.

7. ¿Comparte Ud. qué como docente debe explicarle al niño para qué sirve cada juguete?

	SI	NO	TOTAL
	4	2	6
PORCENTAJE	67%	33%	100%



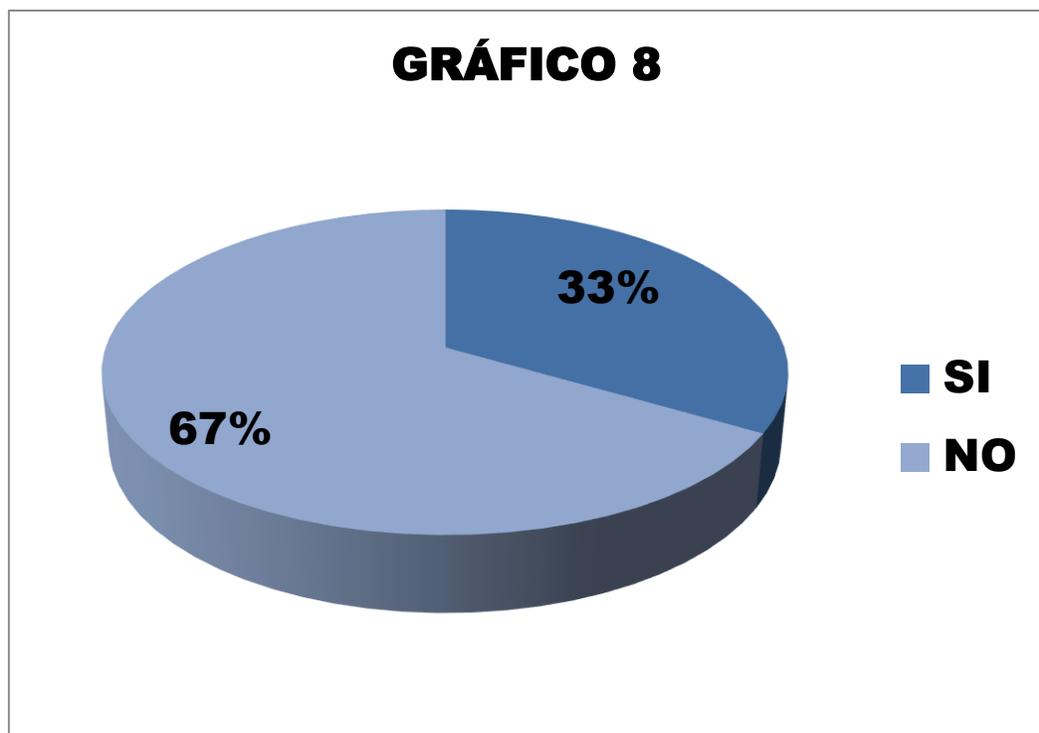
Autoras: Gricelda González – Gabriela Aucay

Análisis:

El 67% de las maestras están conscientes que es necesario explicarles a sus niños(as) para qué sirve cada juguete, sin embargo, el 33% de las maestras prefieren que sea el estudiante que lo averigüe por sí solo. Por ende es necesario que el manual tenga un listado de los juguetes que estimulen las inteligencias múltiples.

8. ¿Cómo docente sabe Ud. cuáles son los efectos que puede producir un juguete si no se lo utiliza adecuadamente?

	SI	NO	TOTAL
	2	4	6
PORCENTAJE	33%	67%	100%



Autoras: Gricelda González – Gabriela Aucay

Análisis:

El 67% de las docentes no tienen el conocimiento adecuado sobre cuáles son los efectos que puede producir un juguete si no se lo utiliza adecuadamente, pero el 33% de ellas si saben el efecto que producen estos objetos lúdicos. Por esta razón es necesario que el manual explique cuáles son los juguetes que dejan un aprendizaje en el niño(a).

9. ¿Está de acuerdo que el juguete ayuda al desarrollo de las inteligencias múltiples?

	SI	NO	TOTAL
	6	0	6
PORCENTAJE	100%	0%	100%



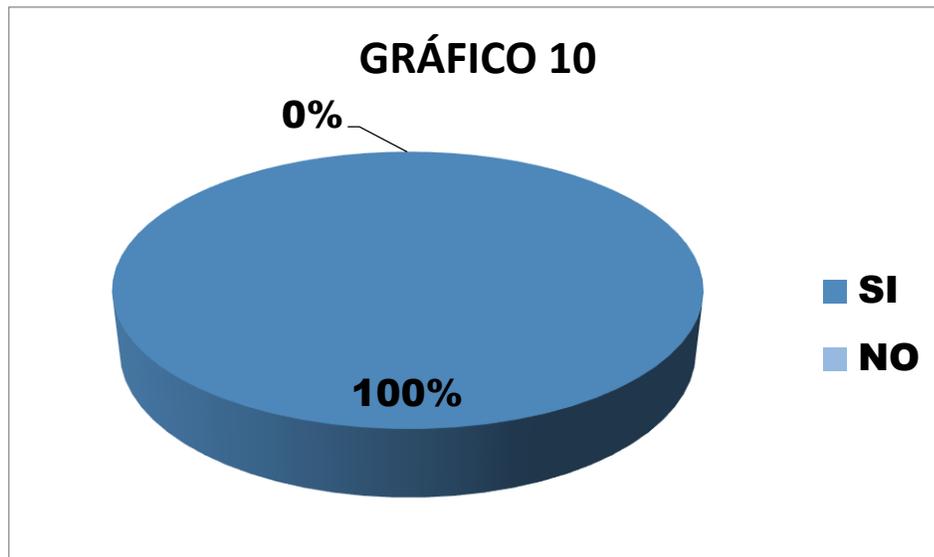
Autoras: Gricelda González – Gabriela Aucay

Análisis:

Se ha demostrado analíticamente que el 100% de las maestras se encuentran seguras que el juguete ayuda a desarrollar las inteligencias múltiples. Por lo tanto el manual va dirigido a los padres para que ellos también posean conocimiento sobre esto.

10. ¿Cómo docente cree Ud. qué es necesario crear un manual para que los padres de familia aprendan a seleccionar adecuadamente un juguete que permita la estimulación de las inteligencias múltiples?

	SI	NO	TOTAL
	6	0	6
PORCENTAJE	100%	0%	100%



Autoras: Gricelda González – Gabriela Aucay

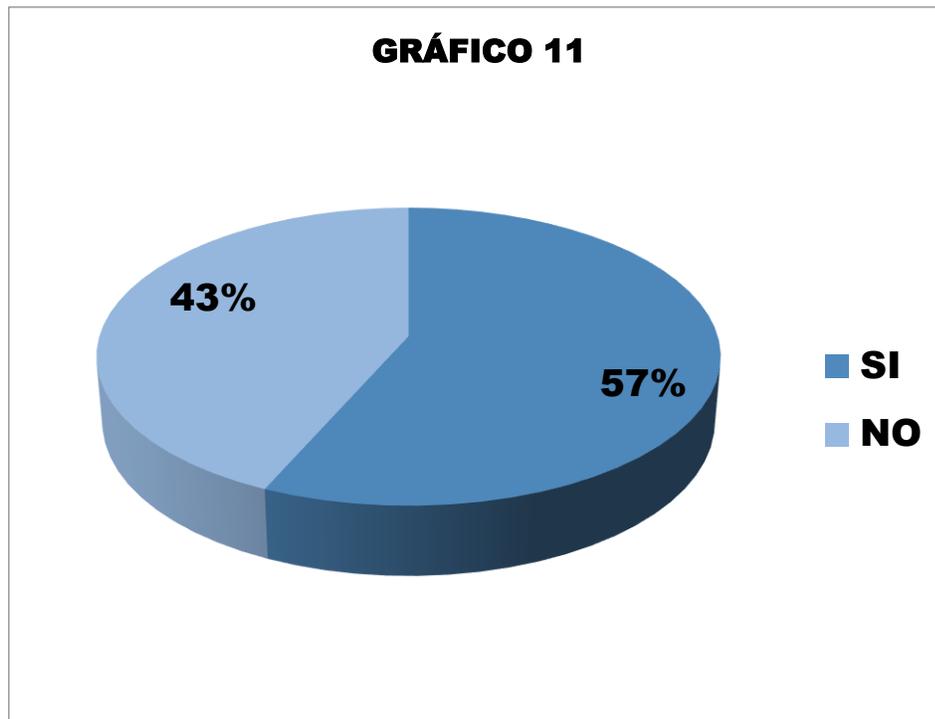
Análisis:

El 100% de las docentes se encuentran totalmente de acuerdo que es importante crear un manual para que los padres aprendan a seleccionar el mejor juguete para sus hijos(as) y que este a su vez le permita estimular las inteligencias múltiples. Lo que garantiza que la elaboración del manual será un instrumento de suma importancia en el momento en que los padres eligen el mejor juguete para sus hijos.

Encuesta a padres de familia

1. ¿Piensa Ud. qué a un niño(a) de 4 a 5 años se lo puede estimular a través del juguete?

	SI	NO	TOTAL
	17	13	30
PORCENTAJE	57%	43%	100%



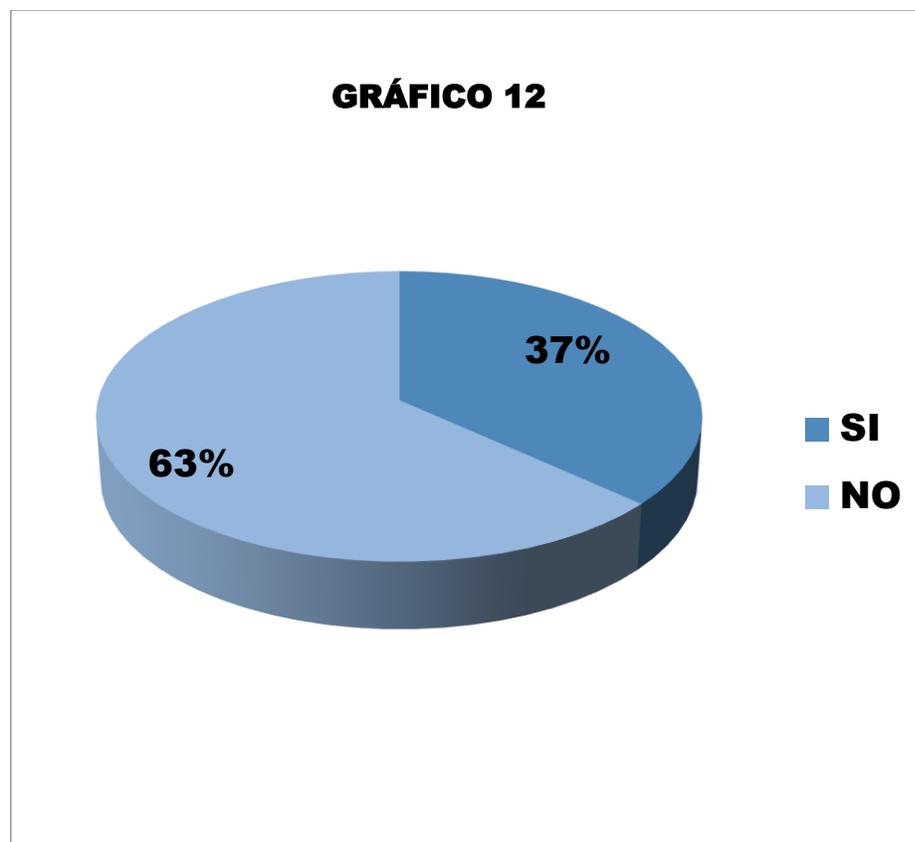
Autoras: Gricelda González – Gabriela Aucay

Análisis:

El 57% de los padres de familia dijeron que si se puede estimular al niño a través del juguete, sin embargo el restante 43% de los padres no conocen nada acerca del tema planteado. Por lo tanto los padres requieren información sobre cómo estimular al niño a través de los juguetes.

2. ¿Cree Ud. que la selección adecuada de un juguete puede estimular las inteligencias múltiples?

	SI	NO	TOTAL
	11	19	30
PORCENTAJE	37%	63%	100%



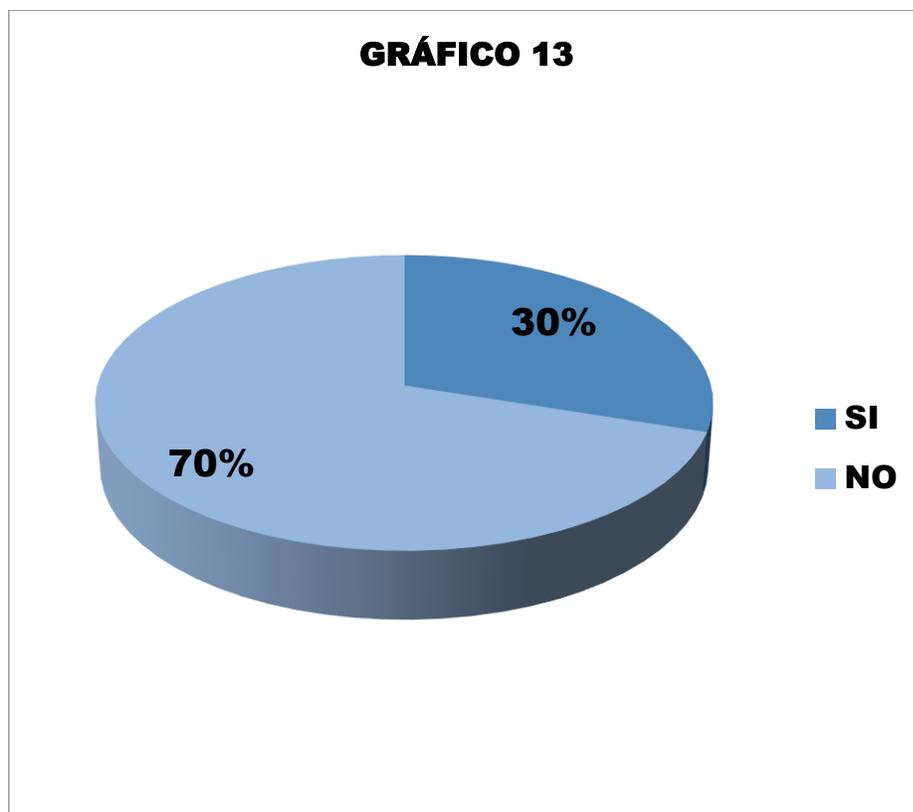
Autoras: Gricelda González – Gabriela Aucay

Análisis:

El 37% de los padres de familia poseen la información necesaria acerca de que el juguete es un objeto que efectivamente puede estimular las inteligencias múltiples y el 63% menciona no conocer sobre esto. Por esa razón se concluye que es preciso dar a conocer todo sobre el valor que proporciona el juguete.

3. ¿Sabía Ud. qué si estimula las inteligencias múltiples favorece el aprendizaje integral de su hijo(a)?

	SI	NO	TOTAL
	9	21	30
PORCENTAJE	30%	70%	100%



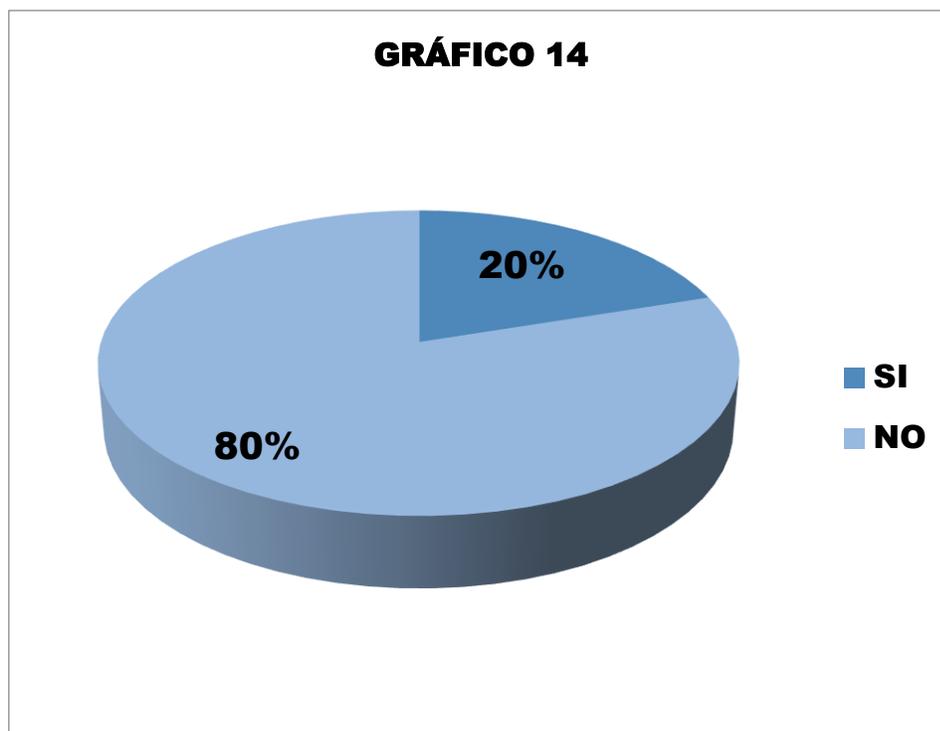
Autoras: Gricelda González – Gabriela Aucay

Análisis:

Claramente se puede observar que el 30% de los padres de familia saben que si se estimulan las inteligencias múltiples se favorece el aprendizaje integral y el 70% no poseen conocimiento sobre esto. Resultado que da el aval para la elaboración del manual para que los padres ayuden desde casa a que sus hijos(as) logren un aprendizaje integral.

4. ¿Sabe Ud. cuáles son los juguetes apropiados para estimular las inteligencias?

	SI	NO	TOTAL
	6	24	30
PORCENTAJE	20%	80%	100%



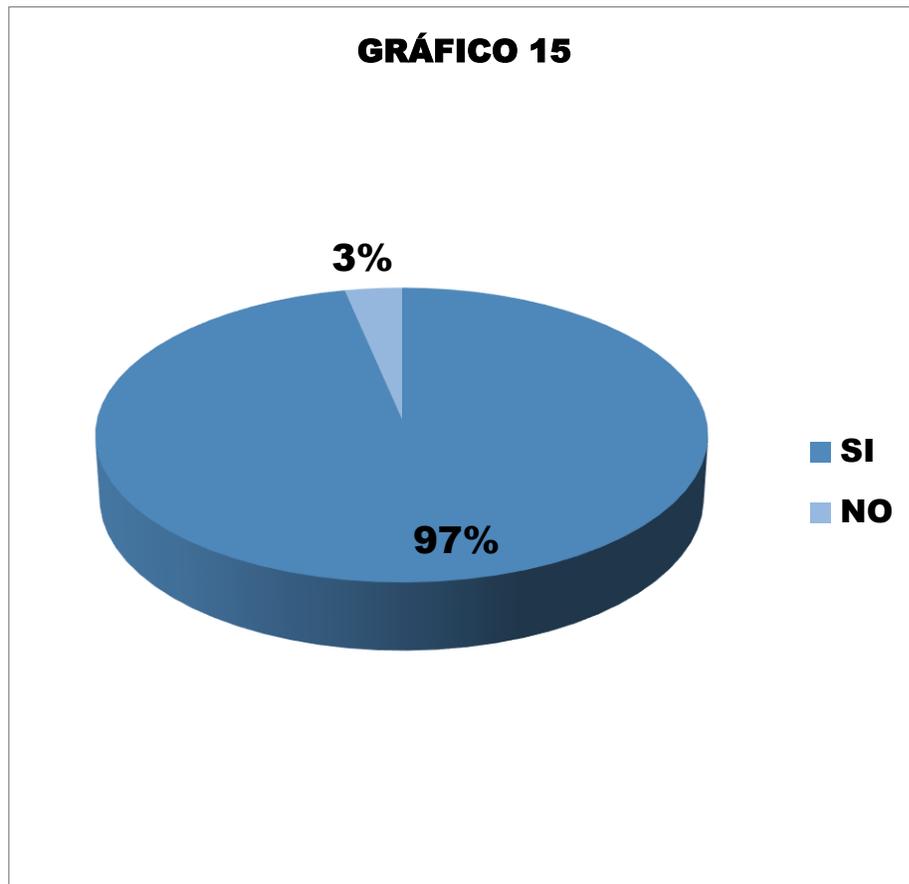
Autoras: Gricelda González – Gabriela Aucay

Análisis:

El 20% de los padres de familia conocen con precisión cuáles son los juguetes apropiados para estimular las inteligencias múltiples, pero el 80% de ellos no conocen cuáles son. Por esta razón es necesario ayudar a los padres de familia con un listado sumamente claro acerca de los juguetes que desarrollen habilidades en cada inteligencia.

5. ¿Le gustaría a Ud. que su hijo(a) aprenda a través de los juguetes?

	SI	NO	TOTAL
	29	1	30
PORCENTAJE	97%	3%	100%



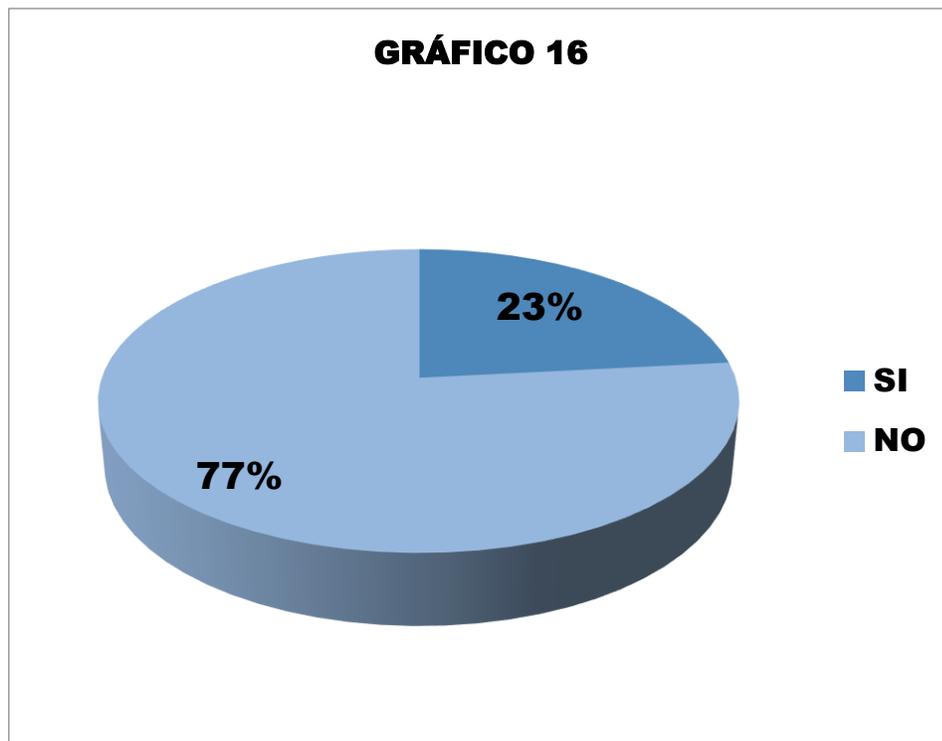
Autoras: Gricelda González – Gabriela Aucay

Análisis:

EL 97% de los padres de familia están de acuerdo que sus hijos(as) aprendan a través de los juguetes. Por este motivo, se realiza un manual sobre los juguetes apropiados que estimulen las inteligencias múltiples y favorezca el aprendizaje integral de los niños y niñas de 4 a 5 años de edad, con la finalidad de que los padres también ayuden a los niños(as) en casa.

6. ¿Identifica Ud. la función que desempeñan los juguetes en la vida de los niños(as)?

	SI	NO	TOTAL
	7	23	30
PORCENTAJE	23%	77%	100%



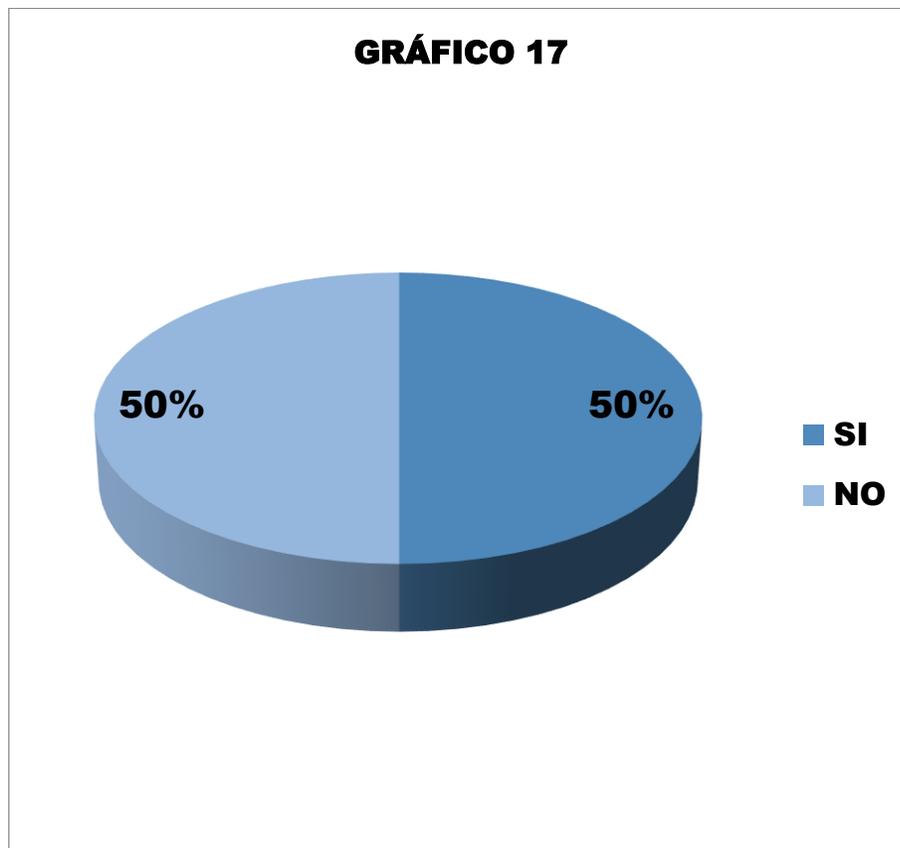
Autoras: Gricelda González – Gabriela Aucay

Análisis:

El 23% de los padres de familia identifican la función que desempeñan los juguetes en la vida de los niños(as), pero el 77% de ellos no lo tienen claro. Esto hace que la propuesta sea importante ya que los resultados han demostrado que los padres en realidad, sí presentan falencias acerca de la función que desempeñan los juguetes en la vida de sus hijos e hijas.

7. ¿Selecciona Ud. juguetes con valor educativo para sus hijos(as)?

	SI	NO	TOTAL
	15	15	30
PORCENTAJE	50%	50%	100%



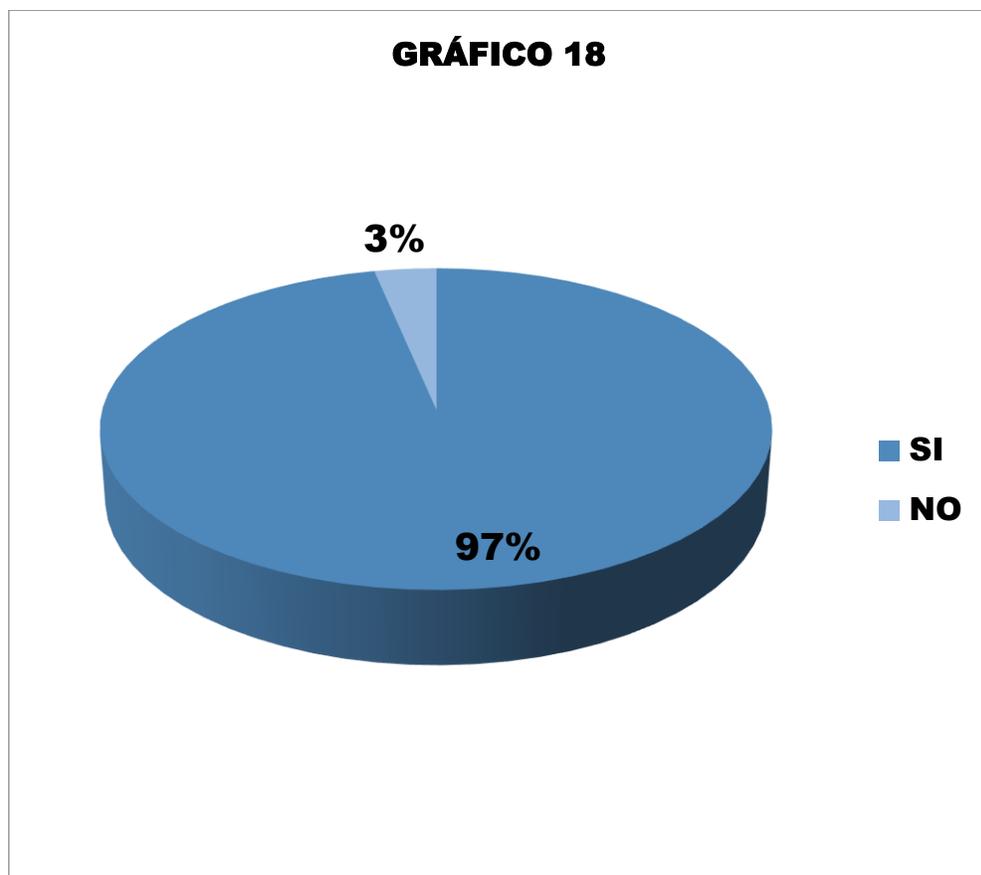
Autoras: Gricelda González – Gabriela Aucay

Análisis:

Se puede distinguir que el 50% de los padres de familia se preocupan por proporcionarles a sus hijos(as) un juguete con aspecto educativo, sin embargo, el otro 50% no tienen en cuenta esto al seleccionarlos, entonces es importante detallar en el manual cuáles son los juguetes que poseen un enfoque educativo.

8. ¿Le gustaría que su hijo(a) aprenda a desarrollar sus inteligencias mediante el juguete?

	SI	NO	TOTAL
	29	1	30
PORCENTAJE	97%	3%	100%



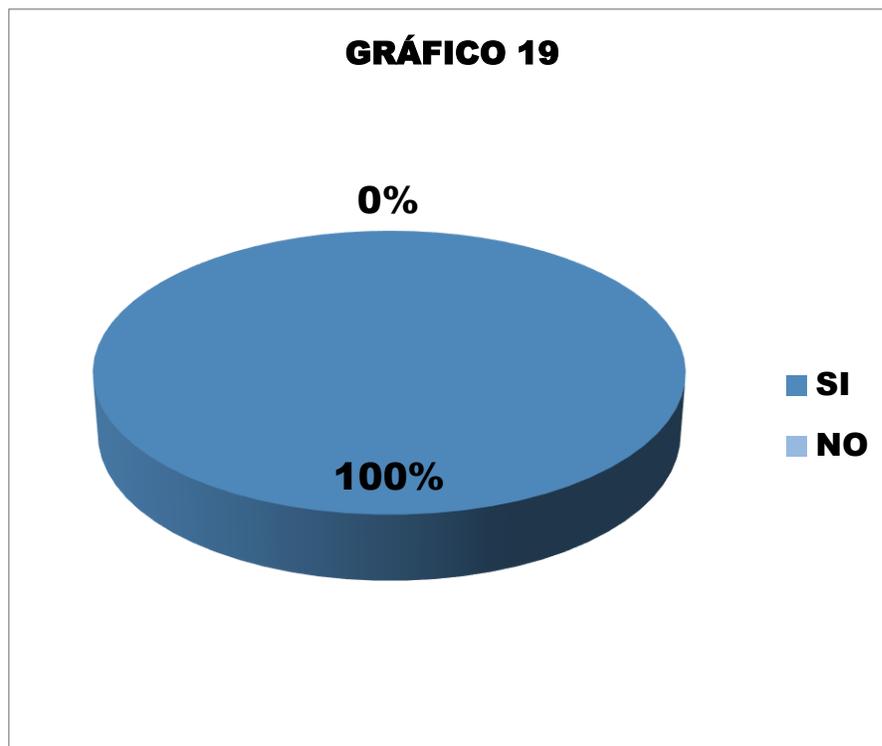
Autoras: Gricelda González – Gabriela Aucay

Análisis:

El 97% de los padres de familia les gustaría que su hijo(a) aprenda a desarrollar sus inteligencias mediante el juguete, lo que nos demuestra que el proyecto planteado es factible.

9. ¿Está Ud. de acuerdo que se facilite a los padres de familia un manual sobre cómo seleccionar los juguetes apropiados para estimular las inteligencias múltiples de sus hijos(as) de 4 a 5 años?

	SI	NO	TOTAL
	30	0	30
PORCENTAJE	100%	0%	100%



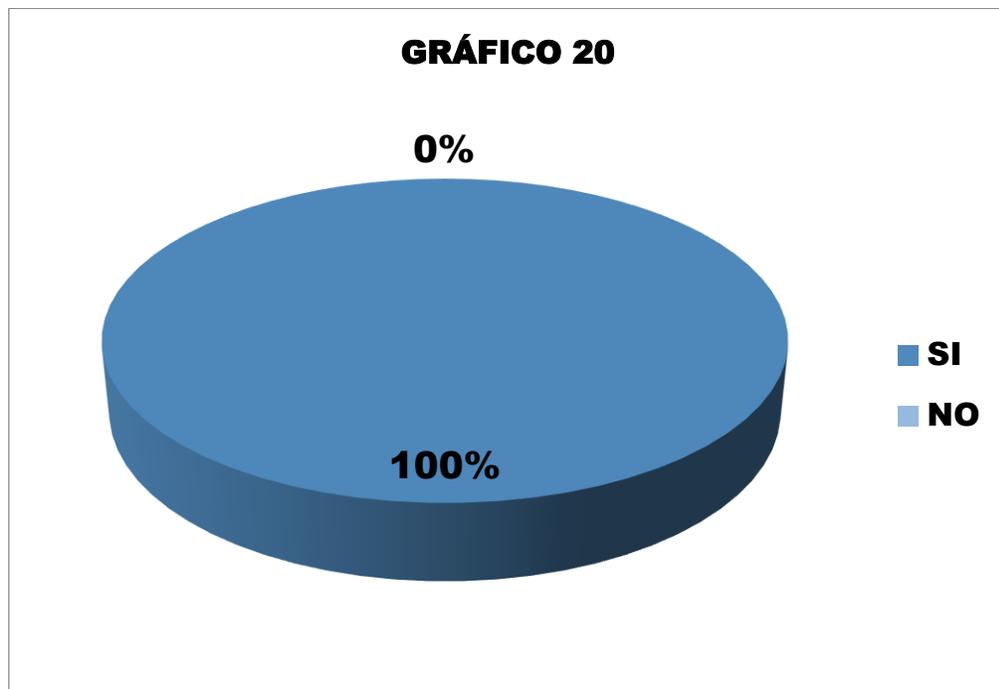
Autoras: Gricelda González – Gabriela Aucay

Análisis:

El 100% de los padres de familia manifiestan satisfactoriamente que están de acuerdo que se les facilite un manual sobre cómo seleccionar los juguetes apropiados para estimular las inteligencias múltiples de sus hijos(as), lo que trae consigo es que la elaboración de un manual será idónea para los padres.

10. ¿Pondría usted en práctica el manual sobre cómo seleccionar los juguetes apropiados para estimular las inteligencias múltiples de sus hijos(as) de 4 a 5 años?

	SI	NO	TOTAL
	30	0	30
PORCENTAJE	100%	0%	100%



Autoras: Gricelda González – Gabriela Aucay

Análisis:

El 100% de los padres de familia declaran que sí pondrían en práctica el manual sobre los juguetes apropiados que estimulen las inteligencias múltiples y favorezca el aprendizaje integral de los niños y niñas de 4 a 5 años de edad. Por esta razón se diseñará el manual para padres de familia.

3.6 Discusión de Resultados: Triangulación

En los resultados obtenidos, tanto de los directivos y docentes están de acuerdo que se puede estimular mediante el juguete las inteligencias múltiples y desarrollar el aprendizaje integral del niño y niña. Pero sólo un poco menos de la mitad de los padres de familia piensan que el juguete no sirve para estimular las inteligencias múltiples.

Los directivos y maestras piensan que los padres de familia no escogen juguetes educativos para sus hijos, sin embargo, está comprobado estadísticamente que sólo la mitad de los padres de familia no seleccionan adecuadamente juguetes educativos para sus hijos(as).

Los directivos y maestras saben cuál es el propósito de elegir adecuadamente un juguete mientras que los padres de familia sólo prefieren un juguete que le guste a su hijo(a).

Los directivos, maestras y padres de familia están de acuerdo que se estimule al niño(a) por medio del juguete.

Tanto directivos, maestras y padres de familia están totalmente de acuerdo con que se elabore un manual a los padres de familia sobre los juguetes apropiados para estimular las inteligencias múltiples y favorecer un aprendizaje integral.

3.7 Verificación de las hipótesis

Hipótesis: “Si se seleccionan apropiadamente los juguetes para la estimulación de las inteligencias múltiples favorecerá el aprendizaje integral del niño (a) de 4 a 5 años de edad”.

Dentro de la investigación se verifica o se acepta el supuesto, ya que en los resultados de las encuestas hacia las maestras y padres de familia, y las respuestas de las entrevistas realizadas a los directivos fueron basadas en las hipótesis de este proyecto investigativo. Y gracias a esto, se detectó que los padres de familia si necesitan conocer sobre cómo seleccionar apropiadamente los juguetes para estimular las inteligencias múltiples y favorecer el aprendizaje integral del niño (a) de 4 a 5 años de edad.

3.8 Criterios para la elaboración de la propuesta

Pertinencia

La propuesta seleccionada es sumamente importante ya que la mayoría de los padres de familia no seleccionan bien los juguetes apropiados para sus hijos e hijas y esto les afecta considerablemente en la estimulación de las inteligencias múltiples, provocando falencias en el desarrollo del aprendizaje. Quienes desarrollan todas las inteligencias múltiples aprenden a desenvolverse mejor en su ambiente, debido a que poseen varias habilidades.

La labor que se plantea en la propuesta es que los padres de familia se interesen y se impliquen en adquirir el conocimiento suficiente para que sean expertos en el momento de decidir el juguete más beneficioso para su pequeño(a) y así cada día sea menor el índice de niños(as) que poseen juguetes que no logren sacar un valor significativo.

Viabilidad

Se admite que el manual que se propone es útil y factible para la aplicación ya que posee información clara y precisa. Para que facilite una manipulación sencilla y el entendimiento del lector.

El proyecto ha sido diseñado para conocer los efectos que producen la selección de juguetes adecuados en la estimulación de las inteligencias múltiples para favorecer el aprendizaje integral de niños y niñas de 4 a 5 años de edad. Para eso se interesa en presentar un 90% su factibilidad para la aplicación, al contener información idónea. El otro 10% restante dependerá del interés que se le dé a los diferentes contenidos explicados para proveer su aplicación.

Asentamiento político

Este trabajo pretende aportar la buena selección del juguete para el desarrollo de las inteligencias múltiples y el aprendizaje integral. Mejorando el desenvolvimiento del niño y niña para un cambio significativo en sus destrezas y habilidades. El interés que ha puesto el gobierno en trabajar en el aprendizaje integral de niños y niñas menores a 5 años de edad, indica el grado de aceptación que tendrá desarrollar este

proyecto "Efectos que producen la selección de juguetes adecuados en la estimulación de las inteligencias múltiples para favorecer el aprendizaje integral de niños y niñas de 4 a 5 años de edad".

Posibilidad de aplicar los resultados y recomendaciones

Las posibilidades de llevar a la práctica los resultados y las recomendaciones de este estudio, dependerán de la aprobación de las personas que intervienen en el desarrollo del proyecto y de la disponibilidad que presenten los directivos de la comunidad educativa en las diferentes actividades y compromisos para llegar a su ejecución.

CAPÍTULO IV

LA PROPUESTA

Manual sobre juguetes apropiados que estimulen las inteligencias múltiples y favorezcan el aprendizaje integral de los niños y niñas de 4 - 5 años dirigido a padres de familia.

4.1 Justificación

A través de las encuestas realizadas se detectaron las necesidades y problemáticas que poseen los padres de familia para elegir un juguete que estimule las inteligencias múltiples.

Teniendo en cuenta las diversas necesidades existentes en la elección del juguete conveniente, es preciso diseñar un manual dirigido a los padres de familia para que aprendan a seleccionar juguetes apropiados que estimulen las inteligencias múltiples y favorezcan el aprendizaje integral de los niños de 4 a 5 años. Como alternativa de solución se diseña este manual para los padres de familia para que ellos tengan la ventaja de conseguir un juguete idóneo para la estimulación de estas inteligencias y junto a esto también se logrará favorecer el aprendizaje integral de sus hijos e hijas.

El implementar este manual ayuda al lector a tomar una adecuada decisión de forma clara y precisa sobre el objeto lúdico que sea más útil y necesario para un infante. El contenido cuenta con herramientas de consulta que integran una información de calidad y permiten ordenar, aclarar e informar sobre los aspectos relacionados con el proyecto a tratar.

Principalmente va dirigido a los padres de familia, ya que son ellos los que proporcionan con mayor frecuencia juguetes para sus hijos(as), con motivo de cumpleaños, navidades, día del niño o en ocasiones diversas, además sirve como guía donde encuentran diversidad de juguetes didácticos que estimulan las inteligencias múltiples.

Los niños y niñas deben jugar con una variedad de juguetes para posibilitar la estimulación de todas las inteligencias. No hay nada más divertido para ellos que

recibir obsequios que llamen su atención, por eso hay que entregarles juguetes de acuerdo a su edad. Hay que tomar en cuenta que cada etapa del niño exige un juguete diferente, por motivo que cambian sus intereses y cada vez son distintos y mayores, pero hay que tomar en cuenta que los juguetes didácticos son los más adecuados para que el párvulo se divierta mientras aprende.

La utilización del juguete como medio didáctico ayuda a que el niño(a) tenga un aprendizaje fértil, útil y duradero, es maravilloso e impresionante ver como el buen uso de un juguete puede ayudar a desarrollar destrezas. Esta metodología de aprender jugando facilitara tanto a padres e hijos y así mejorar su comunicación de manera afectiva.

Elegir bien los juguetes para los pequeños de la casa es una tarea importante para los padres, puesto que se calcula que hasta los 6 años un niño pasa unas 17.000 horas dedicadas al juego. Los juguetes son por tanto elementos claves para su diversión, pero también para su aprendizaje. En cuanto al aprendizaje se debe aprovechar al juguete como un instrumento didáctico porque dicho objeto atrae la curiosidad natural del infante.

4.2 Diagnóstico

El diagnóstico realizado en esta investigación permite conocer la importancia de elegir un juguete adecuado para estimular las inteligencias múltiples y favorecer el aprendizaje integral de los niños y niñas.

Se necesita que los infantes tengan en su poder juguetes que le ayuden a estimular todos los tipos de inteligencias para que tengan distintas destrezas y habilidades, haciendo de ellos pequeños capaces de enfrentarse y desarrollarse en cualquier área.

Lo que lleva a la reflexión de padres de familia en estimular a sus hijos(as) mediante el juguete debido a que la comunicación entre ambos (niño-juguete) se realiza de modo eficaz y el juguete le permite descubrir y desarrollar sus potencialidades.

Es ideal que los padres manejen información sobre los juguetes adecuados para estimular las inteligencias múltiples porque les ayuda a ser cautelosos con sus

hijos y pueden descubrir talentos en ciertas áreas e incentivar su desarrollo en aquellas menos favorecidas. Los padres deben tener una participación activa en el desarrollo del conocimiento de sus pequeños y tienen que planificar las actividades que estimulen y alienten a sus niños en el desarrollo de sus capacidades.

La colaboración de los padres en los procesos educativos es un aspecto importante en el desarrollo integral de los niños preescolares. Son los padres quienes determinaran cómo quieren que sus niños sean educados. Por tal razón es necesario que los padres de familia se involucren en las experiencias educativas de sus niños con el propósito de que se desarrollen óptimamente para que se puedan desenvolver en una sociedad competitiva.

4.3 Fundamentación teórica de la propuesta

Desde que el hombre apareció en la faz de la tierra se convirtió en un ser curioso y probablemente juguetón. Es imposible determinar el origen de los juguetes puesto a que el niño posee una gran imaginación y cualquier objeto lo puede usar para jugar. Los primeros juguetes hechos por el hombre eran una imitación de los objetos de la vida real y así se siguen manteniendo hasta ahora sólo que cada vez es más compleja su elaboración debido a la tecnología y a que los intereses de los niños son distintos.

Los juguetes en sí son creaciones artesanales o industriales diseñadas y producidas para estimular y acompañar el juego. Estos objetos están estrechamente vinculados al universo infantil, han estado presentes desde tiempos remotos, transmitiendo diversión, recreación y aprendizajes.

En los niños el juguete es un concepto imprescindible y toma un máximo valor en el contexto del desarrollo infantil.

Al seleccionar juguetes se debe tomar un mente los posibles peligros físicos, por tal razón es conveniente examinar y comprobar si el juguete es seguro, verificar la edad cronológica, también las preferencias e inclinaciones espontáneas del niño(a), su habilidad y su grado de desarrollo mental, emocional y físico.

Fundamentación sociológica

Los padres obsequian juguetes a sus hijos(as) para demostrar cariño o lo utilizan como premio gratificante porque saben que este objeto lúdico es lo más atrayente para su pequeño.

No cabe duda alguna que el juguete es un agente social porque desde que favorece el intercambio, ayuda al niño(a) a situarse entre los otros, estableciendo comunicación y fortaleciendo su integración social.

El juguete interactúa con una o varias personas ya que fomenta competencia y colaboración, es por eso que para jugar hace falta un cierto grado de madurez porque hay que aceptar reglas como respetar turnos y las ideas de los demás.

El juguete también sirve de estímulo para que el niño explore su entorno logrando que conozca el mundo y las personas que lo rodean.

Definitivamente el juguete no puede desligarse a la sociedad por motivo que es un intermediario para que los niños(as) refuercen valores sociales (amistad, respeto, cariño, comprensión).

Fundamentación psicológica

Los juguetes son objetos llamados a cumplir la función de mantener a los niños entretenidos y felices. Es básico, sin duda, que el juguete sirva para distraer al niño y proporcionarle muchos ratos de felicidad y alegría, pero los juguetes también son un excelente método de aprendizaje y adiestramiento. Por lo tanto, los padres deben asegurarse de no escoger juguetes que resulten muy difíciles para la edad y la capacidad del niño. El juguete demasiado complejo no logrará enseñar mucho, si el pequeño aún no está preparado para usarlo en la forma concebida por su diseñador y es posible que el niño(a) al no aceptar usarlo experimente una frustración innecesaria.

Los padres deben además tomar en cuenta el grado real de desarrollo físico, mental y emocional que su hijo(a) demuestre, para así hacer una selección más atinada y realista.

Fundamentación educativa

La vida infantil no puede concebirse sin juguetes, un juguete es la principal herramienta de la infancia, en donde el niño(a) no duda en emplear todo el tiempo que dispone. Por eso no sólo los docentes tienen que utilizarlos para impartir conocimiento sino también los padres de familia deben sujetarse al juguete para dar refuerzo e interiorizar nuevos aprendizajes.

El juguete ayuda a descubrir, manipular, observar e interpretar el mundo. En general un juguete tiene por objetivo la recreación, sin exceptuar otras funciones como el aprendizaje o estimulación.

Hay distintas clases de juguetes diseñados con una finalidad educativa, por ejemplo, hay algunos que se proponen ampliar el vocabulario del niño; otros, estimulan su agilidad mental en los cálculos aritméticos; otros hacen que el niño EJERCITE su memoria o su habilidad manual, o aumentan sus conocimientos acerca de los animales y las plantas.

4.4. Objetivos de la propuesta

4.4.1 Objetivo general

Diseñar el manual, determinando los efectos que ocasionan la selección de juguetes apropiados para la estimulación de las inteligencias múltiples que beneficiarán el aprendizaje integral de los niños(as) de 4 a 5 años.

4.4.2 Objetivos específicos

- Identificar la función de los juguetes y aplicarlos de manera efectiva para favorecer el aprendizaje integral del niño (a) de 4 a 5 años de edad.
- Seleccionar los juguetes apropiados que proporcionen un valor educativo para el aprendizaje integral de los niños y niñas de 4 a 5 años.
- Elaborar un manual dirigido a los padres de familia para que aprendan a seleccionar juguetes apropiados que estimulen las inteligencias múltiples y favorezcan el aprendizaje integral de los niños de 4 a 5 años.

4.5 Descripción de la Propuesta

Propuesta:

Diseñar un manual

Dirigido a:

Padres de familia

Finalidad:

Seleccionar juguetes apropiados para que estimulen las inteligencias múltiples y favorezcan el aprendizaje integral de los niños de 4 a 5 años.

Tipo de lenguaje:

Claro y específico para su mayor comprensión.

La propuesta elaborada para este proyecto investigativo se basa específicamente en “Diseñar un manual hacia padres de familia para que aprendan a seleccionar juguetes apropiados que estimulen las inteligencias múltiples y favorezcan el aprendizaje integral de los niños y niñas de 4 a 5 años”; con el fin de que los padres de familia tengan acceso a un instrumento fácil De interpretar y usar.

De esta manera se logra que ellos estén aptos, preparados y sobretodo capacitados para que elijan el mejor juguete para sus hijos(as), entiéndase como mejor al objeto que cumpla con las necesidades e intereses, además tomar en cuenta que sea propio para la edad, que tenga un valor educativo para que estimule las inteligencias múltiples del niño y niña, con el propósito de que ayuden a desarrollar un aprendizaje integral y no sólo sea para el entretenimiento.

4.6 Factibilidad de la propuesta

Factibilidad financiera

Es factible porque los gastos a realizarse en la elaboración del manual serán relativamente bajos en comparación con los buenos resultados del aprendizaje que se reflejarán en los niños y niñas de 4 a 5 años.

Factibilidad legal

Es factible porque según averiguaciones no hay ningún impedimento legal al realizar el manual por motivo de que va dirigido al padre de familia para que mejore la selección adecuada del juguete hacia sus hijos(as).

Factibilidad educativa

Es factible porque mediante la explicación que obtiene el manual se logrará que el niño logre un aprendizaje integral al estimular sus inteligencias con el juguete.

MANUAL

Juguetes apropiados que estimulen las inteligencias múltiples y favorezcan el aprendizaje integral de los niños y niñas de 4 - 5 años dirigido a padres de familia.



ÍNDICE

Contenido

Introducción.....	114
¿De qué trata este manual?.....	114
¿Cómo utilizar este manual?.....	115
¿Qué son las inteligencias múltiples?.....	115
HOWARD GARDNER (creador de las inteligencias múltiples).....	115
Tipos de inteligencias múltiples.....	116
¿En qué consiste cada inteligencia múltiple?.....	116
¿Cómo saber que inteligencias múltiples ha estimulado el niño(a)?.....	117
Importancia de la estimulación de las inteligencias múltiples.....	118
¿Qué son los juguetes?.....	119
¿Cómo elegir los juguetes de los niños(as)?.....	119
Juguetes adecuados para desarrollar cada tipo de inteligencia.....	120

Introducción

El propósito de este manual es la selección de un juguete que estimule una o varios tipos de inteligencias es un conocimiento que todo padre de familia debe poseer. Para la mayoría de los padres familias elegir un juguete es algo normal que no requiere tener conocimiento para ello, pero esto no debería ser así, la selección de los juguetes tiene que ser algo de mucha importancia y de tiempo para saber si dicho objeto vale la pena adquirirlo, teniendo muy en cuenta sí aquel juguete cumple con los requisitos que se desea para que estimule las inteligencias múltiples y a su vez favorezca el aprendizaje integral de su hijo o hija.

Lo que todo padre debe tener presente es que si el juguete elegido es propio para la edad del niño(a), si es de interés para él o ella, si el juguete no genera violencia y muchos factores más que veremos dentro de este manual.

Al poner en práctica el manual lograremos un cambio favorable debido a que el lector poseerá lo necesario para seleccionar el juguete apropiado y de esta forma cumpliremos con las expectativas que se quieren conseguir al consumir la información elaborada. A lo largo de todo el manual los padres se darán cuenta que el juguete no es sólo para distraerse sino que también es para incentivar el aprendizaje.

¿De qué trata este manual?

El manual desarrollado va dirigido hacia los padres de familia para que aprendan a seleccionar juguetes apropiados que estimulen las inteligencias múltiples y favorezcan el aprendizaje integral de los niños de 4 a 5 años.

Se toma en cuenta el aporte que hace Howard Gardner con su teoría de las Inteligencias Múltiples porque ha hecho una contribución muy importante al mundo de la educación en los niños(as). Él menciona que la inteligencia no es una, sino muchas y que todos tenemos todas las inteligencias, en distinta proporción, y esperan la oportunidad de desarrollarse a lo largo de nuestra vida.

Desde pequeños se puede desarrollar las inteligencias porque en esta etapa se visualizan los intereses, ritmos, patrones de aprendizaje y afinidades.

Para el adulto que convive con niños el tema de las Inteligencias Múltiples es una oportunidad única en reconocerlas y educar a través de ellas para dar a los pequeños la oportunidad de desarrollarse, respetando sus diferencias.

Las inteligencias no son forzadas ni generadas de la nada, sin embargo sí pueden ser guiadas y estimuladas con delicadeza desde temprana edad, por eso es importante guiar al párvulo y facilitar los instrumentos necesarios para que puedan adquirir y desarrollar las destrezas suficientes para sus inteligencias múltiples.

¿Cómo utilizar este manual?

Este Manual está pensado para que lo utilicen de la forma que mejor se adapte a sus necesidades, facilitándoles su uso y el rápido acceso a la información que precisan.

El Manual no es sólo para que lo lean, sino para que pongan en práctica la selección de juguetes apropiados para sus hijos e hijas. Para que el juguete sirva de estímulo en las inteligencias múltiples y ayude a obtener en el niño y niña un aprendizaje integral.

¿Qué son las inteligencias múltiples?

- Es la capacidad:
- Para resolver problemas.
- Para generar nuevos problemas.
- Para crear y ofrecer nuevos productos.

HOWARD GARDNER (creador de las inteligencias múltiples)

Gardner afirma que la inteligencia es un conjunto de capacidades donde la inteligencia deja de ser considerada como algo unitario y se transforma en diversas inteligencias múltiples e independientes.

Tipos de inteligencias múltiples



¿En qué consiste cada inteligencia múltiple?

<ul style="list-style-type: none"> •Escribir, leer, contar cuentos o hacer crucigramas. <p>Lingüística.</p>	<ul style="list-style-type: none"> •Resolución de problemas aritméticos, estrategia y experimentos. <p>Lógica-matemática.</p>	<ul style="list-style-type: none"> •Deporte, baile, manualidades. <p>Corporal y quinésica.</p>	<ul style="list-style-type: none"> •Percibir, imaginar, visualizar, transformar. <p>Visual y espacial.</p>
<ul style="list-style-type: none"> •Identificar, reconocer, crear y reproducir sonidos-canciones. <p>Musical.</p>	<ul style="list-style-type: none"> •Se comunican bien y son líderes en sus grupos. <p>Inter personal.</p>	<ul style="list-style-type: none"> •Autoestima, automotivación; felicidad personal y social. <p>Intra personal.</p>	<ul style="list-style-type: none"> •Atracción y sensibilidad por el mundo natural. <p>Naturalista.</p>

¿Cómo saber que inteligencias múltiples se han estimulado en el niño(a)?

Las inteligencias múltiples en los niños y niñas	
Inteligencia Múltiple	Capacidades en el niño(a)
Inteligencia lingüística	<ul style="list-style-type: none"> • Canta y habla • Usa el lenguaje con propiedad • Le gusta aprender palabras nuevas • Capaz de narrar eventos • Le gusta conversar • Le gustan los libros
Inteligencia matemáticas	<ul style="list-style-type: none"> • Son muy observadores • Les gusta clasificar en grupos • Entienden las matemáticas • Se interesan en cómo funcionan las cosas
Inteligencia espacial	<ul style="list-style-type: none"> • Disfrutan mucho armar y de desarmar aparatos y rompecabezas • Construye gráficos, ilustraciones
Inteligencia corporal	<ul style="list-style-type: none"> • Aprenden mejor moviéndose • Les gusta actuar • Son participativos
Inteligencia musical	<ul style="list-style-type: none"> • Aprenden a partir de la música • Les encanta cantar y suelen hacerlo entonados • Pueden reproducir la música recién escuchada y componen ritmos
Inteligencia interpersonal	<ul style="list-style-type: none"> • Les gusta estar acompañado por chicos de la misma edad • Participan en actividades grupales • Normalmente los otros niños buscan su compañía por su habilidad en solucionar conflictos e integrar a diferentes personas en el juego

<p style="text-align: center;">Inteligencia intrapersonal</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Se concentra en tareas que se propone • Prefiere trabajar solos • Es independiente • Siempre encuentra recursos por sí mismo • Tiene confianza • Es capaz de expresar cómo se siente • Tiene sentido del humor, es capaz de reírse de sí mismo
<p style="text-align: center;">Inteligencia naturalista</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Disfruta del aire libre • Es coleccionista de bichos y animales • Observa el cielo • Descubre la naturaleza

Importancia de la estimulación de las inteligencias múltiples

Si se trabaja en la estimulación de las inteligencias múltiples desde tempranas edades, se logra retroalimentar, descubrir y atesorar sus capacidades, así como equilibrar sus debilidades porque se está trabajando en un terreno preventivo y sensibilizador.

Recuerda, para que la estimulación sea efectiva tiene que tener constancia, no sirve si se estimula un día.



¿Qué son los juguetes?

Un juguete es cualquier objeto o material que el niño(a) utiliza en sus juegos.

¿Cómo elegir los juguetes de los niños(as)?

A la hora de cumplir los deseos de los pequeños, los adultos deberían asegurarse de que:

Los materiales sean siempre seguros para que el niño pueda jugar libremente.

- Favorecer la diversión.
- Fomentar valores positivos.
- Permitir el progreso del niño en el plano afectivo o educativo.
- Tener en cuenta la edad
- Obtener un juguete de acuerdo al sexo
- Tener presente el grado de madurez



Juguetes adecuados para desarrollar cada tipo de inteligencia

Inteligencia lingüística: contribuyen a desarrollarla todos aquellos juguetes que estimulen el uso de la palabra.



Ejemplos:

- Juguetes con voces y sonidos
- Muñecos interactivos
- Teléfonos
- Micrófonos
- Karokes de juguete

- Juguetes representativos de medios de transporte: (avión, bus, auto, coche, etc...)
- Objetos que representen instrumentos de la vida real: títeres, libros de textos e imágenes, animales de madera, plástico y peluche, juegos de café, cocina, cuarto, sala, comedor, etc.
- Útiles de limpieza y labores,
- Juegos de roles: médico, peluquero, mecánico, carpintero
- Juegos de tránsito vehicular
- Pelota
- Cajas de sorpresas
- Tocabiscos
- Juguetes de cuerda
- Disfraces
- Casas de muñecas
- Lotos
- Juegos de láminas diversas tipo tarjetero
- Espejos de juguetes

Inteligencia lógico-matemática: Puede ser estimulada a través de todos aquellos juguetes que impliquen la comprensión de relaciones de cantidad y patrones lógicos.



Ejemplos:

- Mosaicos de formas y colores
- Bloques
- Laberintos
- Juegos de encaje
- Pizarras
- Juegos electrónicos con gráficos
- Rompecabezas de imágenes: animales, plantas, paisajes, formas y colores dominó de figuras geométricas, animales, colores
- Libros de imágenes
- Cuadernos de colorear, recortar y rellenar
- Cuentas de ensartar
- Plastilina
- Pelota
- Pirámides
- Juego de argollas
- Cubos de construcción
- Dados de colores
- Témperas
- Lápices de color
- Crayolas

Inteligencia físico-kinestésica: Ayudan los juguetes de equilibrio físico y de aprendizaje manual.





Ejemplos:

- Caballos para montar
- Trompos
- Carruseles
- Toboganes
- Escaleras
- Triciclo
- Mini autos
- Carros de tirar y empujar
- Plastilina
- Juegos de dibujo
- De construcción, cubo y pala, martillo y tacos
- Pelotas y balones
- Tijeras
- Carretilla
- Juego de argollas
- Arco y flecha
- Tiro al blanco
- Raqueta
- Patines
- Juegos de herramientas diversas, caña de pescar
- Moldes para juego de arena

- Cuerdas
- Bolas
- Aros grandes
- Diábolos

Inteligencia musical: Es desarrollada por todos aquellos juguetes que involucren la percepción de sonidos musicales y armónicos.



Ejemplos:

- Juguetes electrónicos con sonidos y ritmos musicales
- Micrófono
- Reproductores de CD
- Radio y tocadiscos de juguete
- Instrumentos musicales de juguete: guitarra, armónica, xilófono, piano, corneta, entre otros
- Equipos de percusión: tambores, pandereta, maruga y otros objetos sonoros
- Cajas de música
- Grabadoras
- Cd

- Campanas diversas
- Flautas
- Silbatos
- Maracas
- Cascabeles
- Triángulo
- Marimba
- Castañuelas

Inteligencia interpersonal: Los juguetes que ayudan son todos aquellos que facilitan la comunicación social y el contacto afectuoso con los demás.



Ejemplos:

- Juegos de mesa diversos: damas, parchís, monopolio, lotería, dominós, entre otros
- Juguetes para actividades colectivas: herramientas e implementos laborales, carretilla, disfraces, tienda de campaña y juguetes de campismo
- Bus y mini autos
- Accesorios para juegos de imitación: muñeca, animales de plástico, madera y peluche
- Juegos de comedor, sala, cuarto, escuela, entre otros
- Pelotas, balones y cestas
- Útiles de limpieza

- Juegos de peluquería
- Carrusel
- Títeres

Inteligencia intrapersonal: Los juguetes que asisten en este caso son los que faciliten la concentración individual y las premisas de reflexión.



Ejemplos:

- Juguetes electrónicos de manipulación individual
- Juguetes que representen objetos de la vida adulta (CD, máquinas fotográficas, teléfonos.)
- Diapositivas de animales, objetos, frutas y plantas
- Libros e imágenes
- Tarjeteros plásticos de figuras
- Lápices
- Crayolas
- Témpera
- Plastilina
- Atari
- Videos
- Cajas de sonidos
- Cuquitas
- Videojuegos

Inteligencia naturalista: Los juguetes que estimulan a esta inteligencia son los modelos de la naturaleza y algunos otros que enfatizan la relación con el medio ambiente.



Ejemplos:

- Juguetes de granja
- Animales de juguetes
- Juguetes de jardinería
- Telescopios
- Lupas
- Libros especializados
- Kit de exploración

CONCLUSIONES

Luego de realizada la investigación se llega a las siguientes conclusiones:

- El diagnóstico realizado a los padres de familia refleja que no todos conocen la importancia de los efectos que producen los juguetes en las inteligencias múltiples a causa de que no poseen el conocimiento adecuado acerca de que el juguete no es un simple objeto sino que es un factor clave para el aprendizaje integral del niño(a).
- Se da a conocer que los niños y niñas de 4 a 5 años de edad necesitan una variación de juguetes de acuerdo a su edad cronológica y mental, de lo contrario presentarían desmotivación y falta de interés reflejando pocas destrezas en cada una de las inteligencias múltiples.
- Los padres prefieren comprar los juguetes sólo para satisfacer a sus hijos(as), sin darse cuenta de que simplemente cumplen con el capricho del niño(a) y más no lo ven como un instrumento que enriquece su aprendizaje.
- El juguete aparte de divertir al niño(a) es una herramienta pedagógica, que permite que el aprendizaje se efectúe de forma sencilla, útil y duradera.
- Se observó que algunos padres de familia de la Unidad Educativa Mundial ignoran que los seres humanos gozamos de varios tipos de inteligencias y que estas se relacionan con las habilidades que cada persona posee.
- Los resultados obtenidos en encuestas a padres de familia y profesionales de la docencia fundamentan que no se está aprovechando al juguete como herramienta que desarrolla inteligencias múltiples para un aprendizaje integral en niños de 4 a 5 años

RECOMENDACIONES

Para las conclusiones expuestas se recomienda

- Poner en práctica el manual que se diseñó para los padres de familia sobre juguetes apropiados para estimular las inteligencias múltiples. En torno a los cuatro o cinco años resultan convenientes los juegos de manualidades que ejerciten la habilidad del niño así como el juego en grupo.

- Cuando los niños son mayores, son recomendables juegos deportivos o electrónicos. Las advertencias del etiquetado deben tenerse muy en cuenta, sobre todo aquéllas que se refieren a la edad. Un juguete diseñado para un niño mayor puede perjudicar seriamente a uno más pequeño.
- Los padres deben concienciarse de que los juguetes, además de ser divertidos, pueden utilizarse como instrumentos para la educación infantil. Un buen juguete desarrolla la imaginación del niño, a la vez que le divierte y educa.
- Todos los juguetes son igualmente recomendables para niños o niñas. Desarrollan funciones diferentes que ayudarán a que sean personas más completas.
- Los padres de familia deben tener en cuenta que todos nacemos con las inteligencias múltiples y somos más inteligentes en unas habilidades que otras, pero éstas se van a desarrollar según el ambiente en el que se crezca, teniendo en cuenta las experiencias y educación.
- Los padres como educadores deben asumir el compromiso de usar adecuadamente el juguete, elevando así los niveles de calidad de la educación, además valorar a los juguetes desde un enfoque desarrollador, los mismos que pueden ejercer una acción estimuladora en las diferentes áreas del aprendizaje.

Bibliografía

- Bigas, M. y otras (2001) *Juegos de lenguaje* (3ra Reimpresión) (5ta Ed). Barcelona: Teide.
- Bruel, A. y otras (2000) *Juegos motores* (2da Reimpresión) (5ta Ed). Madrid: Narcea.
- Chateau, J. (2006) *Psicología de los juegos infantiles* (7ma Reimpresión). Buenos Aires: Kapelusz.
- Decroly, O. y Monchamp, E. (2001) *El juego educativo*. (3ra Reimpresión) Madrid: Morata.
- Garvey, C. (2009) *El juego infantil* (6ta Ed.). Madrid: Morata.
- Gardner, H. (2001) *Inteligencias Múltiples, La teoría en la práctica* (2da Reimpresión), Barcelona: España, editorial Paidós Ibérica.
- Gardner, H. (2010) *La inteligencia reformulada, Las Inteligencias Múltiples en el Siglo XXI*, (3ra Ed.) España: Editorial Paidós
- Gardner, H. (2000) "Intelligence Reframed: Múltiple Intelligences for the 21st Century." Basic Books.
- Grange, J. (1971) *Historia del juguete y de una industria en Ensayos*, Madrid: Editorial Morata.
- Jaulin, R. (1981) "Juegos y juguetes". Madrid: Siglo XXI.
- Huizinga, J. (1990) *Homo ludens*. Madrid: Alianza Editorial.
- Kawin, E. (1981) *La selección de juguetes*. Buenos Aires: Claridad.
- Koch, J. (1988) *El superbebé*. Barcelona: Martínez Roca.
- Lebrero, M.P. y otros (1998): *Especialización del profesorado en Educación Infantil (0-6 años)*. Madrid: UNED
- Moyles, J.R. (1990) *El juego en la educación infantil y primaria*. Madrid: MEC-Morata.
- Nickerson, R., Perkins, D. y Smith, E. (1987) *Enseñar a pensar*, España, Editorial Andaluz.
- Pérez, T. (2006) *Educación Infantil: cuerpo de maestros. Volumen práctico Kaspeluz* (2da Ed.) Buenos Aires: Sitemi
- Piaget, J. y otros (1982) *Juego y desarrollo*. Barcelona: Grijalbo.
- Sarazanas, R. y Bandet (1972) *El niño y sus juguetes*. Madrid: Narcea.

- Saussois, N. (1980) *Activités en ateliers á l'école maternelle*. París: Armand Colin-Bourrelier.
- Suaso, S. (2006) *Inteligencias Múltiples, Manual práctico para el nivel elemental*, Editorial UPR, Lima.
- Taylor, B. (1980) *Qué hacer con el niño preescolar*. Madrid, Narcea.
- Varios (1989/2004) *Pedagogía de la escuela infantil* (4ta Reimpresión) (2da Ed.) Madrid: Santillana.
- Guilford, J.P (1991) *Revista Latinoamericana de Psicología*, Bogotá: Editorial Riasur
- Grellet, C. (2000) *El juego entre el nacimiento y los 7 años*, (Monografía), disponible en www.unesdoc.unesco.org

Artículos Wiki

- Howard Gardner: es.wikipedia.org/wiki/Howard_Gardner
- Karl Bühler: es.wikipedia.org/wiki/Karl_B%C3%BChler

Sitios externos del Web

- (S.F.).En *Fundación Crecer Jugando* Recuperado de www.crecerjugando.org
- (S.F.).En *Proyecto Juguete Seguro* Recuperado de www.jugueteseguro.com
- (S.F.).En *Asociación Mundial de Educadores Infantiles* Recuperado de www.waece.org
- (S.F). En *Ludomecum* Recuperado de www.ludomecum.com
- (S.F).En *Manualidades con niños* Recuperado de www.manualidadesconninos.com
- (S.F). En *¿Eres profesor?* Recuperado de <http://educatalent.blogspot.com>
- (S.F.). En *Historia del juguete* Recuperado de <http://www.buenastareas.com>
- (S.F.). En *Psicología y el juguete* Recuperado de <http://www.libreriapedagogica.com>
- (S.F.). En *Biblioteca de La Universidad de San Carlos* Recuperado de <http://biblioteca.usac.edu.gt>
- (S.F.). En *Ministerio de Educación* Recuperado de <http://www.educacion.gob.ec/>

- (S.F.). En *Padres & Juguetes* Recuperado de http://www.waece.org/jyj/estudio_padresyjuguetes.php
- (S.F.). En *Juguetes en el desarrollo* Recuperado de <http://www.bebesymas.com/juegos>
- (S.F.). En *Educación & Juguetes* Recuperado de http://www.waece.org/jyj/estudio_educadoreyjuguetes.php
- (S.F.). En *vidas y biografías* Recuperado de www.biografiasyvidas.com
- (S.F.). *Constitución del Ecuador – Asamblea Nacional* Recuperado de www.asambleanacional.gov.ec

Anexos

Tabla #1

El infante destaca y aprende mejor
LÓGICO - MATEMÁTICA. Usando relaciones, clasificando, trabajando con lo abstracto.
LINGÜÍSTICO - VERBAL. Narrando, escuchando cuentos.
CORPORAL – KINESTÉSICA. Trabajos manuales, utilización de herramientas, tocar texturas.
ESPACIAL. Diseñar, dibujar, construir, crear, soñar despierto, mirar dibujos. Trabajando con dibujos y colores.
MUSICAL. Cantar, reconocer sonidos, recordar melodías y ritmos, tocar un instrumento, escuchar música.
INTERPERSONAL. Tener amigos, hablar con ellos, compartir, cooperar.
INTRAPERSONAL. Reconocer sus puntos fuertes y sus debilidades, estableciendo objetivos, reflexionar, seguir sus intereses.
NATURALISTA. Participar en la naturaleza, trabajar en el medio natural, explorar los seres vivos, cuidar acerca de plantas.

Tabla #2

CLASIFICACIÓN DE JUGUETES SEGÚN LA EDAD
Juguetes para bebés. Si hay diferencias sustanciales de género, más que por el color u otra característica más bien destinada a los no bebés que interactúan con el bebé y el juguete.
Juguetes para niños y niñas. Se entiende que son para niños y niñas no bebés y hasta la adolescencia.
Juguetes para todas las edades. Generalmente excluyen a los bebés, pero sirven para toda edad y son excelentes para la convivencia multigeneracional, como es el caso de la convivencia familiar.
Juguetes para adultos. Se conoce así a los que están destinados exclusivamente para adultos y por lo común son de tipo sexual o eróticos.

Tabla #3

JUGUETES POR EL LUGAR EN EL QUE SE JUEGAN
Juguetes de mesa.
Juguetes electrónicos en particular los videojuegos.
Juguetes para exterior (cometas o papalotes, pelotas).

Tabla #4

POR EL TIPO DE JUGUETES
Juguetes educativos.
Juguetes bélicos.
Juguetes deportivos.

Tabla #5

JUGUETES DE ACUERDO A LA CAPACIDAD QUE MÁS DESARROLLAN AFECTIVIDAD
Se trata de juguetes de tacto suave, armonía de colores o sonidos.
Peluches, muñecas de trapo, etcétera.
Juegos de mesa: Ajedrez, damas, dominó, lotería, Juegos de cartas.

Tabla #6

JUGUETES QUE DESARROLLAN LA MOTRICIDAD FINA
Ayudan a desarrollar la habilidad de las manos.
Construcciones de piezas.
Juegos de pintar y dibujar.
Juguetes de encajar: Puzzles, y rompecabezas.

Tabla #7

JUGUETES QUE DESARROLLAN LA MOTRICIDAD GLOBAL
Pequeños vehículos: Cochecitos, bicicletas, triciclos.
Pelotas, balones.
Deportes: futbol, básquet, etcétera.

Tabla #8

JUGUETES PARA DESARROLLAR LA SOCIABILIDAD
Se trata de juegos que imitan escenas propias de la actividad de los adultos.
Cocina, plancha, coches de muñecas y otras labores del hogar.
Instrumentos musicales.
Juegos de comunicación.

Tabla #9

JUGUETES POR EDADES PARA LOS NIÑOS	
0-6 MESES	<ul style="list-style-type: none">• Necesita juguetes que le ayuden a descubrir su cuerpo y a distinguir diferentes texturas, formas y colores.• Sonajeros• Móviles de cuna• Muñecos de goma• Mordedores• Alfombras con actividades
7-12 MESES	<ul style="list-style-type: none">• El bebé empieza a explorar los objetos y a reconocer voces.• Pelotas• Muñecos de trapo• Juguetes sonoros• Balancines• Andadores
13-18 MESES	<ul style="list-style-type: none">• Los niños/as saben andar y reconocen las propiedades de los objetos.• Cubos para encajar y apilar• Legos• Triciclos con ruedas

	<ul style="list-style-type: none"> • Cochechitos
19-24 MESES	<ul style="list-style-type: none"> • El niño/a habla, comprende y empieza a descubrir su entorno. • Coches • Triciclos • Pizarras • Pinturas • Instrumentos musicales • Muñecas • Animalitos
2-3 AÑOS	<ul style="list-style-type: none"> • Empiezan a sentir curiosidad e imitan escenas familiares. • Triciclos • Palas • Cubos • Rompecabezas • Pinturas • Teléfonos • Muñecas(os)
3-4 AÑOS	<ul style="list-style-type: none"> • El niño/a empieza a preguntar, a aprender canciones y a jugar con sus amigos/as. Para esto necesitan: • Bicicletas • Pizarras • Teléfonos • Cuentos • Marionetas • Muñecos articulados
4-5 AÑOS	<ul style="list-style-type: none"> • Con esta edad los niños tienen una mayor habilidad física y sus movimientos y gestos son más precisos. A su vez, tienen mayor capacidad de atención. • Patines, triciclos, bicicletas, columpios • Cuadernos para colorear • Puzzles y rompecabezas • Marionetas, mecanos y muñecos articulados. • Pizarras y rotuladores • Disfraces • Casas de muñecas • Cocinas • Juegos de mesa sencillos • Plastilinas y barro de moldear • Cassettes de canciones • Libros y cuentas • Juegos de oficio: jardinero, médico, mecánico... • Barcos y aviones

Tabla #10

DEFINICIÓN DE TÉRMINOS BÁSICOS

PALABRA	DEFINICIÓN
Holístico	Implica todo aquello vinculado o perteneciente al Holismo. En tanto, el Holismo propone la siguiente idea: todas las propiedades de un sistema, aquellas que lo conforman, ya sea este biológico, químico, social, económico, entre otros, no podrán ser determinadas o explicadas por las partes que lo componen por sí solas, o sea, el sistema como un todo es el que determina cómo se comportan las partes intervinientes.
Juguetes	Un juguete es un objeto para jugar y entretener, generalmente destinado a niños. Es el accesorio que constituye por sí mismo el elemento suficiente del juego, es decir, es el elemento con el que los niños se divierten.
Desarrollo físico	El desarrollo físico se refiere a los cambios corporales que experimenta el ser humano, especialmente en peso y altura, y en los que están implicados el desarrollo cerebral, como ya se ha indicado, el desarrollo óseo y muscular.
Desarrollo psíquico	El desarrollo psíquico del niño depende de diversas condiciones. La psicología infantil no solo se propone hallar todas las circunstancias que influyen en el desarrollo psíquico, sino también de que manera influyen, una de las principales tareas de la ciencia es destacar el significado de las condiciones generales, gracias a las cuales el niño se convierte en persona. Estas condiciones son las propiedades del organismo del niño (en primer lugar, la estructura y el funcionamiento del cerebro) y la sociedad humana en la que el niño se educa.
Inteligencia	Es la capacidad de entender, asimilar, elaborar información y utilizarla para resolver problemas.
Inteligencias múltiples	La inteligencia (del latín <i>intelligentia</i>) está vinculada a saber escoger las mejores alternativas para resolver una cuestión. El concepto abarca la capacidad de elaborar, asimilar y entender información para utilizarla en forma adecuada.
Estimular	Avivar una actividad, operación o función.
Sensaciones somáticas	Son los mecanismos nerviosos que recogen la información sensorial del propio cuerpo.

Autointrospección	Observación interna de los pensamientos, sentimientos o actos.
Paradigma	Se utiliza en la vida cotidiana como sinónimo de “ejemplo” o para hacer referencia a algo que se toma como “modelo”.

Tabla #11

PROPÓSITOS Y VALORES DE LOS DIFERENTES ENFOQUES DE LA INVESTIGACIÓN

Diseño	Propósito de las investigaciones	Valor
Exploratorio	Se realiza cuando el objetivo es examinar un tema o problema de investigación poco estudiado, del cual se tienen muchas dudas o no se ha abordado antes.	Ayuda a familiarizarse con fenómenos desconocidos, obtener una información para realizar una investigación más completa de un contexto particular, investigar nuevos problemas, identificar conceptos o variables promisorias, establecer prioridades para investigaciones futuras o sugerir afirmaciones y postulados.
Descriptivo	Busca especificar las propiedades, las características y los perfiles de las personas, grupos, comunidades, procesos, objetos o cualquier otro fenómeno que se someta a un análisis.	Es útil para mostrar con precisión los ángulos o dimensiones de un fenómeno, suceso, comunidad, contexto o situación.

Correlacional o explicativo	<p>Su finalidad es conocer la relación o grado de asociación que exista entre dos o más conceptos, categorías o variables en un contexto en particular.</p> <p>Está dirigido a responder por las causas de los eventos y fenómenos físicos o sociales. Se enfoca en explicar por qué ocurre un fenómeno y en qué condiciones se manifiesta, o por qué se relacionan dos o más variables.</p>	<p>En cierta medida tiene un valor explicativo, aunque parcial, ya que el hecho de saber que dos conceptos o variables se relacionan aporta cierta información explicativa.</p> <p>Se encuentra más estructurado que las demás investigaciones (de hecho implica los propósitos de éstas), además de que proporciona un sentido de entendimiento del fenómeno a que hacen referencia.</p>
-----------------------------	--	---

Tabla #12

OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES

VARIABLES	DIMENSIONES	INDICADORES
<p>Selección apropiada de los juguetes</p> <p>Ayuda al niño a desarrollar todas sus funciones psíquicas, físicas y sociales. Los niños desarrollan las múltiples habilidades.</p> <p>Todo esto es de gran beneficio en su desarrollo integral como personas completas, Es por es que es imprescindible buscar el juguete adecuado a cada edad.</p>	Juguetes	<p>Desarrollo de habilidades</p> <p>Es estimulante</p> <p>Divertido y creativo</p> <p>Desarrollo sensorial</p> <p>Didáctico</p> <p>Capacidad de razonamiento en aumento ya que siempre aprenden cosas nuevas</p>

<p>Estimular las inteligencias múltiples</p> <p>La capacidad de resolver problemas y/o elaborar productos que sean valiosos.</p> <p>Para desarrollar una inteligencia específica se necesita de la habilidad genética y las oportunidades para desarrollarla.</p>	<p>Inteligencias múltiples</p>	<p>Desarrollo integral</p> <p>Toma de decisiones</p> <p>Habilidad social</p> <p>Incrementa su capacidad de aprendizaje</p> <p>Cualidades del ser humano</p>
<p>Aprendizaje integral</p> <p>El aprendizaje integral ve el proceso de enseñanza aprendizaje como un todo, el estudiante no sólo aprende matemáticas, lenguaje, ciencias naturales y sociales. El estudiante aprende cuando es capaz de integrar sus conocimientos para obtener un saber comprensible y significativo, que le ayude a solucionar problemas y a obtener respuestas.</p>	<p>Aprendizaje</p>	<p>Habilidad mental</p> <p>Apropiarse del conocimiento</p> <p>Potencial para enfrentarse a los problemas</p> <p>Conjunto de saberes</p> <p>Adquisición de destrezas y habilidades</p>

Tabla #13

ENCUESTA PARA DOCENTES		
Personas encuestadas	Docentes	
Posibles respuestas	Si	No
1. ¿Le gustaría que además de usted, los padres de familia también puedan aprender a seleccionar el juguete adecuado y a su vez facilitar el aprendizaje de niños y niñas?		
2. ¿Está de acuerdo que el juguete ayuda a tener un óptimo desarrollo y a desenvolverse en las distintas inteligencias múltiples sin perder el goce de disfrutar al jugar?		
3. ¿Ud. como docente piensa que es capaz de lograr a través del juguete un aprendizaje integral en niños de 4 a 5 años?		
4. ¿Piensa Ud. que por medio del juguete se puede ayudar a desarrollar las habilidades de cada una de las inteligencias?		
5. ¿Cómo docente sabe para qué sirve elegir adecuadamente un juguete?		
6. ¿Cree Ud. que si los maestros aplicaran los juguetes y las inteligencias múltiples como un proyecto de aula podrán favorecer el aprendizaje integral de los niños(a)?		
7. ¿Comparte Ud. que como docente debe explicarle al niño para qué sirve cada juguete?		
8. ¿Cómo docente sabe Ud. cuáles son los efectos que puede producir un juguete si no se lo utiliza adecuadamente?		
9. ¿Está de acuerdo que el juguete ayuda al desarrollo de las inteligencias múltiples?		

Tabla #14

ENCUESTA PARA PADRES DE FAMILIA		
Personas encuestadas	Padres de familia	
Posibles respuestas	Si	No
1.- ¿Piensa Ud. qué a un niño(a) de 4 a 5 años se lo puede estimular a través del juguete?		
2.- ¿Cree Ud. que la selección adecuada de un juguete puede estimular las inteligencias múltiples?		
3.- ¿Sabía Ud. que si estimula las inteligencias múltiples favorece el aprendizaje integral de su hijo(a)?		
4.- ¿Sabe Ud. cuáles son los juguetes apropiados para estimular las inteligencias?		
5.- ¿Le gustaría a Ud. que su hijo(a) aprenda a través de los juguetes?		
6.- ¿Identifica Ud. la función que desempeñan los juguetes en la vida de los niños(as)?		
7.- ¿Selecciona Ud. juguetes con valor educativo para sus hijos(as)?		
8.- ¿Le gustaría que su hijo(a) aprenda a desarrollar sus inteligencias mediante el juguete?		
9.- ¿Está Ud. de acuerdo que se facilite a los padres de familia un manual sobre cómo seleccionar los juguetes apropiados para estimular las inteligencias múltiples de sus hijos(as) de 4 a 5 años?		
10.- ¿Pondría usted en práctica el manual sobre cómo seleccionar los juguetes apropiados para estimular las inteligencias múltiples de sus hijos(as) de 4 a 5 años?		

TABAL #15 JUGUETES PARA CADA INTELIGENCIA			
1. I. lingüística			
2. I. Matemática			
3. I. espacial			
4. I. kinestésica			
5. I. musical			
6. I. interpersonal			
7. I. intrapersonal			
8. I. naturalista			

Manual

Juguetes apropiados que estimulen las inteligencias múltiples y favorezcan el aprendizaje integral de los niños y niñas de 4 - 5 años dirigido a padres de familia.



Galería

Unidad Educativa Mundial



Encuestas a Docentes



Encuestas a Docentes



Encuesta a padres



Encuesta a padres



Área pre-escolar



Área de Recreación

