

**UNIVERSIDAD NACIONAL DEL SANTA
FACULTAD DE EDUCACION Y HUMANIDADES
E.A.P. EDUCACIÓN INICIAL**



**El Juego y Trabajo en Sectores en el Desarrollo de las
Inteligencias Múltiples con niños del segundo ciclo del
Nivel Inicial. Propuesta. Nvo. Chimbote - 2014.**

**INFORME DE INVESTIGACION CIENTÍFICA PARA OBTENER EL TITULO DE
LICENCIADA EN EDUCACIÓN INICIAL Y ARTE INFANTIL.**

BACH.

VALVERDE CALVO JARUMY ANNIE

ASESORA:

DRA. MARY JUANA ALARCON NEIRA

NUEVOCHIMBOTE, PERÚ

2015

HOJA DE CONFORMIDAD DEL ASESOR

El presente informe de tesis: "EL JUEGO Y TRABAJO EN SECTORES EN EL DESARROLLO DE LAS INTELIGENCIAS MÚLTIPLES CON NIÑOS DEL SEGUNDO CICLO DEL NIVEL INICIAL. PROPUESTA. NVO. CHIMBOTE – 2014". Ha contado con el asesoramiento de la Dra. MARY JUANA ALARCÓN NEIRA quien deja constancia de su aprobación.

Dra. MARY JUANA ALARCÓN NEIRA

HOJA DE CONFORMIDAD DEL JURADO EVALUADOR DE TESIS

El presente informe de tesis “**EL JUEGO Y TRABAJO EN SECTORES EN EL DESARROLLO DE LAS INTELIGENCIAS MÚLTIPLES CON NIÑOS DEL SEGUNDO CICLO DEL NIVEL INICIAL. PROPUESTA. NVO. CHIMBOTE – 2014**” tiene la aprobación del jurado calificador quienes firmamos en señal de conformidad.

Mg. MARIA HUERTA FLORES
PRESIDENTE

Dra. MARY JUANA ALARCON NEIRA
SECRETARIA

Mg. MIRIAN VALLEJO MARTINEZ
INTEGRANTE

Dedicatoria:

*Este trabajo de investigación,
está dedicado a las docentes del
segundo ciclo del nivel inicial;
como una ayuda a su labor como
educadoras.*

Agradecimiento:

*Agradecer infinitamente a Dios,
que es el que guía mi camino, a
mis padres por su apoyo incondicional,
a las docentes de carrera que confiaron
en mi como estudiante, y a mi asesora
por la guía y ayuda brindada al
realizar este trabajo de investigación.*

PRESENTACIÓN

Presentamos la tesis titulada “El Juego y Trabajo en Sectores en el Desarrollo de las Inteligencias Múltiples con niños del segundo ciclo del Nivel Inicial. Propuesta. Nvo. Chimbote - 2014.”, con la finalidad de apostar con una nueva propuesta creativa e innovadora para el uso de juego y trabajo en sectores y que al mismo tiempo se dé el desarrollo de las inteligencias múltiples en los niños del segundo ciclo, en cumplimiento del Reglamento de Grados y títulos de la Universidad Nacional del Santa para obtener el grado de licenciada en Educación Inicial.

El documento consta de seis capítulos: el primer capítulo “INTRODUCCION” que contiene planteamiento del problema, enunciado de problema, antecedentes, justificación, limitaciones, objetivos generales y específicos; el segundo capítulo “MARCO TEORÍCO”, que contiene las teorías que sustentan la investigación; el tercer capítulo “METODOLOGÍA”, que contiene método de investigación, diseño de investigación, muestra, variables, hipótesis, variables e instrumentos, técnicas de recolección y procedimientos de trabajo; en el cuarto capítulo “RESULTADOS Y DISCUSIÓN”, descripción de los resultados, discusión; también incluye la nueva propuesta: “Me divierto jugando”; en donde se describe está nueva estrategia pedagógica, que las docentes podrán utilizar para desarrollar las inteligencias múltiples en sus niños, en el quinto capítulo “CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES” contiene las conclusiones y recomendaciones.

RESUMEN:

El presente trabajo de investigación surgió de una problemática de la realidad observadas en las distintas instituciones educativas del nivel inicial, en donde se encontró distintas deficiencias referidos al uso de los sectores para el desarrollo de las inteligencias múltiples; es por ello que nace el título del informe “El Juego y Trabajo en Sectores en el Desarrollo de las Inteligencias Múltiples con niños del segundo ciclo del Nivel Inicial. Propuesta. Nvo. Chimbote - 2014.”, cuyo objetivo fue el elaborar una nueva propuesta de Juego y Trabajo en Sectores para el desarrollo de las Inteligencias Múltiples; para ello el tipo de investigación que se utilizó fue el Descriptiva Proposicional; cuya población estuvo conformada por las docentes del segundo ciclo del nivel inicial; de Garatea, Nuevo Chimbote y la muestra de investigación también estuvo conformada por las docentes del segundo ciclo del nivel inicial, pertenecientes a instituciones educativas públicas de Garatea, Nuevo Chimbote; conformando así una población muestral; cuyo instrumento utilizado fue la Guía de observación de los documentos: este instrumento contó con distintos ítems, que permitió analizar documentos referidos a la Metodología de Juego y Trabajo en Sectores y finalmente se obtuvo como conclusión la nueva propuesta creada.

ABSTRAC:

This research arose from a problem of actually observed in various educational institutions in the initial level, where various deficiencies relating to the use of the sectors for the development of multiple intelligences was found; that is why the title of the report is born "The Game and Labor Sector in Development of Multiple Intelligences with children in the second cycle of the initial level. Proposal. NVO. Chimbote - 2014. "whose objective was to develop a new proposal for play and work in sectors for the development of Multiple Intelligences; for this type of research used was descriptive propositional; whose population consisted of teaching the second cycle of the initial level; of Garatea, Nuevo Chimbote and the research sample also consisted of teaching the second cycle of the initial level, belonging to public educational institutions Garatea, Nuevo Chimbote; thus forming a sample population; whose instrument used was the observation guide documents: this instrument had different items, which allowed analyzing documents relating to the methodology of the Game and Work Sectors and finally created the new proposal was obtained as conclusion.

INDICE:

PORTADA	i
HOJA DE CONFORMIDAD DEL ASESOR	ii
HOJA DE CONFORMIDAD DEL JURADO EVALUADOR DE TESIS.....	ii
DEDICATORIA.....	iv
AGRADECIMIENTO.....	v
PRESENTACIÓN.....	vi
RESUMEN.....	vii
ÍNDICE.....	viii
Cap. I. Introducción.....	11
1.1. Planteamiento del problema.....	12
1.2. Anunciado del problema	15
1.3. Antecedentes.....	15
1.4. Justificación.....	17
1.5. Limitaciones.....	18
1.6. Objetivos.....	18
1.6.1. Objetivo General.....	18
1.6.2. Objetivo Específico.....	18
Cap. II. Marco Teórico.....	19
2.1. Juego y trabajo en sectores	
2.1.1. Concepto.....	20
2.1.2. Características.....	20
2.1.3. Objetivos.....	21
2.2 Propuesta del Ministerio de Educación del PERÚ	
2.2.1. Secuencia metodológica.....	22
2.2.2. Organización.....	24
2.2.3. Materiales a utilizar según el sector.....	28
2.3. Patio con materiales de desecho: Una propuesta diferente	
2.3.1. Descripción.....	31
2.3.2. El material de desecho como estímulo para investigar y experimentar.....	32
2.3.3. Los niños en el patio de materiales de desecho.....	33
2.3.4. Objetivos.....	33
2.3.5. Contrastes significativos.....	34

2.4. Inteligencias múltiples	
2.4.1. Concepto.....	36
2.4.2. Tipos de inteligencia.....	36
2.4.3. Características.....	37
2.5 Propuesta de centro de actividades para el desarrollo de las inteligencias múltiples	
2.5.1. Descripción.....	39
2.5.2 Centros de actividades para las inteligencias múltiples.....	39
2.5.3 Centros permanentes de actividades libres.....	40
2.5.4. Centros temporarios de actividades sobre temas Específicos.....	42
2.5.5. Las estrategias didácticas.....	43
Cap. III. Metodología	
3.1. Método de investigación.....	49
3.2. Diseño de investigación.....	49
3.3. Muestra.....	49
3.4. Variables.....	50
3.5. Variables e Instrumentos.....	51
3.6. Técnicas de recolección.....	52
3.7. Procedimientos de trabajo.....	52
Cap. IV. Resultados y discusión	
4.1. Descripción de los resultados.....	53
4.2. Discusión de resultados.....	57
4.3 Propuesta.....	59
Cap. V. Conclusiones y Recomendaciones	
5.1. Conclusiones.....	81
5.2. Recomendaciones.....	82
Bibliografía.....	83
Linografías.....	84
Anexo	85

CAPITULO I

INTRODUCCIÓN

1.1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA:

En la actualidad según las estadísticas hay un alto promedio de niños menores de seis años que pasan su tiempo sentados en una pantalla, ya sea de la computadora, juegos de video, o /y televisión, o muchas veces siguiendo rutinas en el aula que involucre el estar sentado mirando a una pizarra, dando poca importancia al movimiento de su cuerpo, al uso de su imaginación, y al juego libre.

Es por ello que en nuestro Perú, el Ministerio de educación con el fin de determinar en qué medida la estrategia pedagógica de la hora libre de juego contribuye a mejorar el desempeño académico y el desarrollo de los niños de tres a cinco años de áreas rurales, se diseñó un estudio experimental para analizar que sucedía si se comparaba a niños y niñas que llevaron a cabo la hora libre del juego y niños que no llevaron a cabo su jornada pedagógica; eligiendo como muestra los niños del PRONOEI de la provincia del Dorado, en el departamento de San Martín

Los resultados después de seis meses mostraron que los niños que aplicaron la hora del juego libre obtenían mejores resultados en el puntaje general de sus logros de aprendizaje. Se evaluaron las áreas de Matemática, Comunicación y Personal Social, así como también y de manera específica y también al momento de expresarse de manera más específica el subárea de Razonamiento Verbal y se concluyó que los niños que contaron con una hora del juego libre en los sectores en su jornada pedagógica desarrollaron mejor sus habilidades para pensar analógicamente, resolver problemas, manejar explicaciones lógicas y pensar más creativamente que los niños que no tuvieron su hora del juego libre en los sectores. .(www.minedu.gob.pe) (19 de noviembre) 12:30 am.

En esta experiencia pedagógica, se desarrollaron las actividades diarias, en base a un esquema diario: comenzando la mañana con:

- el recibimiento de los niños: juegos didácticos.
- actividades permanentes
- la hora del juego libre en los sectores: que son los juegos propuestos por los niños
- el aseo-refrigerio
- el recreo- aseo
- el momento del cuento

- el taller o proyecto: actividades propuestas por el educador en las siguientes áreas: corporal, musical, literaria, gráfico plástica y científica.

Asimismo la Unidad de Medición de la Calidad Educativa (UMC) desde el año 2007, es decir desde hace 7 años, realizó una Evaluación Censal de Estudiantes (ECE), que consiste en la aplicación de pruebas estandarizadas a los estudiantes de segundo grado de primaria y a los estudiantes de cuarto grado de primaria que tienen una lengua materna originaria distinta al castellano y asisten a una escuela de Educación Intercultural Bilingüe (EIB).

La ECE evalúa los aprendizajes de los estudiantes priorizando las áreas de:

* Comunicación, en las capacidades de Comprensión lectora.

* Matemática, en las capacidades para comprender los números, sus relaciones y sus operaciones.

Los resultados obtenidos en el año 2013 según los niveles de logros a nivel regional se caracterizaron en tres niveles considerados; en satisfactorio, en proceso y debajo del nivel, es decir en inicio; cuyos resultados fueron:

*En Comprensión lectora; más del 50% de estudiantes se encuentra en proceso de aprendizaje.

* Matemática, alrededor del 50% de estudiantes se encuentra en iniciando su aprendizaje.

A nivel de sistema Educativo por Región, el Ministerio de Educación se ha olvidado o ha dado menos importancia al desarrollo de otras habilidades o inteligencias múltiples como son las que propone Gardner, teniendo como consecuencia que las Instituciones Educativas, tanto como públicas y privadas, el plantel educativo, los padres de familia y todos los involucrados en la educación de los niños, prioricen las áreas mencionadas anteriormente, teniendo como resultado que aprendan más esas dos áreas, lo cual no está mal para el aprendizaje de los pequeños, pero también es importante recalcar que se está brindando poca posibilidades para que el niño se exprese libremente, demuestre lo que siente, o aprenda a desarrollar otras habilidades que harían de él también un ser inteligente, capaz de resolver situaciones que se le presenten en el transcurso de su vida. <http://www.dreancash.gob.pe/>

A nivel local pude observar en mi práctica pre profesional, que en muchas ocasiones había docentes que no cumplían con las rutinas de programación, como señala el Ministerio de educación, o en todo caso daban más importancia a unas actividades que a otras.; entre las cuales resaltaba la ausencia del uso de los siete sectores.

La docente ha dejado de lado y ha olvidado la importancia de los sectores y su repercusión en el desarrollo de las inteligencias (GARDNER), mostrándolo como un juego libre al inicio de la mañana, como un momento de relajación para los niños, o como un momento de espera para iniciar las clases diarias, y se ha centrado más en las actividades de aprendizaje, y muchas veces dando como excusa que no hay suficiente tiempo, la falta de materiales, o materiales inadecuados e inapropiados para los niños, poca ayuda de los padres de familia, y si a todo ello le sumáramos, la desmotivación de la docente y falta de manejo de la metodología para realizar el juego en trabajo en sectores en el aula, se obtiene como resultado el no utilizar de manera adecuada o el olvido de ello.

En educación inicial la docente debe saber que las ocho inteligencias múltiples, mantienen elementos que le son propios para obtener la biodiversidad de los alumnos y satisfacer sus "proclividades". Esto nos permitirá entonces evidenciar desde que inteligencia cada niño tiene la mayores posibilidades de aprender.

Esto último nos permite encasillar o rotular a un niño, sino muy por el contrario, permite acompañar su proceso de aprendizaje capitalizando sus mayores fortalezas y teniendo siempre en consideración que cada uno puede tener fortalecida más de un área.

Desde el trabajo cotidiano en el aula, cada docente, con una sola observación, puede por lo menos identificar de qué modo se manifiestan los niños a la hora de trabajar, con el fin de utilizar estrategias de estímulo con el fin que sirvan para destacar los puntos fuertes o los éxitos de los estudiantes en un área determinada, lo que muchas veces contribuye a paliar las dificultades presentadas en otras áreas. (Schneider S.; 2004:28)

La docente, padres de familia y comunidad deben tener una participación activa y constante en la planificación de actividades que estimulen y alienten a sus niños y niñas en el desarrollo de sus capacidades e inteligencias, además del desarrollo de estrategias didácticas que tomen en cuenta las diferentes posibilidades de adquisición del conocimiento que son necesarias en su vida diaria.

Motivándolos para que puedan lograr las metas que se han propuesto alcanzar como individuos en una vida adulta.

Pero la docente no solo se debe centrar en la inteligencia lingüística o lógico matemático, como se pudo observar en muchas instituciones de nivel inicial, al momento de realizar la práctica pre profesional, sino que debe dar una enseñanza recíproca, basada en las ocho inteligencias múltiples, ya que todas son igual de importantes y necesarias de enseñar a los niños y niñas de nivel inicial.

La docente, padres de familia y comunidad deben tener una participación activa y constante en la planificación de actividades que estimulen y alienten a sus niños y niñas en el desarrollo de sus capacidades e inteligencias, además del desarrollo de estrategias didácticas que tomen en cuenta las diferentes posibilidades de adquisición del conocimiento que son necesarias en su vida diaria.

Motivándolos para que puedan lograr las metas que se han propuesto alcanzar como individuos en una vida adulta.

Pero la docente no solo se debe centrar en la inteligencia lingüística o lógico matemático, como se pudo observar en muchas instituciones de nivel inicial, al momento de realizar la práctica pre profesional, sino que debe dar una enseñanza homogénea, basada en las ocho inteligencias múltiples, ya que todas son igual de importantes y necesarias de enseñar a los niños y niñas de nivel inicial.

1.2. ENUNCIADO DEL PROBLEMA:

¿Qué fundamentos tiene la propuesta basada en el juego y trabajo en sectores para el desarrollo de las inteligencias múltiples?

1.3. ANTECEDENTES

- a. Crisanto Dominguez Karina Gliset y Ortega Lopez Luis Mariam en la tesis “Los sectores en el aula y la influencia con el aprendizaje de los niños de 05 años de la I.E. N° 128 de Sihuas-Ancash 2012”, de la Universidad Nacional del Santa; concluyeron que:

El uso de los sectores en el aula ayuda a despertar su creatividad y habilidad de los niños y que los sectores bien organizados ayudan al aprendizaje de los niños.

- b. Guarniz Arcela Ingrid Madeline y Obeso Mendoza Joselyn Paola en la tesis “Taller de implementación y utilización de los sectores de juego- trabajo para estimular las inteligencias múltiples en los niños de cuatro años de la institución educativa N° 1660, Nicolas Garatea, Nuevo Chimbote – 2011; de la Universidad Nacional del Santa”, Concluyeron que:

Los talleres de Implementación y Utilización de los Sectores de Juego-Trabajo permitió elevar el nivel de los promedios del puntaje total de 22,41 (pre test) a un 40, 31 (post test) observándose un incrementando el promedio en un 17,9.

- c. Amaya Vega Judith Evelyn y Morales Vergaray Jesenia Fausta en la tesis “influencia del programa basado en el juego en sectores para el desarrollo de las capacidades de trabajo en equipo de los niños de cuatro años de la I.E. N° 88016 “José Galvez” – AA.HH. 2 de Mayo, Chimbote 2008”; de la Universidad Nacional del Santa; Concluyeron que:

Antes de la aplicación del programa se pudo notar en los niños de ambos grupos un mínimo desarrollo de capacidades de trabajo en equipo, mostrándose en: la poca fluidez, falta de confianza en sí mismo, poca interacción con sus compañeros, la inseguridad que mostraba al realizar sus trabajos, el rechazo a las opiniones y las sugerencias y la falta de autocrítica, pues la mayoría de ellos, se encontraron en el nivel B y en el caso del grupo experimental una total ausencia de niños del nivel A.

- d. Evelyn Marleny Curibanco Ramírez; en la tesis “El juego y trabajo en sectores y su importancia para la estimulación de las inteligencias múltiples en los niños de cinco años de las instituciones educativas de educación inicial, nuevo Chimbote, 2006”; de la Universidad Nacional del Santa; Concluyó que:

Las docentes de Educación Inicial, no manejan una metodología adecuada para realizar el Juego y Trabajo en Sectores en sus aulas y generar en sus niños un aprendizaje significativo, la mayoría de ellas no realiza esta actividad, quitándole a sus niños(as) la posibilidad de enriquecer sus aprendizajes.

- f. Mg. Huerta Flores María, en la tesis “Estrategias didácticas basadas en la metodología del juego – trabajo en sectores para desarrollar la creatividad y talento según la teoría de las inteligencias múltiples en los niños del I ciclo del Centro Educativo Experimental de la U.N.S. 2001. Concluyó que:

La estrategia didáctica basada en la metodología del juego y trabajo en sectores resultó efectivo para detectar el tipo de inteligencia del niño, y desarrollar al mismo tiempo su creatividad.

1.4. JUSTIFICACIÓN:

La presente investigación es un gran aporte para las docentes del nivel inicial porque se les brindará una propuesta para el uso de juego y trabajo en sectores para el desarrollo de las inteligencias múltiples.

Esta investigación lo que pretende es brindar a las docentes de educación inicial del segundo ciclo, una nueva herramienta la cual será accesible y fácil de usar con los niños y niñas en la hora del juego libre en los sectores.

Además ésta presente investigación es de suma importante al no existir otros proyectos iguales o similares que nos propongan nuevas estrategias, nuevos métodos a emplear al momento del juego y trabajo en sectores con los niños y niñas del nivel inicial.

Robert Gardner nos da el concepto de inteligencia, nos dice que, “es el conjunto de habilidades para resolver problemas o para diseñar productos que se valoran en uno o más escenarios culturales.

Es por ello que los niños necesitan desarrollar sus inteligencias múltiples, es importante que ellos aprendan para la vida, aprendan a resolver distintos problemas, aprendan y descubran sus talentos para una vida futura.

1.5. LIMITACIONES:

Una de las limitaciones que se tuvo al realizar este informe de investigación fue la escasa bibliografía para el marco teórico.

Muchas veces las universidades visitadas para recopilar los antecedentes no se mostraban asequibles.

Además de no encontrar la disponibilidad de las docentes de las distintas I.E, al momento de realizar las encuestas.

1.6. OBJETIVOS:

1.6.1. Objetivos Generales:

- ✓ Conocer la metodología que utiliza la docente para desarrollar las inteligencias múltiples en el juego y trabajo en sectores con sus niños; en las distintas instituciones educativas del segundo ciclo del nivel inicial de Nvo. Chimbote –Garatea.
- ✓ Elaborar una propuesta basada en el Juego y Trabajo en Sectores para el desarrollo de las Inteligencias Múltiples

1.6.2. Objetivos Específicos:

- ✓ Describir el Juego y Trabajo en Sectores para el desarrollo de las Inteligencias Múltiples.
- ✓ Describir cual es la estrategia utilizada para el juego y trabajo en sectores en el desarrollo de las inteligencias múltiples.
- ✓ Identificar como las docentes relacionan correctamente las inteligencias múltiples que estimulan cada sector.

CAPITULO II

MARCO

TEORICO

2.1. Juego y trabajo en sectores

2.1.1. Concepto

Cuando hablamos de los sectores de interés, nos estamos refiriendo a los ambientes o zonas que se han implementado refiriendo a los ambientes o zonas que se han implementado dentro de una aula de Educación Inicial y en las cuales, se organizan los materiales motivantes que van a estimular en el niño un aprendizaje y que son resueltos mediante el juego –trabajo.

(Altez E., 1990:17)

El Ministerio de educación en el 2010 define la hora del juego libre en los sectores es una actividad o momento pedagógico que se realiza todos los días como una actividad permanente. Tiene una duración de 60 minutos y se desarrolla de preferencia en el aula, aunque también puede llevarse a cabo al aire libre, en el patio o en el jardín del centro educativo.

2.1.2. Características

El juego libre en los sectores, se caracteriza de la siguiente manera:

- a. Es una actividad espontánea y personal que nace del mundo interior del niño y lo compromete, ya que es su propia creación.
- b. El juego es de naturaleza no literal. Esto quiere decir que el juego se ubica en el tipo de las experiencias llamadas “como si”. Por ejemplo, una niña de cuatro años juega con la muñeca “como si” fuera su hija y un niño de cinco años puede jugar a montar una escoba “como si” fuera un caballo.
- c. El afecto positivo siempre acompaña al juego, es decir, que siempre resulta placentero y gozoso. Si el juego deja de ser placentero ya no es juego.
- d. El juego es flexible pues es impredecible. Ni el niño ni el observador saben cómo se va a desenvolver; es como una película de suspenso, no se sabe qué viene ni cómo termina.
- e. El proceso, y no la meta, es su esencia. Al niño no le interesa a qué va a llegar al final de su juego. Él disfruta el “viaje”, el desarrollo mismo de cada parte del juego. En ese sentido, el juego es siempre “aquí y ahora”, se vive siempre en tiempo presente. <http://ebr.minedu.gob.pe/>

2.1.3. Objetivos

Se resumen en tres objetivos generales:

Canalizar ese desarrollo y aprendizaje a través de actividades creadoras. Encauzar una real situación de juego que permita expresar auténticas vivencias. Entendemos que dentro de los campos de la conducta se podrían explicitar de la siguiente manera:

En lo Social: que el niño pueda dentro de una situación de juego:

Compartir:

- ✓ Situaciones
- ✓ Materiales
- ✓ Proyectos
- ✓ formar hábitos de orden y cuidado del material

En lo Emocional: que el niño pueda dentro de una situación de juego:

- ✓ respetar y valorar el trabajo propio y ajeno.
- ✓ aprender a elegir de acuerdo con sus intereses.
- ✓ desarrollar un sentido de responsabilidad creciente.
- ✓ sensibilizarse estéticamente.
- ✓ adoptar una actitud más independiente del adulto.

En lo Intelectual: que el niño pueda dentro de una situación de juego:

- ✓ explorar, experimentar, investigar.
- ✓ organizar la realidad.
- ✓ adquirir las bases para el aprendizaje formal.

En lo Físico: que el niño pueda dentro de una situación de juego:

- ✓ desarrollar la psicomotricidad.
- ✓ adquirir y ejercitar habilidades manuales.
- ✓ lograr un buen manejo de su cuerpo en el espacio.

Estos objetivos, si se analizan más en profundidad, podrían resultar perfectamente aplicables a la actividad general del Jardín de Infantes; pero dado que es en ese momento cuando al niño se le ofrece la gran oportunidad para elegir, planear, ejecutar, valorar y compartir actividades, los objetivos formulados se convierten en

propios de esta metodología. <http://www.educacioninicial.com>

2.2. Propuesta del Ministerio de Educación del Perú

2.2.1 Secuencia metodológica

El Ministerio de educación (2010) propone la siguiente secuencia:

Planificación

Los niños y la educadora se sientan en el suelo formando un círculo al centro del salón. Por el lapso de 10 minutos llevan a cabo un diálogo y conversan sobre tres aspectos:

La educadora recuerda a los niños el tiempo y el espacio donde van a jugar. “Ahora nos toca nuestra *hora del juego libre en los sectores*. Vamos a jugar una hora en el aula con los juguetes que tenemos y 10 minutos antes de terminar les voy a avisar para que acaben con lo que están jugando”.

Organización

Los niños se distribuyen libremente en grupos por el salón y se ubican en el sector de su preferencia. En caso de tener en el aula “cajas temáticas”, los niños las tomarán de acuerdo a sus preferencias también. Los grupos estarán conformados por 3 o 4 niños, aunque este criterio es flexible. A veces se asocian de 5 a 6 niños en un mismo grupo y el juego fluye muy bien. Otras veces, juegan juntos dos niños o uno solo de manera solitaria. Una vez que los niños se han ubicado, inician su proyecto de juego libre de manera autónoma. Esto significa que ellos definen qué juguetes usan, cómo los usan y con quién se asocian para jugar. La educadora y los niños establecen o recuerdan las normas de convivencia entre los niños durante la *hora del juego libre en los sectores*. Por ejemplo, entre todos dicen: “no debemos golpearnos”, “debemos compartir juguetes” o las reglas que se consideren importantes.

Los niños expresan a qué les gustaría jugar, con qué juguetes desean hacerlo y con quién les interesaría compartir este momento.

Por ejemplo: “Quiero jugar a hacer puentes con los carros”, “yo quisiera jugar hoy día con José”

Un proyecto de juego autónomo supone que el niño inicia, desarrolla y plasma una idea convirtiéndola en acción. Algunos niños se instalan en un tipo de juego rápidamente. Otros se toman su tiempo hasta decidirse a qué jugar. Esto es normal, sin embargo, si algún niño se muestra bloqueado, la educadora debe

ayudarlo a encontrar un juego con el que se sienta cómodo, ya sea solo o acompañado.

Ejecución o desarrollo

Cuando los niños se han instalado en algún sector de juego empiezan a desarrollar su idea. Se dan también las negociaciones con otros niños con respecto a los juguetes que cada quien usará y los roles a representar: “tú eres la tía, yo seré la mamá y tú serás el hijito”. Los niños se ubicarán en la sala de juego en diversas modalidades: algunos lo harán de manera solitaria, otros en parejas y otros se reunirán en grupos de tres o cuatro compañeros. Podrás observar que los niños se distribuyen en el aula acorde a sus preferencias temáticas, por tipos de juegos y por afinidad con los compañeros.

Orden

La hora del juego libre en los sectores concluye con el anuncio anticipado de su cierre, 10 minutos antes del mismo. En el momento en que terminan de jugar, los niños deben guardar los juguetes y hacer orden en el aula. Guardar los juguetes tiene un significado emocional y social muy importante: es guardar también sus experiencias y concluir con una experiencia interna significativa hasta la siguiente vez. Además contribuye al buen hábito del orden.

Cuando los niños hayan guardado los juguetes se debe realizar una pequeña asamblea para que:

- a. Cuenten a qué jugaron y con quién.
- b. Cómo fue su experiencia, cómo se sintieron y qué pasó en el transcurso de su juego.

Socialización

Todos sentados en un semicírculo, verbalizan y cuentan a todo el grupo a qué jugaron, quiénes jugaron, cómo se sintieron y qué pasó en el transcurso de su juego, etc. La educadora aprovecha para dar información sobre algunos aspectos que se derivan de la conversación. Por ejemplo, si los niños que jugaron en el hogar cuentan que jugaron a la mamá y al papá y que “Daniel se puso a cocinar” “y que los hombres no cocinan”, la educadora aprovechará para conversar sobre este aspecto y cambiar esta idea errónea de los niños. Es un momento muy importante para que los niños expresen lo que sienten, saben, piensan, desean, etc.

Representación

La educadora da la oportunidad para que los niños en forma individual o grupal representen mediante el dibujo, pintura o modelado lo que jugaron. No es necesario que este paso metodológico sea ejecutado todos los días.

2.2.2. Organización

El Ministerio de educación propone otros sectores a utilizar en el aula como son:

- *Hogar:* Aquí los niños recrean, por lo general, dos espacios de la experiencia en casa: la cocina/comedor y el dormitorio. Los niños representan roles de su hogar como el padre, la madre y los hijos. Preparan alimentos, hacen dormir a los niños, reproducen conversaciones y conflictos vividos en la familia. A veces, incorporan vecinos u otros personajes que se relacionan con la familia representada. Jugar al hogar apoya el desarrollo socioemocional, la socialización, la resolución de conflictos y el lenguaje.
- *El sector o caja temática Hogar :* debe contar con muñecas tipo bebé, menaje de cocina y comedor, camita, mesita, telas para tapar, vestir, envolver, cocinita y otros accesorios propios de las casas. Los accesorios deben tener las características culturales de la zona.
- *Construcción:* El niño arma puentes, carreteras, casas, fuertes, pueblos, castillos, corrales, entre otras creaciones espontáneas. En estas construcciones muchas veces crea escenarios para continuar con su juego imaginativo, incorporando personajes como muñequitos, animales, vehículos.
El juego con material de construcción apoya el desarrollo del pensamiento y las competencias matemáticas. En Construcción deben encontrarse bloques de madera de diversos anchos y largos, cubos, latas forradas y pintadas, soguilla, cuerda, tubos PVC para encajar, tablitas de madera de diversos tamaños, bloques de construcción tipo “Lego”, etc. Este sector debe estar asociado o cerca al sector de los escenarios y juegos en miniatura.

- *Dramatización:* Es el sector donde los niños desarrollan mucho más que en otros la función simbólica, asumen diferentes roles, dramatizan, por lo que se debe hacer que éste sea un sector ágil, por tanto en una época podrá ser el hogar, en otro tiempo la tiendita, farmacia, peluquería, etc.
- *El sector o la caja temática de Dramatización* permite a los niños el juego de roles, es decir, convertirse en pequeños actores que representan diversos personajes desarrollando la función simbólica. Al actuar, el niño pone en marcha sus habilidades lingüísticas y refuerza su autoestima, su autonomía, sus habilidades sociales con otros niños (interacción, negociación, resolución de conflictos), todo lo cual es importante para su desarrollo socioemocional.
- *Biblioteca:* Este sector es muy importante ya que ayuda a desarrollar en los niños las habilidades comunicativas, además de ser una estrategia del Plan Lector. Debe ser ambientado con un mueble (repisa, anaquel, librero, etc.) donde se colocarán los diferentes textos creados y elaborados por los niños, la docente, los padres de familia; los donados o entregados, etc.
Es deseable que en este sector el niño también cuente con papel y crayolas/colores para dibujar libremente si así lo desea. Una pizarrita también es deseable para que los niños practiquen la escritura emergente. Este sector debe ser ambientado con letras, palabras escritas y material de lectura con el fin de estimular la lectura. Los cuentos deben estar disponibles para que los niños echen mano de este recurso valioso.
Además de los sectores mencionados se pueden implementar los de música (para que expresen sus emociones y sentimientos a través de la música), experimentos (para que descubran las propiedades de objetos y seres vivos a través de la observación, desarrollen la curiosidad e investigación) y aseo (desarrollan hábitos de aseo, orden e higiene).
- *Juegos en miniatura:* Además de los sectores organizados en el aula también es importante tener un espacio con juegos en miniatura.
Los juegos en miniatura ponen en marcha un alto grado de pensamiento simbólico. Este sector o caja temática cuenta con los elementos propios de la realidad cotidiana o imaginaria del niño en

pequeña escala. Con estos materiales el niño representa la realidad “en pequeño”, armando diversos escenarios y situaciones propias de su experiencia real o fantaseada.

- *Sector de música:* A través de juegos rítmicos, los niños utilizarán su cuerpo para realizar movimientos y su voz para producir sonidos. Desarrollarán nociones tales como ritmo, tiempo, compás, rápido, lento, suave, fuerte, etc. Aprenderán sobre instrumentos y tipos de música.
- *Sector de dibujo, pintura y modelado:* En este sector, los niños desarrollarán la libre expresión a través de técnicas como el collage, dibujo, modelado, etc., y la autoestima al apreciar sus obras de arte a través de las cuales expresan sus emociones y las situaciones por las cuales están pasando sean buenas o malas. En este caso, los docentes deben estar muy atentos a las señales que los niños transmiten al elaborar sus trabajos. Los trabajos son parte de la expresión de la vida de cada niño, por lo tanto no pueden ser parte de un concurso, ya que los sentimientos expresados no tienen una calificación. Ya que si, esto último, estaría sucediendo en un centro o programa, las docentes que propician estos concursos estarían yendo contra la autoestima de cada niño.

Además, el trabajo de la docente en este sector es la de brindar el espacio y materiales necesarios para que los niños puedan trabajar y al final, espacio para que puedan exponer sus obras. Recordemos que en este sector habrá muchas “explosiones” de color así que debemos proteger ya sea el suelo o mesas con materiales como plástico o papel para que los niños sientan la libertad de poder crea.

<http://ebr.minedu.gob.pe/>

Además de lo mencionado anteriormente algunos autores proponen otros sectores, a continuación una explicación de ello:

La organización del periodo de juego –trabajo puede asumir distintas modalidades. Se presenta a continuación una síntesis de algunas de ellas:

- Juego por áreas o rincones: es una de las formas más difundidas y generalizadas de organización. El espacio y los recursos (materiales) se organizan en sectores de juego. Los niños se distribuyen en las distintas áreas de acuerdo con sus propios intereses. A continuación como está organizado y que se puede desarrollar en cada uno de ellos:
 - Área de carpintería: armar y construir libremente con trozos de cartón, telgopor, madera, tarugos, etc.; pegar, ensamblar, ligar, aserrar, clavar, etc.; construir elementos de juegos para otras áreas.
 - Área de ciencias: observar, experimentar las propiedades físicas de los objetos, coleccionar, agrupar, mezclar, tamizar, diferentes elementos, etc.

(E. Cristina B. de Denies: 109 -111)

Según Altez E. (1990:23 -24, 29 -30) menciona unos sectores más:

- Sector de Agua y Arena: el agua y la arena son materiales insustituibles en el Jardín de Infantes, mediante ellos los niños llegan a experimentar las nociones de texturas, temperatura, peso, forma, conservación de cantidad. El trabajo con arena húmeda permite la descarga de energías retenidas de los niños.
Tanto la arena como el agua son elementos sin forma que permite a los niños libre manipulación. El sector de arena generalmente es colocado fuera del aula y funciona de acuerdo al clima y a las condiciones de salud de los niños.
- Sector de aseo: El objetivo de este sector es la formación de buenos hábitos, se organiza en un lugar apropiado, colocándose un cartelito llamativo.
- Sector de psicomotricidad: en este sector se colocan todos los materiales del Área de psicomotriz, es decir todo aquello que ayudará el desarrollo de la coordinación motora gruesa y fina del niño.

2.2.3. Materiales a utilizar según el sector.

- Sector hogar:
 - Debe contar con una cocina, refrigeradora, cucharas, ollas, tazas, recipientes.
 - También con un televisor en desuso, muebles.
 - Una camina, almohada, muñecas bebes, etc.

- Sector de construcción:
 - Cuenta con bloques de madera de diversos anchos y largos, cubos, latas forradas y pintadas, soguilla, cuerda, tubos PVC para encajar, tablitas de madera de diversos tamaños, legos o playgo. Es recomendable contar con cinta velcro (“pega pega”), de tal manera que los niños puedan unir piezas en sus construcciones de manera firme. Así mismo puedes colocar toboganes de objetos, hechos con tubos transparentes para que los niños metan pelotitas u otros objetos y éstos se deslicen por el tubo hasta la salida.

- Sector de dramatización:
 - Un teatrín para títeres disfraces diversos y accesorios como sombreros, máscaras, cinturones Telas de un metro cuadrado como mínimo Mantas
Coloca balconcitos con escaleras con cojines, telas, cintas colgantes para propiciar juegos novedosos. Desde este lugar, los niños ven de un ángulo y altura diferente un mismo lugar.

- Sector de música:
 - El sector musical cuenta con diversos instrumentos de percusión, de cuerdas y de viento. Los instrumentos son hechos por los padres o industriales. Es importante contar con al menos un tambor, pandereta, toc-tocs, piedritas maracas. Se debe contar con un equipo sencillo de música y CDs con melodías de autores y estilos diferentes. Si se utilizan CDs con sonidos para que el niño discrimine, que estos sean de su realidad cercana.

- Sector de biblioteca:
 - Cuentos colectivos o individuales que los niños producen según las actividades.
 - Cuentos elaborados por los maestros o los padres, que incorporen elementos de la propia localidad.
 - Libros de lectura infantil con muchas imágenes y pocas letras grandes.
 - Revistas, almanaques, afiches, periódicos, fotos o postales, tarjetas de asambleas, bingos fiestas o parrilladas, volantes informativos, recibos de luz o de agua, facturas diversas, recetas médicas, historietas o tiras cómicas, etc.
 - Tarjetas con los nombres escritos de todos los niños y niñas del aula.
 - Letras móviles mayúsculas y minúsculas de cartón o microporoso. estas letras pueden guardarse en orden en una bolsa con divisiones.
 - Canciones, adivinanzas, poesías, rimas, trabalenguas, recetas e indicaciones para hacer manualidades.
 - Diccionarios con figuras.
 - Cajas para guardar materiales, etiquetadas con imágenes, dibujos o nombres escritos o dictados por los mismos niños.
 - Una caja con materiales para ser usados por los niños: papel para escribir de diverso tipo, lápices, crayolas, témperas, tijeras, plumones, revistas y periódicos para que recorten letras o palabras, figuras diversas.
 - Colocar un petate, colchoneta o cojines para que los niños se sientan cómodos y resulte un lugar acogedor. Una mesa pequeña y unas 4 sillas podrían complementar el sector.
- Sector de ciencias:
 - Lupa, balanza, imán, corchos, alfileres, cucharas de maderas, frascos de diversas formas, y tamaños, goteros, macetas, tubos, recipientes de plásticos.
- Sector de juegos tranquilos:
 - Este sector debe contar con juegos de mesa, memoria, rompecabezas de 8 a 30 piezas, dominó de animales, juegos de encaje, ensarte, sellos, entre otros. Requiere encontrarse cerca de las mesas de trabajo de tal modo que los niños puedan gozar de un espacio tranquilo en el que puedan concentrarse y disfrutar de la actividad.

- Sector de arte:
 - se puede contar con arcilla, masa de harina, plastilina, temperas, colores, crayolas, tierra de color, plumones de distinto grosor, betún, yeso, tizas, pinceles, tijeras. Para el soporte, papeles de distintas calidades, texturas y grosores, pizarra, piso, arena, entre otros.
<http://educacionlicenciadamorante.blogspot.com>

Según Altez E. (1990:23 -24, 29 -30)

- sector de agua y arena:
 - Materiales sugeridos para el trabajo con agua.
 - Una mesa baja, una batea o tina grande.
 - Mandiles de plásticos para los niños.
 - Jarra, latitas de diferentes tamaños.
 - Coladores, cucharones de madera, trozos de manguera, esponjas, brochas, colección de objetos que se hundan.
 - Materiales sugeridos para el trabajo con arena.
 - Cajón o llanta cortada por la mitad.
 - Coladores, lampas, baldes, recipientes de diversas formas y tamaños, tapas, palillos, brochas.
- Sector de aseo: allí se colocaran los materiales de aseo indispensable.
 - Espejo
 - Toallitas de mano colgadas de alcayatas
 - Bolsitas de tela donde cada niño colocará su peine, su cepillo, pasta dental, escobilla.
- Sector psicomotricidad: ahí encontraremos materiales como:
 - Palos de madera
 - Latas pintadas
 - Frascos plásticos pintados (de shampoo, crema).
 - Pelotas de trapo, de jebe
 - Bolsas de arena de diversos tamaños y pesos.
 - Soga colectiva trenzada de retazos de tela.
 - Llantas de auto, barriles de petróleo, tubos de desagüe.
 - Bolsas de yute grandes para carretas de encostados.
 - Equipo de psicomotriz elaborado con palos y maderas.

El Ministerio de educación (2010) a través de una guía de educadores propone otros sectores a utilizar en el aula como son:

- El sector Hogar:
 - muñecas tipo bebé, menaje de cocina y comedor, camita, mesita, telas para tapar, vestir, envolver, cocinita y otros accesorios propios de las casas.
 - Los accesorios deben tener las características culturales de la zona.

- Sector en miniatura: Los juegos o materiales que se pueden utilizar en este sector son:
 - Diversos carritos y vehículos, como camiones, con tolva, automóviles, avión, helicóptero, motos, etc.
 - Animales de granja y animales salvajes.
 - Muñequitos y personajes como soldados, indios, vaqueros, entre otros.
 - Familias de personajes: papá, mamá, niños, niñas, bebés.
 - Platitos, ollitas, tacitas y otros implementos de cocina. También un comedor en miniatura con juguetes diferentes y más pequeños que los del sector Hogar.

2.3. Patio con materiales de desecho: Una Propuesta diferente.

2.3.1. Descripción

Las actividades realizadas en el espacio exterior tienen el mismo peso que las del aula; su organización tiene un orden y las leyes determinadas; los objetos están agrupados y depositados en lugares específicos y está establecido en donde se puede trabajar y desplegar las actividades.

Cada objeto que la sociedad deja de usar, es posible de ser reciclado para otro uso, por ello se llama recuperable o de desecho (por supuesto que no se trata de materiales peligrosos, rotos, herrumbrados, filosos, etc.)

En el patio de desecho los niños tienen la oportunidad de estar en contacto con elementos reales, que cumplieron su función, en contraposición a los juguetes industriales diseñados por el adulto, para niños. Estos elementos los ponen en contacto con los objetos usados en su comunidad y por medio del juego experimentan su función, relacionándose con la historia vital de la persona que lo usó.

Una de las características de los objetos modernos es que su uso es limitado, se reemplazan relativamente pronto por objetos nuevos y precisos. El uso del material es recuperable puede ayudar a los niños a acostumbrarse a utilizar cosas nuevas, distintas, cambiantes. El niño proyecta en él más libremente su imaginación creadora, transforma en una maquina lavarropas en un armario, una caja en un avión, etc.

Este material tiene un valor sentimental, más allá del nivel intelectual, verbal o cognitivo del niño.

No hay juguete industrial es frío e impersonal. No hay en él vida ni impresiones que su uso dejó a través del tiempo.

2.3.2. El material de desecho como estímulo para investigar y experimentar

El material de desecho permite desarmar, sin crear cargo de culpa roto.

Se puede desarmar y construir sin tener que volver al ejemplo original. Los motivos por los cuales el niño necesita desarmar son varios:

1. Curiosidad de conocer un mecanismo.
2. Volcar tensiones agresivos
3. Necesidad de dominar el proceso de destrucción, sin entrar en conflicto con los adultos.

En la actividad de esta área hay posibilidades múltiples:

- Tener elementos propios.
- Derecho de tomar decisiones.
- Incorporar otros niños en la actividad.
- Transportar elementos de una construcción a otra
- Promueve la economía y cooperación.

Lo que el niño ha construido le pertenece, es valorado y respetado por los demás, tiene su estilo personal que lo identifica y puede disponer de su propio territorio. Un niño pide ayuda y el otro puede dejar de lado su actividad para cooperar. La forma de resolver problemas es a través de conversación, tratando de comprender y convencer, estimulando el diálogo.

El patio debe estar delimitado por un cerco natural, para evitar que influya en la estética de los lugares circundantes, pero que esté a la vista de quien entienda y se interese por esta actividad.

El factor seguridad es básico, es responsabilidad de la maestra jardinera controlar el estado de los materiales, por lo menos una vez por semana, eliminando herrumbrados, toros, puntas filosas, que hayan contenido materiales tóxicos, etc.

2.3.3. Los niños en el patio de materiales de desecho

Los niños jugando en el patio de desechos están ocupados en explorar activamente en el mundo.

El concepto de patio de desechos fue desarrollando por primera vez en el kibutz Sde Eliahu por Malka Hass, hace más de 50 años, cuando se organizaron las primeras casas de los niños y se buscaron todos los recursos para proveer estímulos lúdicos..

La idea de un patio de desechos fue tomando forma y ampliándose en todo el país y en el extranjero.

El patio es parte integral de cada uno de los grupos, durante todo el año, durante todo el día, no sólo para un período determinado de antemano.

El material encierra la riqueza multifacética que la vida ofrece; la responsabilidad de su control y cuidado recae sobre la maestra jardinera.

Es el lugar para expresar la curiosidad espontánea y el juego transformativo y creativo del niño pequeño. El juego es la forma existencial de ser y no un período determinado del currículo. Provee mayor gratificación sensual que la mayoría de las actividades.

2.3.4. Objetos

1. Elementos para construir; de tamaño grande, como túneles, partes de máquinas, etc.
2. Utensilios de la vida cotidiana; compartidos por todos, que le transmiten al niño parte de la historia de su comunidad y les permiten identificarse con distintos adultos de la misma.
3. Partes de distintos artefactos; o complementos que son usados para ensamblaje y ponerlos en función. Estos elementos promueven experiencias en diseños o en colage de tres dimensiones, o en la creación de máquinas con partes móviles.

Las funciones múltiples de estos objetos son parte de las características de transformación del medio, a través del juego.

4. Materiales para experimentación; que son parte del medio ambiente y son incorporados al patio por los niños o el maestro. Estos materiales proveen un contacto directo con el mundo natural y se contemplan con excedentes de agricultura, de la industria o de la construcción. Estos elementos son utilizados en forma original o pueden ser transformados por los niños, de acuerdo a su imaginación.

2.3.5. Contrastes significativos

En algunos jardines, el viernes es el día del patio de desechos, en el que los niños, junto con la maestra, ordenan, limpian, clasifican, etc.

La maestra y su ayudante trabajan intensamente para reorganizar el espacio, limpiarlo y ordenarlo, sirviendo esto como fuerte motivación para los niños. Los grandes juegan junto a los más pequeños y preparan el patio para la actividad de la semana.

La vida en el jardín de infantes está regida por normas. Las reglas de seguridad y de cooperación son las mismas dentro y fuera del jardín, pero las del trabajo y juego son diferentes: existen contrastes significativos, que se transforman en desafíos para desarrollo de los niños.

El primer contraste tiene que ver con la ubicación espacial.

El espacio interior está planeado por la maestra jardinera de acuerdo a su filosofía educativa y a las necesidades de los niños, tiene un área para construir y para juego socio – dramático, otro para trabajar en mesas otro para reunirse, etc. Todos los artefactos y los materiales pertenecen a un lugar determinado y al fin de la jornada prolijamente ordenado (un lugar para cada cosa y cada cosa en su lugar)

En el patio de desecho no hay una rutina de orden. Los niños deben organizar el espacio por sí mismos. Cada uno o un grupo de ellos pueden contar con elementos o con parte del espacio como propios, utilizándolos cuanto tiempo lo considere necesario.

El arreglo del espacio está cambiando constantemente. No hay lugares fijos para agrupar los materiales y cada actividad puede desarrollarse en cualquier sitio.

v. Palokow – Suransky (1982) llama la fuerza de hacer historia a la imprime sus huellas personales en el paisaje, le da significado y permite experimentar la actividad propia como transformación del medio ambiente.

El segundo contraste tiene que ver con la categorización

Dentro del jardín de infantes el niño encuentra lo que necesita en un lugar pre – establecido y cuando se ordena se hace de acuerdo a un criterio fijo de categorización de la maestra.

Los objetos que se encuentran afuera no están clasificados; el niño debe investigar el patio y los recipientes para encontrar lo que necesita; esto estimula una percepción mucho más flexible.

El tercer contraste tiene que ver con su construcción

El equipo de bloques de construcción, que se utiliza casi en todos los jardines de infantes, constituye un modelo matemático armónico. El bloque –unidad tiene similitudes y relaciones predictibles con los otros bloques del equipo y el niño puede basarse en ellas para realizar su construcción dentro del jardín.

Pero en el patio, el niño que quiere construir se encuentra con circunstancias diferentes, debe formar volumen y pesos, se enfrenta en problemas de balance y estabilidad.

Piaget enseñó que el sentimiento de conflicto que surge en situaciones en que las premisas básicas no se cumplen, pueden llevar a desestabilizar el pensamiento.

Los problemas que el niño se plantea en un ambiente desestructurado, en el patio de desechos, en actividades iniciadas por él, llevan a muchos más planteos problemáticos de desequilibrio que el ambiente bien organizado, dentro del aula.

Creemos que el alternar material estructurado promueve la orientación rápida en contextos diferentes, o en otras palabras la flexibilidad de percepción.

El cuarto contraste se refiere al juego dramático

Dentro del jardín, el juego dramático es simbólico, los elementos reales son reemplazados por sustitutos lúdicos, se juega “como si”, en exteriores pueden ser elementos reales como por ejemplo agua, alimentos, etc.

El patio debe ser más expresivo, por la libertad de movimiento y mayor posibilidad de gratificación sensorial y afectiva.

En el patio de desechos la dialéctica entre libertad y estructura pueden llevar a una expresión plena.

Los límites claramente marcados del patio posibilitan al niño sentirse en su propio micro – mundo; donde puede expresar libremente sus sentimientos. El juego – trabajo –aprendizaje en este espacio incluye a la persona total: músculos, sentidos, emoción e intelecto, crecimiento individual e integración social.

(Stein R., Szulanski S, 1997:207- 212)

2.4. Inteligencias múltiples

2.4.1. Concepto

Aunque existe una enorme cantidad de definiciones sobre inteligencias, una de las más comprensivas es la de Gardner (1986), que la conceptualiza “el conjunto de habilidades para resolver problemas o para diseñar productos que se valoran en uno o más escenarios culturales.

Es interesante en tanto que no desarrolla una postura específica ni delinea un modelo, permite la generación de diferentes líneas explicativas sobre la inteligencia humana.

El modelo de Gardner incluye inteligencias no tradicionales como la musical, la intrapersonal, e interpersonal. (Klingler C., 2003:72 -73)

Gardner propone una concepción distinta de los fenómenos cognitivos, la inteligencia no es una sino múltiple; los distintos tipos de inteligencia suelen actuar en forma armónica, pero son realmente autónomos. (Cambridge, 1992 – 1)

2.4.2. Tipos de inteligencia

Existen 8 tipos de inteligencia según Gardner:

Inteligencia lingüística

Inteligencia interpersonal

Inteligencia musical

Inteligencia corporal kinestética

Inteligencia viso -espacial

Inteligencia lógico Matemática

Inteligencia intrapersonal

Inteligencia naturalista

2.4.3. Características

- inteligencia lingüística :
 - el niño con esta habilidad piensa y se expresa con mayor frecuencia a través de palabras. Ama comunicarse, leer, escribir, contar. Ama exponer utilizando el lenguaje en forma oral o escrita, usando de manera eficiente las estructuras lingüísticas.

- Inteligencia lógica-matemática:
 - La habilidad lógico – matemático permite que, de manera casi natural, las personas utilicen el cálculo, estas personas piensan por razonamiento y aman comparar, clasificar, relacionar cantidades, experimentar, y resolver problemas lógicos.

- Inteligencia espacial
 - Tienen la capacidad para percibir, transformar, modificar y descifrar imágenes, tanto internas como externas. Se manifiestan a partir de imágenes, cuadros ilustraciones y aman diseñar, dibujar, visualizar, garabatear.
 - Las personas con estas características pueden llegar a ser Artistas, fotógrafos, arquitectos, diseñadores, publicistas, etc.

- Inteligencia musical
 - Es la capacidad para percibir y expresarse a través de las diferentes formas musicales. Distinguir y utilizar de manera adecuada el tono, el timbre y el ritmo de una melodía. Aman cantar, silbar, canturrear, moverse al ritmo de algunas melodías y escuchar música.
 - Las personas con estas características pueden llegar a ser Músicos, compositores, críticos musicales, etc.

- Inteligencia corporal cinestésica
 - Capacidad para realizar actividades que requieren fuerza, rapidez, flexibilidad, coordinación óculo-manual y equilibrio.

- Tienen la habilidad de utilizar las manos para crear o hacer reparaciones, expresarse a través del cuerpo, aman bailar, correr, saltar, construir, tocar.
- Las personas con estas características pueden llegar a ser Escultores, cirujanos, actores, modelos, bailarines, etc.
- Inteligencia intrapersonal
 - Es tener un acabado conocimiento de uno mismo y ser capaz de utilizar ese conocimiento personal para desenvolverse de manera eficaz en su entorno. Implica ser una persona independiente, que expresa sus sentimientos, que tiene sentido del humor, que conoce bien sus destrezas y sus debilidades.
 - Tienen la habilidad de Meditar, exhibir disciplina personal, conservar la compostura y dar lo mejor de sí mismo.
 - Los profesionales que mantienen esta habilidad, son líderes espirituales o sociales y lo filósofos.
- Inteligencia interpersonal
 - Interactúan de manera eficaz con los otros, lo que significa que son capaces de conocer, reconocer e influenciar en los deseos, necesidades e intenciones de sus pares.
 - Estas personas piensan relacionándose con la gente y aman liderar, organizar, meditar y participar, muestra interés por participar en actividades grupales, les gusta enseñar a otros, trabajar con gente, ayudar a las personas a identificar y superar problemas.
 - Los docentes, asesores, vendedores, políticos son los profesionales que requieren de tal capacidad.
- Inteligencia naturalista
 - Los naturalistas suelen ser hábiles para comprender, estudiar, investigar y trabajar con el mundo.
 - Aquellas personas que manifiestan un talento especial para observar, plantear hipótesis, formular hechos relacionados con los fenómenos humanos y naturales tienen esta habilidad.
 - Los biólogos, químicos, jardineros, ecologistas piensan como naturales y aman experimentar y profundizar en relación con ellos. (Schneider S. ,2004: 28 - 32)

2.5. Propuesta de centro de actividades para el desarrollo de las inteligencias múltiples

2.5.1. Descripción

Para la mayoría de los estadounidenses, la palabra “aula” conjura la imagen de los alumnos dentados en filas de escritorios cuidadosamente ordenados mirando hacia la frente, donde un docente está sentado en su escritorio, corrigiendo tareas o exámenes de sus alumnos, o de pie junto al pizarrón, dictando una clase. Esta es, por cierto, una de las formas de organizar en aula, pero de ninguna manera es la única posible, ni la mejor. La teoría de las Inteligencias múltiples sugiere que el medio del aula, o la ecología del aula, si usted lo prefiere, podrían necesitar una reestructuración fundamental para hacer lugar a las necesidades de las diferentes clases de educandos.

Como mínimo la teoría de las inteligencias múltiples ofrece un espejo en el cual los educadores pueden ver algunos de los factores ecológicos críticos en el aprendizaje. Cada inteligencia, de hecho, brinda un contexto para plantearse algunas preguntas difíciles sobre estos factores, que promueven el aprendizaje o interfieren con él, y sobre aquellos elementos que están ausentes en el aula pero podrían incorporarse para facilitar el progreso de los alumnos.

2.5.2. Centros de actividades para las inteligencias múltiples

Además de los tipos de factores ecológicos generales que han descrito, hay aplicaciones más específicas de la teoría de las inteligencias múltiples al entono del aula. Estas se concentran en la organización del aula de tal manera que distintas áreas de la habitación se dediquen a inteligencias específicas.

Aunque los alumnos pueden participar en actividades de inteligencias múltiples mientras están sentados en sus escritorios, el estar sentados durante periodos prolongados limita considerablemente los tipos de experiencias de inteligencias múltiples que puede realizar. Reestructurar el aula para crear áreas o centros de interés acogedores de las inteligencias puede ampliar mucho los parámetros para la explotación de cada dominio por los alumnos. Los centros de actividades pueden asumir una variedad de formas, como se muestra en la figura 7.1. Esta figura muestra centro de actividades de inteligencias múltiples sobre dos ejes, de centros temporarios a permanentes (eje A) y de temáticamente libres a específicos sobre un tema (eje B).

2.5.3. Centros permanentes de actividades libres

El cuadrante 1 de la figuras 1 representa centros permanentes (por lo general duran todo el año) diseñados para ofrecer a los alumnos una gama muy amplia de experiencias libres para cada inteligencias.

Aquí hay algunos ejemplos de estos centros para cada inteligencia (con algunos elementos sugeridos para cada centro incluido entre paréntesis):

Centros de actividades lingüísticas

- Rincón de libros o áreas de biblioteca (con asientos cómodos para sentarse a leer).
- Laboratorio de idiomas (casetes, audífonos, libros grabados).
- Centro de escritura (máquinas de escribir, procesadores de texto, papel).

Centros de actividades lógico – matemáticas

- Laboratorio de matemáticas (calculadoras, materiales para manipular).
- Centro de ciencias (experimentos, material de registro)

Centro de actividades espaciales

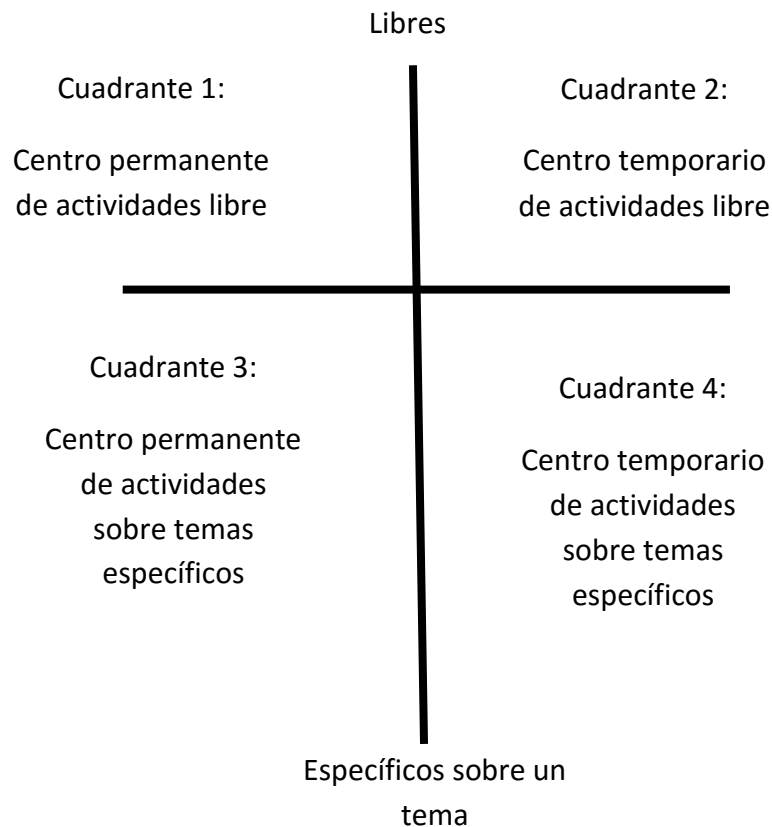
- Área de artes plásticas (pinturas, materiales para collages).
- Centro de medios visuales (cintas de video, diapositivas, gráficos de computadora).

Centro de actividades corporal – kinéticas

- Espacio amplio para ejecutar movimientos creativos (mini – trampolín, equipos para arrojar elementos al aire y recogerlos).

Tipos de centros de actividades

Figura N°1



- Centro para hacer actividades prácticas manuales (arcillas, plastilinas, carpintería, bloques).
- Área de aprendizaje táctil (mapas en relieve, muestras de diferentes texturas, letras de papel y lija)
- Centro teatral (un escenario para representaciones, teatrales, teatro de títeres).

Centros de actividades interpersonales

- Mesa redonda para discusiones grupales.
- Escritorios colocados de dos en dos para que los compañeros se enseñen mutuamente.
- Área social (juegos de mesa, muebles cómodos para reuniones sociales informales).

Centro de actividades intrapersonales

- Cúbilos para el trabajo individual.

- Desván (con recovecos y rincones donde poder esconder y quedarse solos).
- Área de computadoras (para que cada uno estudie a su propio ritmo).

Una identificación clara de cada uno de estos centros de actividades con una nomenclatura de inteligencia múltiple explícita (“centro de inteligencia lingüística” o “centro de habilidad con las imágenes”) ayudará a reforzar la comprensión de la teoría de las inteligencias múltiples por los alumnos. Usted explicará que cada centro tiene el nombre de la inteligencia que se usa más en ese lugar, las inteligencias interactúan todo el tiempo, de modo que no será necesario que si está escribiendo algo en el centro lingüístico y quieren agregar una imagen a su texto los alumnos cambien su centro de actividades.

2.5.4. Centros temporarios de actividades sobre temas específicos

En el cuadrante 3 de la figura 1, en diagonal al cuadrante 1, hay centros de actividades sobre temas específicos que cambian frecuentemente y están preparados para una materia o tema específico.

Por ejemplo, si los alumnos están estudiando para una unidad de la vivencia, usted podrá crear siete centros diferentes de actividades o “lugares de trabajo” que involucren a los alumnos en actividades significativas en cada una de las inteligencias. Las actividades para la unidad sobre la vivienda pueden incluir las siguientes:

- Centro de actividad lingüística: “un centro de lectura” donde los alumnos puedan leer libros sobre viviendas y escribir sobre lo que leen.
- Centro de actividad lógico – matemático: un “centro de cómputos”, donde los alumnos puedan comparar costos, metraje cuadrado de superficie cubierta u otras mediciones estadísticas de diferentes casas.
- Centro de actividad espacial: un “centro de dibujo”, donde los alumnos pueden diseñar y dibujar una casa futurística.
- Centro de actividad corporal – kinética: un “centro de construcción”, donde los alumnos crean una maqueta de una casa con madera balsa y pegamento.
- Centro de actividad musical: un “centro de música”, donde los alumnos pueden escuchar canciones sobre viviendas (por ejemplo: “The old house” y escribir sus propias canciones.
- Centro de actividades interpersonal: un “centro de interacción”, donde los alumnos “juegan a la casa” (simulan la vida en un hogar con sus compañeros).

- Centro de actividades intrapersonales: un “centro de experiencias” donde los alumnos piensan, escriben, dibujan y actúan sus experiencias personales en las casas donde han vivido o una imagen de su propia casa.

2.5.5. Las estrategias didácticas

Esta sería otra forma de aplicar la teoría de las IM. El autor, con la honestidad intelectual revelada en las propuestas que hace a lo largo de su libro, reconoce que "los buenos docentes las han usado durante décadas", pero aplicadas desde la perspectiva de la teoría de las IM "son relativamente nuevas en la escena educacional". Al utilizar las estrategias didácticas, se ha de aplicar el principio de atención a la diversidad, es decir, a las diferencias individuales y los centros de interés de los alumnos.

Lo que hace Armstrong en relación con las estrategias didácticas es desarrollar cinco estrategias para cada uno de los tipos de inteligencia. Aun quienes no se apoyen ni asuman la teoría de las IM, pueden lograr un buen aprovechamiento de su propuesta general, la cual presentamos aquí de manera resumida:

— *Actividades que estimulan el desarrollo de la inteligencia lingüística:*

1. Narración oral de cuentos o historias. Esto que suele ser una actividad bastante corriente, llevada a cabo en bibliotecas a través de los "cuentacuentos", puede trasladarse al aula. Los cuentos no tienen que ser necesariamente muy fantasiosos u originales; sí deben ser contados con mucha vivacidad.
2. Torrente de ideas. Utilizado en diferentes técnicas de intervención social y cultural, estimula la capacidad creadora y sirve para propiciar un clima favorable para la comunicación.
3. Grabaciones de las propias palabras y para realizar entrevistas. Esta actividad resulta útil para el desarrollo de las habilidades verbales.
4. Escritura de un diario personal en el que se registren experiencias y vivencias.
5. Publicaciones. Hacer composiciones, entregarlas al profesor que las califica y devuelve: su destino final es la papelera. Armstrong propone lo que todos conocemos de Freinet, el diario en la escuela, la correspondencia escolar, etc. Ya se trate del periódico del aula o de la escuela o de cualquier otro tipo de publicaciones, su realización permite que los alumnos se "enriquezcan lingüísticamente y aprendan a escribir con cierta soltura".

— **Actividades que estimulen el desarrollo la inteligencia lógico-matemática:**

1. Cálculos y cuantificaciones. No sólo para ser utilizados en las clases de matemáticas, sino también en todas las otras asignaturas, de modo que los alumnos puedan "aprender que las matemáticas no pertenecen sólo a las clases de matemáticas, sino a la vida".
2. Clasificaciones y categorizaciones como forma de poner orden en el material acumulado, agrupando objetos y discriminándolos en subconjuntos. La categorización es uno de los elementos de clasificación.
3. Interrogación socrática, conforme lo explica Platón: "Si se interroga a los hombres haciendo bien las preguntas, éstos descubrirán por sí mismos la verdad de las cosas." La mayéutica socrática no consiste tanto en hablarles a los alumnos, sino en dialogar con ellos. Heurística como arte de inventar o descubrir hechos y de encontrar analogías para un problema que se quiere resolver, haciendo la descomposición dimensional de un problema y procurando encontrar las soluciones.
4. Pensamiento científico, cuya estrategia ha de tener como propósito principal enseñar a pensar y razonar científicamente. Considero que esto es lo más sustancial de esta estrategia y no procurar suplir -como dice Armstrong- la falta del conocimiento más elemental del vocabulario científico.

— **Actividades que estimulen al desarrollo de la inteligencia musical:**

1. Ritmos, canciones, raps o cantos. Cuando al tema que se enseña se le da un formato rítmico que pueda ser cantado o "rapeado", se puede desarrollar la forma más elemental de memorización repetitiva. Es posible mejorar la estrategia mediante la utilización de instrumentos musicales o de percusión.
2. Discografías. Se trata de utilizar selecciones musicales que sirvan para ejemplificar hechos relacionados con un determinado momento histórico. También se puede analizar el contenido de las canciones relacionadas con una determinada época o acontecimiento histórico.
3. Música para desarrollar la supermemoria. Esta cuestión está relacionada con lo que, desde hace muchos años, se llama "estudiar" con música". Hoy existe un acuerdo bastante generalizado de que el fondo musical que más ayuda en el estudio es la música barroca.

4. Conceptos musicales. Esta habilidad que señala Armstrong ha sido mucho menos desarrollada en la práctica educativa: se trata de "expresar conceptos, esquemas o formas" de diferentes asignaturas mediante tonos musicales.
5. Música para diferentes estados de ánimo. Se trata de utilizar lo que solemos hacer en nuestra vida cotidiana y aun en la práctica educativa, recurriendo a la música para crear determinados estados emocionales.

— ***Actividades que estimulen al desarrollo de la inteligencia cinestético-corporal:***

1. Respuestas corporales que enseñen a usar el cuerpo como medio de expresión; ya sea levantar un brazo, uno o más dedos, guiñar un ojo, fruncir el entrecejo, etc.
2. El teatro del aula. Se trata de enseñar y aprender, actuando un contenido o realizando una representación. Puede hacerse sin materiales o con elementos escénicos básicos.
3. Conceptos cinestéticos, es el "dígalo con mímica" que suele ser un entretenimiento en actividades sociales de carácter festivo. Se pueden expresar este tipo de conceptos cinestéticos haciendo una pantomima de términos o conceptos utilizados en una explicación.
4. Pensamiento manual: es la forma de aprender por medio de la manipulación de objetos o haciendo cosas con las manos. Puede utilizarse la plastilina, la arcilla o tallar madera. Mapas corporales. Su forma más elemental es utilizar los dedos para contar o calcular.

— ***Actividades que estimulen al desarrollo de la inteligencia espacial:***

1. Señales de colores. Se trata de poner color en el trabajo en el aula cuando se utiliza tiza, marcadores y transparencias para retroproyectar. Cada uno tiene una escala de preferencias en los colores, que ayuda a destacar lo que nos parece más importante o para hacer clasificaciones de temas, época u otras circunstancias.
2. Metáforas visuales, particularmente útiles para establecer "conexiones entre lo que los alumnos ya saben y lo que se les está presentando".

3. Bosquejo de ideas. Consiste en desarrollar ideas a partir de bocetos o ideas sencillas. Dibujar ideas sirve para crear una disciplina mental con el fin de expresar la idea principal o un tema o concepto central.
4. Símbolos gráficos utilizados desde siempre en la educación. Se trata de escribir palabras o hacer dibujos en el pizarrón, que sirvan de apoyo visual para seguir mejor el hilo conductor del tema que se está desarrollando.

— ***Actividades que estimulen al desarrollo de la inteligencia interpersonal:***

1. Juegos de mesa. Mientras algunos alumnos juegan, conversan y explican las reglas del juego, otros observan para "aprender la habilidad o la materia que es el centro del juego". Simulaciones. Se construye un entorno "como si", ya sea disfrazándose con ropa de la época (si se trata de estudiar un período histórico) o transformando el aula en una especie de jungla o bosque (si se trata de estudiar regiones geográficas o ecosistemas).
2. La inteligencia intrapersonal. Como lo explica Armstrong, no siempre se incluyen en la práctica cotidiana en el aula oportunidades "para que los alumnos puedan sentirse seres autónomos, con una historia de vida única y un sentimiento de profunda individualidad". Es una forma de realizar lo que algunos pedagogos han aplicado a su tarea docente para que los alumnos asuman su "derecho a singularizarse", tal como lo explica Mounier.
3. Períodos de reflexión de un minuto, que sirven para digerir la información y relacionarla mediante la introspección. En ese momento de reflexión, que puede ser de un minuto o más, según las circunstancias, se puede escuchar música de fondo.
4. Conexiones personales. La pregunta que acompaña a los alumnos con fuerte inclinación intrapersonal durante los años que pasan en la escuela es: ¿qué tiene que ver todo esto con mi vida?
5. Tiempo para elegir, esto es, ofrecer a los alumnos la oportunidad "para tomar decisiones sobre su experiencia de aprendizaje". Armstrong afirma que el otorgar a los alumnos la posibilidad de elegir es hacer más potentes sus "músculos de responsabilidad".
6. Momentos acordes con los sentimientos. Se trata de introducir la emoción en la praxis educativa, tan descuidada en la educación tradicional, donde los profesores tienen una forma de presentar los temas de una manera emocionalmente neutra.

7. Sesiones para definir metas. Lo sustancial de esta estrategia es desarrollar en los alumnos el realismo de la acción. Es decir, que sepan proponerse en sus vidas objetivos y metas realizables. Esta es una de las capacidades "más importantes para vivir de manera exitosa"; es una forma de "preparar para la vida". (Armstrong T, 2007: 119 - 144).

CAPITULO III

METODOLOGÍA

3.1. Método de investigación: descriptiva proposicional

3.2. Diseño de investigación:

(Descriptiva simple)

El diseño de investigación descriptiva simple puede ser diagramado o esquematizado de la siguiente forma:



Dónde:

M= Representa una muestra con quien o quien vamos a realizar el estudio.

O= Representa la información relevante o de interés que recogemos de la mencionada muestra.

En este tipo de diseño no podemos suponer la influencia de variables extrañas, nos limitamos a recoger la información que nos proporciona la situación actual.

(Sánchez y Reyes 2002: 86)

3.3. Muestra

Población:

La población de la presente investigación estuvo conformada por las docentes del segundo ciclo del nivel inicial; de las instituciones educativas públicas de Garatea, Nuevo Chimbote.

Muestra:

La muestra de investigación estuvo conformada por las docentes del segundo ciclo del nivel inicial, pertenecientes a instituciones educativas públicas de Garatea, Nuevo Chimbote; distribuida de la siguiente manera:

3.4. Variable.

Propuesta de Juego y Trabajo en Sectores para el desarrollo de las Inteligencias Múltiples para niños del segundo ciclo de nivel inicial.

Instituciones Educativas públicas de Educación Inicial del Distrito de Nuevo Chimbote- Garatea.	docentes
	Población total de docentes
Nicolas Garatea N° 1660	5
Rayitos de Luz N° 1678	7
N° 1517	1

3.5. Variables e instrumentos.

Técnicas:

- ✓ Análisis de documentos: esta técnica sirvió para analizar los documentos en donde hubo propuestas referidas a la Metodología del Juego y trabajo en sectores.
- ✓ Encuesta: esta técnica se utilizó para recoger datos en donde supimos cómo se encontraban las docentes del nivel Inicial, referido al tema Juego y Trabajo en Sectores; constó de seis ítems en donde las docentes respondieron las preguntas de manera clara y precisa.

Instrumentos:

- ✓ Guía de observación de los documentos: este instrumento contó con distintos ítems, que permitió analizar los distintos documentos referidos a la Metodología de Juego y Trabajo en Sectores.

3.6. Técnicas de recolección

- tesis.
- Libros con autores reconocidos
- Linkografías
- Pdf
- Cuestionarios y guías de observación.

3.7. Procedimientos de trabajo

- Determinar las instituciones.
- Elaborar los instrumentos.
- Aplicar los instrumentos.
- Procesamiento de la información (solo para la encuesta)
- Diseñar la propuesta.
- Elaborar el informe.
- Difundir el resultado.

CAPITULO IV

RESULTADOS

Y DISCUSION

4.1. Descripción de los resultados

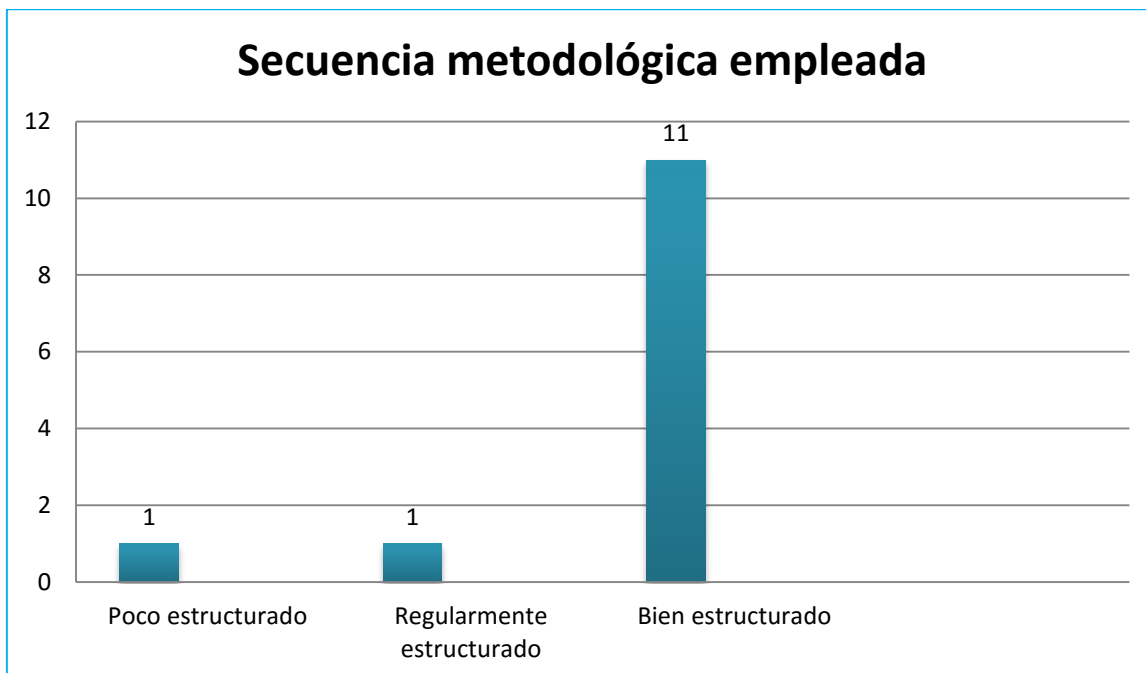
1. ¿Cuál es la secuencia metodológica que emplea para el juego y trabajo en sectores?

Tabla N° 1
Secuencia Metodológica Empleada

<i>m</i>	<i>Valoración</i>	<i>fi</i>	<i>hi%</i>
1	Poco estructurado	1	7.69
2	Regularmente estructurado	1	7.69
3	Bien estructurado	11	84.62
		<i>n=13</i>	<i>100</i>

Fuente: cuestionario aplicado a las docentes de las Instituciones Educativas Nacionales de Nuevo Chimbote – Garatea. Septiembre 2014.

Figura N° 1



Fuente: Figura N°1

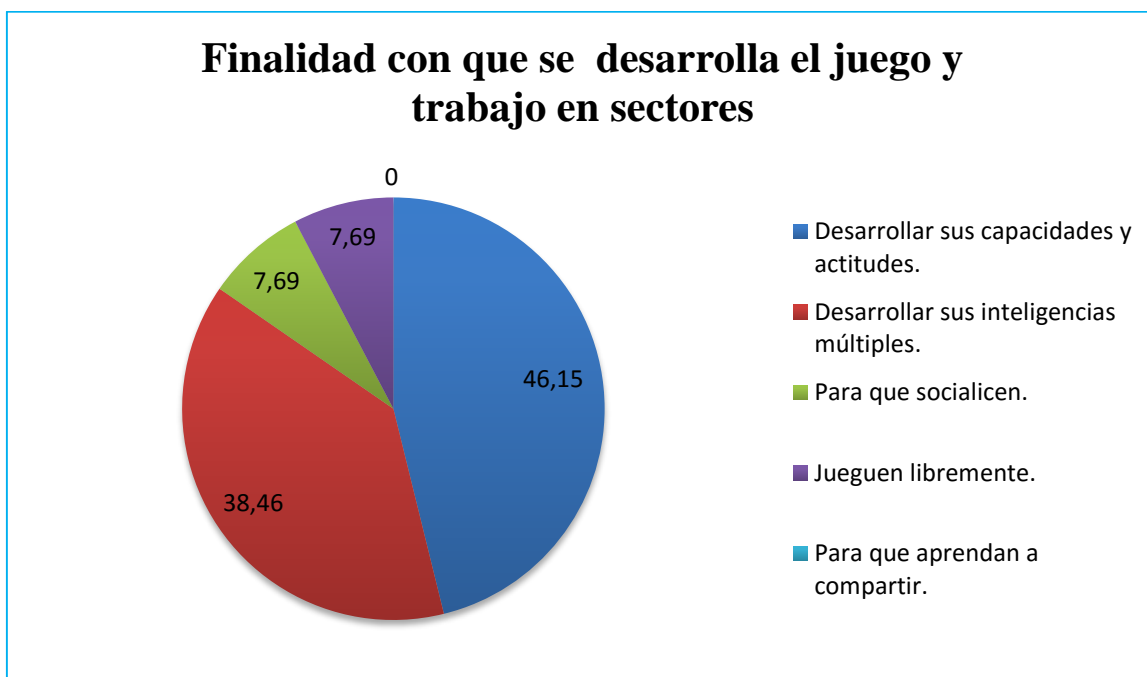
2. ¿Con que finalidad desarrolla el juego y trabajo en sectores?

Tabla N° 2
Finalidad con que se desarrolla el juego y trabajo en sectores

<i>m</i>	<i>Valoración</i>	<i>fi</i>	<i>hi%</i>
1	Desarrollar sus capacidades y actitudes.	6	46.15
2	Desarrollar sus inteligencias múltiples.	5	38.46
3	Para que socialicen.	1	7.69
4	Jueguen libremente.	1	7.69
5	Para que aprendan a compartir.	0	0
		<i>n=13</i>	<i>100</i>

Fuente: cuestionario aplicado a las docentes de las Instituciones Educativas Nacionales de Nuevo Chimbote – Garatea. Septiembre 2014.

Figura N° 2



Fuente: Tabla N°2

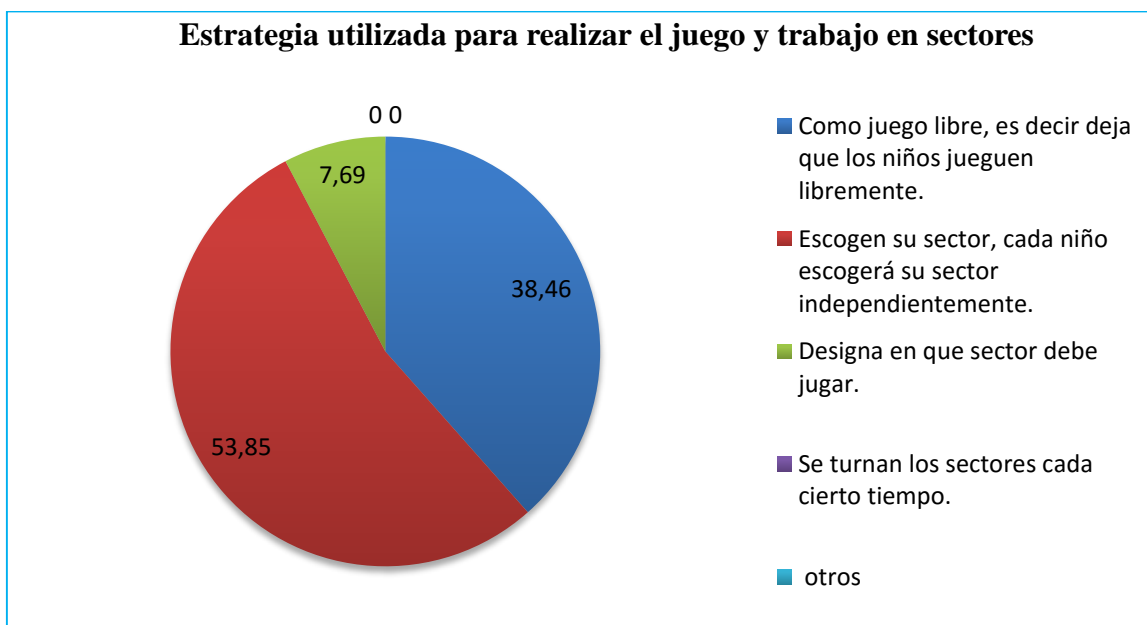
3. ¿Qué estrategia utiliza para realizar el juego y trabajo en sectores?

Tabla N° 3
Estrategia utilizada para realizar el juego y trabajo en sectores

<i>m</i>	<i>Valoración</i>	<i>fi</i>	<i>hi%</i>
1	Como juego libre, es decir deja que los niños jueguen libremente.	5	38.46
2	Escogen su sector, cada niño escogerá su sector independientemente.	7	53.85
3	Designa en que sector debe jugar.	1	7.69
4	Se turnan los sectores cada cierto tiempo.	0	0
5	otros	0	0
		<i>n=13</i>	<i>100</i>

Fuente: cuestionario aplicado a las docentes de las Instituciones Educativas Nacionales de Nuevo Chimbote – Garatea. Septiembre 2014.

Figura N° 3



Fuente: Tabla N°3

4. Relaciona correctamente los sectores con las inteligencias que estimula cada una de ellas.

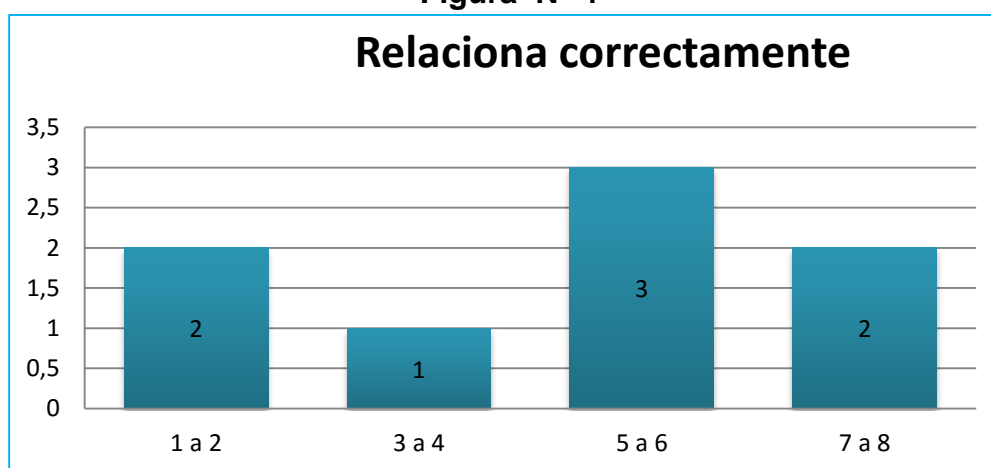
- | | |
|--------------------------------|-----------------------------------|
| a) Sector de Construcción. | a) inteligencia naturalista |
| b) sector Hogar | b) inteligencia intrapersonal |
| c) sector de Dramatización | c) inteligencia lingüística |
| d) sector de Biblioteca | d) inteligencia musical |
| e) sector de Música | e) inteligencia interpersonal |
| f) sector de Ciencia | f) inteligencia lógico matemático |
| g) sector de Juegos tranquilos | g) inteligencia espacial |
| | h) inteligencia corporal |

Tabla N° 4

<i>m</i>	<i>Correctas</i>	<i>fi</i>	<i>hi%</i>
1	De 1 - 2	2	15.39
2	De 3 - 4	1	7.69
3	De 5 - 6	3	23.77
4	De 7 - 8	6	46.15
		<i>n=13</i>	<i>100</i>

Fuente: cuestionario aplicado a las docentes de las Instituciones Educativas Nacionales de Nuevo Chimbote – Garatea. Septiembre 2014.

Figura N° 4



Fuente: Tabla N° 6

.2 Discusión de los resultados:

- ❖ En la **Tabla N°1** referida a la metodología que utiliza la docente en el empleo del juego y trabajo para el desarrollo de las inteligencias múltiples, se observa que el mayor porcentaje de docentes (84,62 %) lo realiza de una manera bien estructurada empleando los cinco pasos de la secuencia metodológica, y un mínimo porcentaje lo realiza de una manera errónea. Lo que indica que aún hay docentes que no tienen conocimiento acerca de cómo realizar el juego y trabajo en sectores en aula, al respecto El Ministerio de educación (2010) a través de una guía de educadores propone una secuencia metodológica a seguir.

- ❖ En la **Tabla N° 2** referida a la finalidad con la que se desarrolla el juego y trabajo en sectores, se observa que el mayor porcentaje de docentes (46.15%) lo realiza para el desarrollo de capacidades y actitudes de los niños, seguido de un (38.46%) de docentes que lo realiza para el desarrollo de las inteligencias múltiples y un mínimo porcentajes (7.69%) para que jueguen libremente y socialicen. Lo que indica que las docentes no realizan el juego y trabajo en sectores con la finalidad de desarrollar las inteligencias múltiples. Al respecto el Ministerio de Educación afirma que el juego libre en los sectores apoya las áreas de desarrollo y el aprendizaje. Sin embargo Armostrong nos habla de las inteligencias múltiples desarrollándose en el aula a través de distintas centros de interés, relacionándolas con los sectores, es ahí cuando se cumple es desarrollo se estas según Gardner.

- ❖ En la **Tabla N° 3** referida a las estrategias utilizadas para realizar el juego y trabajo en sectores, se observa que el mayor porcentaje de docentes (53,85%) hace que el niño escoja su sector independientemente, seguido de un (38. 46 %) de docentes que como estrategia utiliza el juego libre. Lo que indica que las docentes no tienen una estrategia organizada para poder llevar a cabo dicho espacio. Al respecto Armostrong nos habla que se debe dejar que el alumno explore según sus necesidades e intereses cada área.

- ❖ En la **Tabla N° 4** referido a la relación de los sectores con cada inteligencia, se observa que el mayor porcentaje de docentes (46,15 %), respondieron de 7 a 8 alternativas correctas, seguido de un (23,77%) de docentes que respondieron solo de 5 a 6 correctas y un mínimo porcentaje (7.69%) de 3 a 4 correctas. Lo que indica que las docentes

tienen cierta dificultad para relacionar correctamente “los sectores – inteligencia que lo estimula”.

- ❖ Referido a la creación de la propuesta, se elaboró una propuesta basada en el Juego y Trabajo en Sectores para el desarrollo de las inteligencias múltiples.

4.3. Propuesta



I) FUNDAMENTOS TEORICOS

Aporte de María Montessori:

El nivel y tipo de inteligencia se conforman fundamentalmente durante los primeros años de vida. A los 5 años, el cerebro alcanza el 80% de su tamaño adulto. La plasticidad de los niños muestra que la educación de las potencialidades debe ser explotada comenzando tempranamente.

Los conocimientos no deben ser introducidos dentro de la cabeza de los niños. Por el contrario, mediante la información existente los conocimientos deben ser percibidos por ellos como consecuencia de sus razonamientos.



Lo más importante es motivar a los niños a aprender con gusto y permitirles satisfacer la curiosidad y experimentar el placer de descubrir ideas propias en lugar de recibir los conocimientos de los demás.

Permitir que el niño encuentre la solución de los problemas. A menos que sea muy necesario, no aportar desde afuera nuevos conocimientos. Permitir que sean ellos los que construyan en base a sus experiencias concretas.

Con respecto a la competencia, este comportamiento debía ser introducido solo después de que el niño tuviera confianza en el uso de los conocimientos básicos. Entre sus escritos aparece: «Nunca hay que dejar que el niño se arriesgue a fracasar hasta que tenga una oportunidad razonable de triunfar».

Consideraba no se podían crear genios pero sí, darle a cada individuo la oportunidad de satisfacer sus potencialidades para que sea un ser humano independiente, seguro y equilibrado. Otro de sus conceptos innovadores fue que cada niño marca su propio paso o velocidad para aprender y esos tiempos hay que respetarlos



Aporte de Waldorf:

Los niños pequeños se entregan totalmente a su entorno físico; absorben el mundo sobre todo a través de sus sentidos y responden con el modo más activo de aprendizaje y conocimiento: la imitación. La imitación es la capacidad de identificarse con el entorno a través de la voluntad activa: la acción y el hacer. Toda ira, amor, alegría, odio, inteligencia, estupidez, le habla al niño a través del tono de voz, el contacto físico, los gestos corporales, la luz, la oscuridad, el color, la armonía, y la desarmonía. Estas influencias son absorbidas por el organismo físico y afectan al cuerpo para toda la vida.



Los padres, niñeras, maestras de educación inicial y jardín, tienen la responsabilidad de crear un entorno que sea digno de esta imitación incondicional del niño. El entorno debe ofrecer al niño oportunidades para la imitación plena y para el juego creativo. Esto apoya al niño en la actividad central de estos primeros años: el desarrollo de su organismo físico. En últimas, debilita las mismas capacidades de juicio e inteligencia práctica que el maestro quiere fomentar.

En el jardín de infantes, los niños juegan a cocinar; se disfrazan y se vuelven madres y padres, reyes y reinas; cantan, pintan y dibujan. A través de canciones y poemas aprenden a disfrutar el idioma; aprenden a jugar juntos, escuchan historias, ven obras de títeres, hacen pan, preparan sopa y ensaladas de frutas, modelan con cera de abejas y construyen casas a partir de telas y cajas. Involucrarse en forma total en este tipo de trabajos es la mejor preparación del niño para la vida. Desarrolla las capacidades de concentración, el interés, y el amor por aprender.



II) OBJETIVOS

Generales:

- Generar espacios en donde el niño se desarrolle libremente.
- Desarrollar su creatividad, cooperación y socialización a través de juego y trabajo en sectores.

Específicos:

- Desarrollar las distintas inteligencias múltiples, según menciona Gardner, a través del juego y trabajo en sectores.



III) ORGANIZACIÓN DEL ESPACIO



Ubicación:

Los sectores estarán ubicados en un espacio fuera del salón de clase; que puede ser un aula vacía, o una parte del patio en desuso, en el cual se podrá adecuar de manera creativa, formando una casita para el uso de los niños y niñas de la I.E.

Los cuáles serán divididos en dos partes los internos y externos; que será de la siguiente manera:

Sectores

<i>Internos (dentro del aula, o espacio designado)</i>	<i>Externos (fuera del aula o del espacio asignado)</i>
Sector de la comunidad.	Sector de reciclaje y medio ambiente
Sector de concentración.	Sector de construcción
Sector de creatividad artística. (materiales)	Sector de creatividad artística (uso)



IV) IMPLEMENTACIÓN DE LOS SECTORES

1. Selección de los sectores a utilizar:

✓ Sector de concentración:

Este sector estará compuesto por el sector de juegos tranquilos y biblioteca, con el propósito que los niños encuentren un ambiente tranquilo para realizar actividades que desarrollaran sus dos inteligencias múltiples como es la inteligencia lingüística y lógico matemático; entre estas actividades estarían el leer imágenes, escribiendo o garabateando, contando, además podrían jugar juegos de mesa, como dominós, cartas, jugar con los números, agrupar, etc.

✓ Sector de reciclaje y medio ambiente:

Este sector estará dividido en dos partes.

El primero contará con materiales que no tienen un uso fijo como por ejemplo, latas, botellas, globos rotos, periódicos, conos de papel higiénico, etc, para que los niños puedan crear nuevas cosas, como porta lapiceros, títeres de material reciclado, sonajas, etc, estos materiales elaborados por los niños luego podrán darle un uso ubicándolos en el sector que le corresponde; con el propósito que ayuden al cuidado del medio ambiente, y generar en ellos la conciencia ambiental.

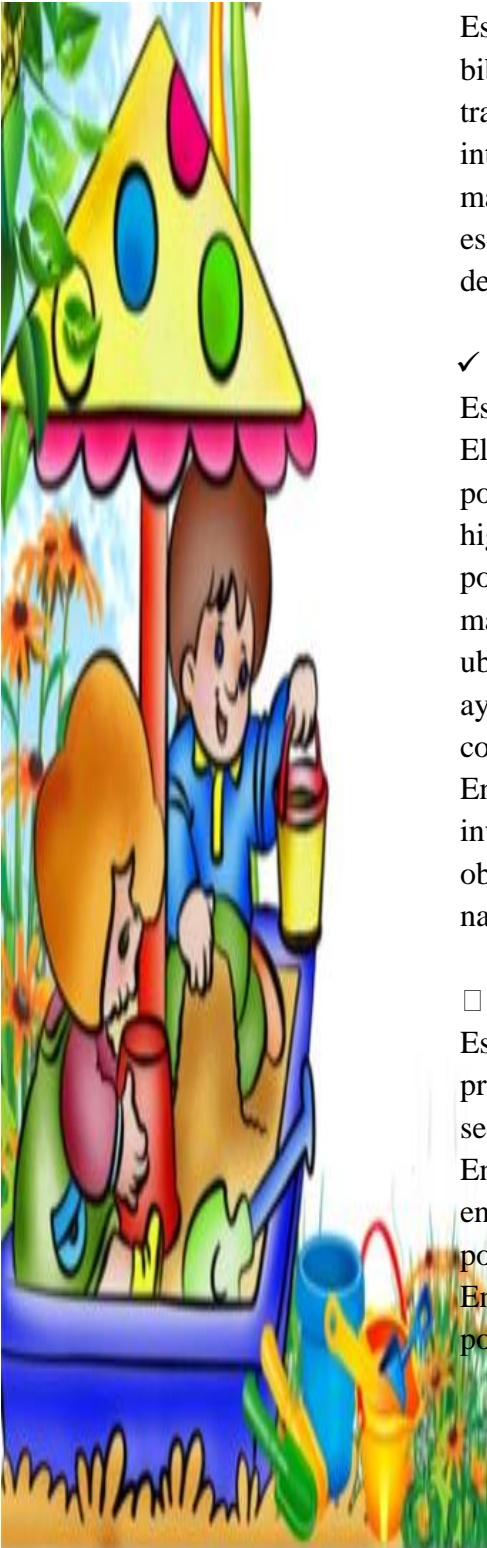
En el segundo espacio, habrá materiales de experimentación, e investigación, en donde el niño podrá saciar su curiosidad, observando, manipulando, experimentando y relacionándose con la naturaleza.

□ Sector de creatividad artística:

Este sector estará compuesto por el sector de arte y musical, con el propósito de desarrollar su inteligencia artística en los niños, este sector estará dividido en dos partes.

En el primero se encontraran un estante con los materiales de música en donde los niños podrán tocar los instrumentos de su agrado, podrán cantar, silbar, bailar, y escuchar música.

En el segundo habrá un estante con los materiales de arte, los niños podrán elegir el material que desean utilizar, y podrán pintar,





graficar, dibujar según lo que más le agrade, utilizando como espacio el que ellos más les agraden de su I.E.

✓ Sector de construcción:

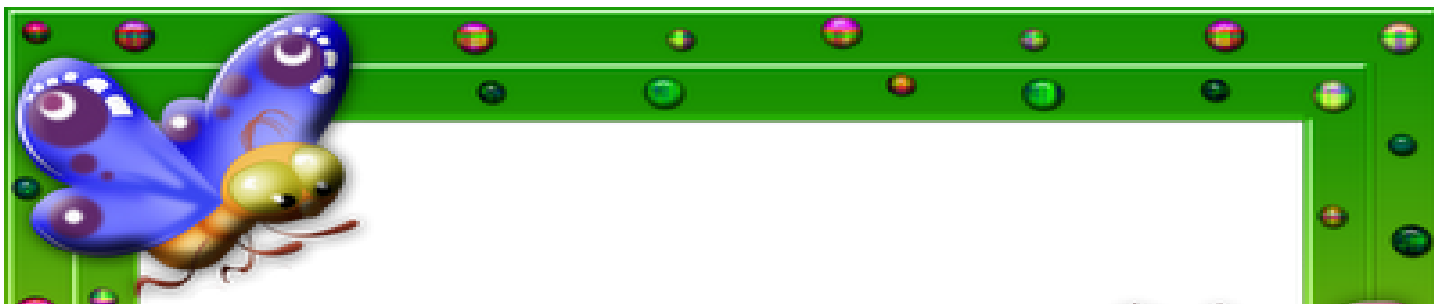
Este sector contará con muchos materiales de uso diario y del mismo ambiente, en donde ellos podrán realizar muchas actividades como la de armar y desarmar artefactos, como televisores, celulares, además de construir libremente con ayuda de las cajas, latas, y finalmente podrán jugar utilizando su cuerpo, cuando saltan por las llantas, juegan con el ula ula, etc.

Así podrán desarrollar su inteligencia kinestésica.

✓ Sector de la comunidad:

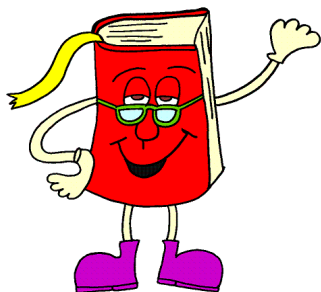
Este sector contará con un espacio del hogar, una tiendita y una farmacia.

En este sector los niños podrán tomar roles y dramatizarlos ya sea liderando grupos, organizando actividades y relacionándose positivamente con los otros, también podrán desenvolverse libremente, con el fin de desarrollar en ellos su inteligencia intrapersonal e interpersonal.



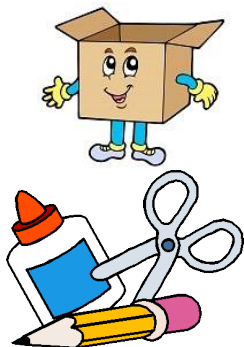
2. Selección de los materiales por sector:

✓ Sector de concentración:

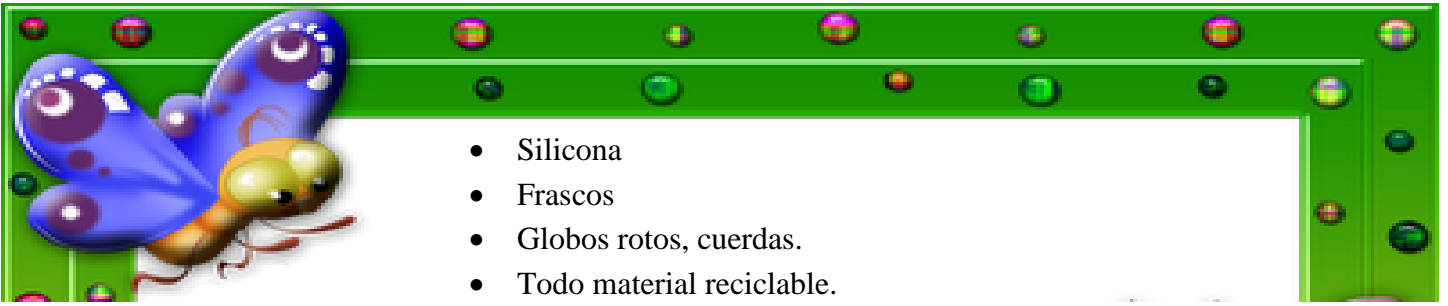


- Libros, revistas, periódicos, álbum, almanques.
- Imágenes de animales, medios de transporte, familias, paisajes, alimentos, etc.
- Letras en mayúsculas, minúsculas, ligadas e imprentas.
- Rompecabezas.
- Juegos de mesa.
- Números de diferentes colores tamaños.
- Botellas con cuentas.
- Sogas para agrupar.
- Objetos pequeños para ser agrupados.
- Un estante para colocar todos los materiales a utiliza.
- Un petate.
- Una mesa.
- Dos sillas.
- Almohadas.

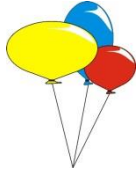
✓ Sector del reciclaje y medio ambiente:



- Estante para colocar los materiales.
- Recipientes transparentes.
- Cajas
- Botellas
- Latas
- Tijeras
- Goma
- Periódico
- Materiales en desuso de la vida diaria en general.
- Vasos descartables
- Catálogos
- Plásticos



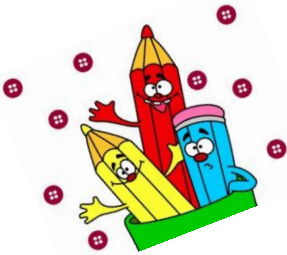
- Silicona
- Frascos
- Globos rotos, cuerdas.
- Todo material reciclable.
- Mesita con sillas.
- Estante
- Frascos de distintos tamaños
- Lupa
- tintes
- domésticos
- telescopio de material reciclado.



✓ Sector de creatividad artística:



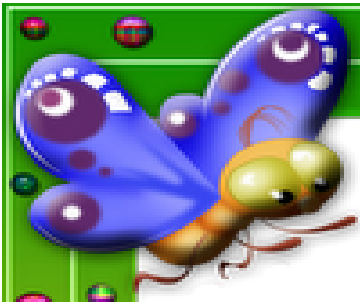
- Constará de dos estantes.
- Una mesa.
- Dos sillas.
- Un petate.
- Recipientes para colocar algunos materiales.
- Polo en desuso.
- Masa de harina.



- Arcilla.
- Plastilina.
- Temperas.
- betún
- yeso.
- Tizas.
- Carbón.
- Arena
- Tinte de ropa o doméstico.
- Colores, crayolas y plumones.



- Lápices.
- Pincel.
- Matamoscas.
- Esponja.
- Cepillo.
- Hojas bond, sábanas, cuadernos reciclados, periódico.
- Tijeras.
- Goma, cinta.



- Botellas de plástico con piedritas.
- Tambor.
- Guitarra.
- Silbato.
- Flauta.
- Toc toc.
- Maracas.
- Cds
- Equipo pequeño y micrófono.
- Espejo mediano.

✓ Sector de construcción:

- Maderas de diferentes tamaños.
- Cajas de diferentes tamaños.
- Latas.
- Llantas
- Sogas.
- Tubos.
- Pelotas.
- Botellas de arena.
- Palos.
- Troncos.
- Baldes de plásticos.
- Botellas vacías.
- Electrodomésticos en desuso, como; televisores, cocinas, teléfonos celulares, computadoras.
- Cinta de embalaje.
- Desarmador.
- Mesa amplia.
- Sillas.

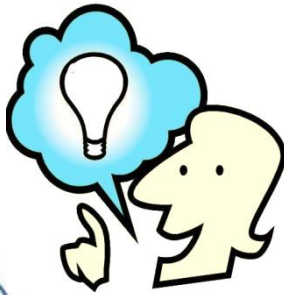


✓ Sector de la comunidad:

- Una casita hecho de material reciclado.
- Muebles
- Sillas
- Electrodomésticos
- Utensilios de la cocina



- Cama
- Muñecas
- Ropa
- Tiendita con materiales en desuso, como aceite, empaquetaduras de galleta, fósforo, etc.
- Farmacia con materiales en desuso, como cajas de medicina, ampollas, pastillas, etc.



No necesariamente los materiales utilizados deben ser nuevos, o de colores llamativos, lo importante es que sean materiales en buen estado y mientras más reales mejor.

V) RELACIÓN ENTRE CADA SECTOR CON LA INTELIGENCIA A DESARROLLAR:

- Sector de creatividad artística: inteligencia musical
- Sector de construcción: inteligencia corporal cinestesica.
- Sector de la comunidad: inteligencia interpersonal, e intra personal.
- Sector del reciclaje y medio ambiente: inteligencia naturista
- Sector de concentración: inteligencia lingüística e inteligencia lógico matemática.



VI) NORMAS DE USO DE LOS SECTORES



1. Sector concentración:

- Está permitido escoger los cuentos de su agrado.
- Te puedes ubicar en la mesita o en el petate.
- Cuidar siempre los materiales.
- Está permitido coger los juegos y usarlos específicamente en la mesa.

2. Sector de reciclaje y medio ambiente:

- Usar los materiales solo en las mesas.
- Puedes crear lo que más te guste.
- Todos los materiales sirven, ninguno es basura.

3. Sector de creatividad artística:

- Los materiales solo deben estar dentro del aula o espacio designado para el sector.
- Puedes utilizar cualquier espacio que más te agrade externamente para expresarte creativamente o internamente usar la mesa o el petate.
- Los materiales se deben cuidar.

4. Sector de construcción:

- Está permitido armar y desarmar todos los materiales de este sector.
- También puedes utilizar todos los materiales de manera libre.

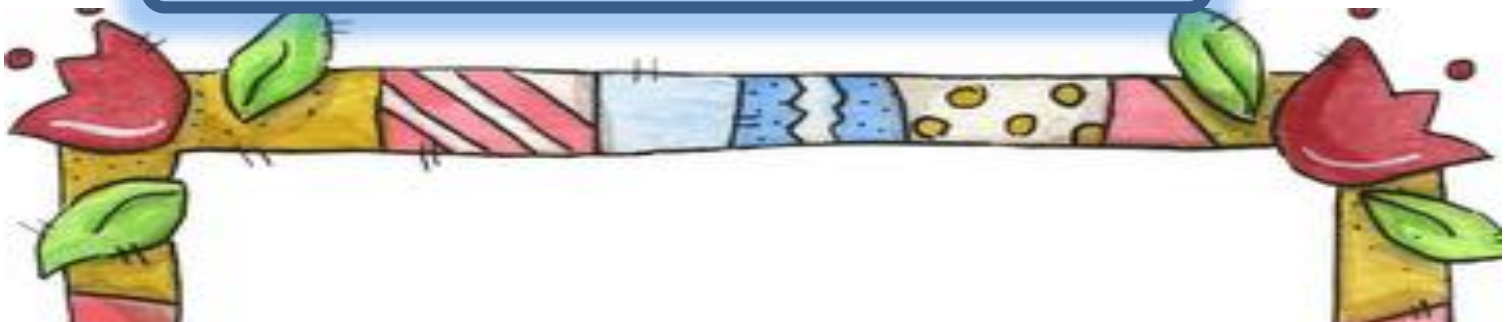
5. Sector de la comunidad:

- Puedes utilizar todos los materiales de este sector pero en su respectivo espacio asignado.

- Es importante compartir los materiales con los niños del mismo sector.



VII) TEMPORALIZACIÓN



El Juego y Trabajo en sectores se utilizará todos los días por un tiempo de una hora. El uso de los sectores será programado por las docentes de cada I.E. de nivel Inicial; puede ser flexible y de esa manera adecuarse a un cronograma elaborado por las docentes, el objetivo será que todas las aulas pasen los sectores en un día escolar.

Por ejemplo:

El aula de 3 años; utilizará los sectores de 8:00 am a 9:00 am

El aula de 4 años; utilizará los sectores de 9:00 am a 10: am

El aula de 5 años; utilizará los sectores de 11:00 am a 12:00 pm.

Juego dirigido:

Al iniciar el año escolar la docente asignará a cada niño el uso de los sectores, puede ser por orden alfabético, según sus apellidos, o a criterio de la docente, si el aula tiene 30 niños, corresponderá 6 niños por sector, estos niños podrán estar en el sector y escoger uno nuevo diariamente; así todos habrán vivenciado cada uno de los cinco sectores, en una semana; todos los sucesos de plasmaran en **“Instrumentos de recojo de Información”**, en el primer instrumento los niños podrán registrar su asistencia en donde colocaran su foto en el sector que le corresponda, que estará pegado en cada aula.

1. Cartel de Asistencia:

Sector de concentración	Sector de reciclaje y medio ambiente	Sector de creatividad artística	Sector de construcción	Sector de la comunidad	

Está misma secuencia se repetirá por el plazo de tres semanas, de esa manera la docente podrá observar el desenvolvimiento de los niños en cada sector, además la docente podrá guiar a los niños y brindarle algunos consejos de las posibilidades de uso de los materiales de dichos sectores.



Para que la docente pueda registrar el interés de cada niño por los sectores, ella tendrá que utilizar el segundo instrumento que será llamado “Cuaderno Anecdótico de Sectores”, de esa manera anotará todos los sucesos más resaltantes ocurridos por día, con una pequeña nota.



2. Cuaderno Anecdóticos de Sectores:

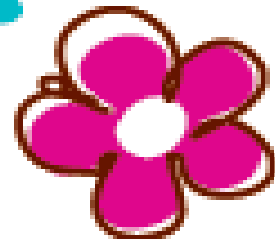
Día:

Hora:.....

Sectores:

Sucesos más importantes observados en el día:

Sector de concentración	Sector de reciclaje y medio ambiente
Sector de creatividad artística	Sector de construcción
Sector de la comunidad	Nota:



Al finalizar la semana la docente realizará una mesa de diálogo con todos los niños participantes de los sectores, en donde ellos podrán contar sus experiencias y/o anécdotas, de esa manera podrá constatar con su Cuaderno Anecdótico de Sectores, los sucesos que más llamaron la atención.

La docente podrá registrar semanalmente como se sintieron, si les gusto jugar en este sector, si todos los materiales fueron de su agrado a cada niño que permaneció en el sector en el tercer instrumento llamado “ficha de satisfacción”.



Leyenda:
B= BIEN
R= REGULAR
M= MAL

3. Ficha de satisfacción



Fecha: _____

Semana N°

Sector de desconcentración	Sector de reciclaje			Sector de creatividad artística			Sector de construcción			Sector de la comunidad		
	? Como te sentiste?	? Que fue lo que más te gustó?	? te gustaron los materiales	? Como te sentiste?	? Que fue lo que más te gustó	? Que material te gustaría que haya?	? Como te sentiste?	? Que fue lo que más te gustó	? Que material te gustaría que haya?	? Como te sentiste?	? Que fue lo que más te gustó	? Que material te gustaría que haya?

Al culminar las sesiones donde los niños han participado en los sectores que la docente asignó, se hará nuevamente una mesa de diálogo con todos los niños del aula.

Para lo cual lo docente hará recordar los sucesos que pasaron en el transcurso del mes y medio, recalcando los sectores que más le gustaron a cada niño, por ejemplo:



Maestra: ¿te acuerdas, que bien jugaste en la tiendita?

Vendiste y diste vuelto a tus amiguitos, María.

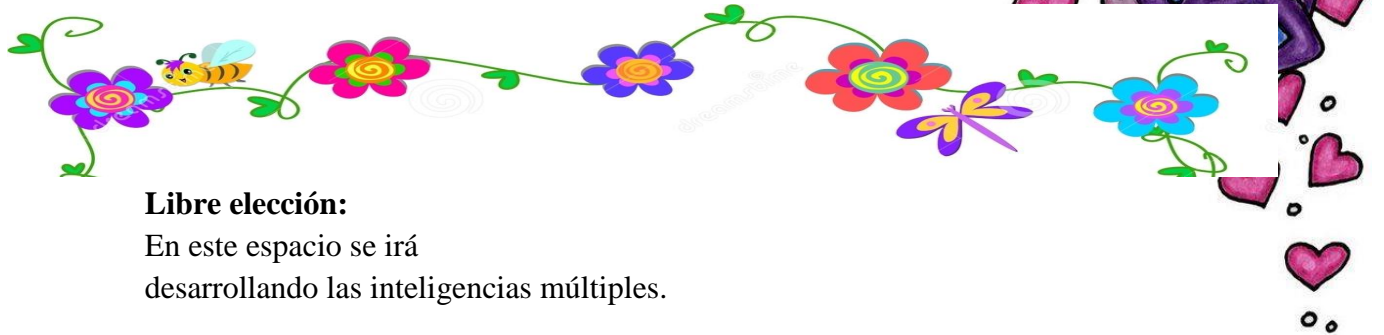
Maestra: ¿creaste lindo paisajes?, con ayuda del carbón y papel, Pedrito.

María y Pedrito: Nos gustó mucho jugar en estos sectores.

Pedirá la participación de los niños preguntándole ¿qué



sectores les gustó más?



Libre elección:

En este espacio se irá desarrollando las inteligencias múltiples.

Finalmente la docente se organizará junto con los niños para que puedan elegir libremente el sector que desean jugar diariamente, podrán estar máximos seis niños por cada sector, lo cual lo registrarán en el primer instrumento ya utilizado “Cartel de Asistencia” que se encontrará en cada aula.

Sector de concentración	Sector de reciclaje y medio ambiente	Sector de creatividad artística	Sector de construcción	Sector de la comunidad

La docente también registrará el uso de los sectores en un formato de uso mensual, este será el instrumento a utilizar número cuatro llamado “Registro de sectores”, en donde podrá visualizar el uso de los sectores de los niños y todos estos documentos irán anexo en su cuaderno o folder respectivo de la docente.

La docente observará el “registro de sectores”, constantemente eh ira dándose cuenta con la observación como los niños van repitiendo el uso de los mismos y de esa manera podrá ver cómo se va desarrollando sus inteligencias múltiples en cada niños, e ir descubriendo sus preferencias del niño hacia cada sector, por lo tanto al docente guiara al niño al sector que ha demostrado mayor preferencia.



REGISTRO DE SECTORES

Mes:

Fecha:	Sectores:	Nombre:
23/12/14	Sector de Creatividad artística	Isavel, Maria, Mauro, Pedro.
	Sector de la comunidad	Lady, Manuel, Carlos.
	Sector del reciclaje	Etc, etc,
	Sector de concentración	
	Sector de construcción	
24/12/14	Sector de Creatividad artística	
	Sector de la comunidad	
	Sector del reciclaje	
	Sector de concentración	
	Sector de construcción	

NOTA:

Se aprovechará las vacaciones de mitad de año, para que las docentes puedan reunirse y conversar de las observaciones que los niños hicieron acerca del uso de los sectores, de cómo se sintieron, que sector es el que los niños más prefieren y que nuevos materiales les gustaría utilizar.

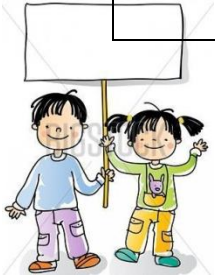
Las docentes tomando en cuenta las distintas opiniones de los niños, renovaran los materiales que ya no tienen uso, agregaran nuevos materiales más significativos para los niños por cada sector.

VII) SECUENCIA METODOLOGICA POR DÍA

secuencia	Descripción
Inicio (10 min.)	<p>La docente de aula se ubicará en un lugar dentro del salón de clases junto con los niños sentaran con los niños formando media luna; y dialogarán mencionando que ya es hora de participar en “<i>me divierto en mi sector</i>”, y para ello necesita la participación activa de todos los niños (as), tendrán que hacerlo respetando a sus compañeros, cuidando el material a utilizar y sobre todo permaneciendo en el sector de inteligencia que le corresponde.</p> <p>Después se pedirá la participación de cada niño acerca del sector que utilizará en esta semana, cada niño elegirá su sector y colocará su foto en sector que le desea usar.</p> <p>Luego de manera ordenada se dirigirán al espacio que corresponde para el uso de los sectores correspondientes.</p>
Desarrollo (40min.)	<p>Ya ubicados los niños en cada sector, jugaran libremente, ya de la manera que ellos deseen, puede ser en parejas, individualmente, o en grupos grandes, la docente pasará continuamente observando y dialogando acerca de la actividad que están realizando, puede dar algunas observaciones, o brindar algunas sugerencias de las distintas actividades que pueden realizar; si la docente observa que hay alguna dificultad puede intervenir y dirigir a los niños a la solución del problema, todos los sucesos o acontecimientos podrán ser anotado en su Cuaderno de Sectores.</p>

Final (10 min.)

Faltando cinco minutos para terminar la docente anticipará el cierre de la actividad; los niños ordenaran, guardaran y limpiaran el sector utilizado. Después de haber terminado de ordenar y limpiar su sector se dirigirán de manera ordenada hacia su salón, a realizar sus demás actividades, finalizando así la actividad “*Me divierto en mi sector*”



CAPITULO V

CONCLUSIONES

Y

RECOMENDACIONES

5.1. Conclusiones:

- ❖ Las docentes de las I.E. Públicas - Garatea - Nvo Chimbote, afirman a través de la encuesta realizada, que si aplican la metodología brindada por el Ministerio de Educación para el desarrollo del juego y trabajo en sectores: planificación, organización, ejecución o desarrollo, orden, socialización y representación; sin embargo se observó que en la práctica no lo desarrollan en forma total.
- ❖ Se ha elaborado una propuesta de juego y trabajo en sectores para el desarrollo de las inteligencias múltiples tomando como antecedentes la propuesta del Ministerio de Educación, la propuesta de Patio de Desechos, de Israel, y la Propuesta elaborada por Armostrong acerca de los centros de aprendizaje según Gardner.
- ❖ La mayoría de las docentes emplean el juego y trabajo en sectores para desarrollar las capacidades y actitudes de los niños y niñas, solo un 38,46 % lo emplea para el desarrollo de las inteligencias múltiples.
- ❖ Las estrategias que se están utilizando para desarrollar las inteligencias múltiples a través del juego y trabajo en sectores, es el dejar que los niños escojan libremente según sus necesidades.

- ❖ Las docentes de educación inicial de Nuevo Chimbote que fueron encuestadas mostraron que relacionan correctamente de 7 a 8 inteligencias múltiples utilizadas con cada sector un 46,15 %.

5.2. Recomendaciones

- ❖ Los docentes o estudiantes deben aplicar la propuesta creada “Me divierto en mi sector”, como alternativa al desarrollo de las inteligencias múltiples.
- ❖ Esta propuesta puede ser orientada no solo para el uso en instituciones públicas de nivel inicial, también puede ser aplicada para instituciones privadas y para niños de primer ciclo y segundo ciclo, al ser una propuesta nueva e innovadora que impulsa al desarrollo de las inteligencias múltiples.
- ❖ Que se oriente la nueva propuesta “Me divierto en mi sector”, no solo para el desarrollo de las inteligencias múltiples, sino también en otros campos como para el desarrollo de valores, trabajo en equipo.
- ❖ Aplicada también en zonas marginales, al ser económico y mayormente de materiales en desuso.
- ❖ Los directores, que impulsen más los trabajos en sectores porque es algo que impacta y sobre todo asegura el aprendizaje de los niños de en las distintas inteligencias múltiples.

BIBLIOGRAFÍA

Schneider S. (2004), *Inteligencias múltiples y Desarrollo Personal*, Argentina: by Círculo Latino Austral.

Castillo P., Silber E. (2002); *Proyecto integradores “Juguemos en el aula 2do ciclo”* Colombia: Lexus editores

Altez E. (1990) *Los Sectores de Interés en las aulas de Educación Inicial*. La Cancuta –Chosica: Ediciones Kukuli.

E. Cristina B. de Denies; *Didáctica del Nivel Inicial*; Tercera Edición Lima- Perú

Stein R., Szulanski S. (1997) *Educación Pre –Escolar en Israel*. Israel: EDITORIAL AURORA

Klingler C. (2003), *Psicología cognitiva, “Estrategias en la práctica docente”*, Vadillo.

“Sánchez H. y Reyes C. (2002) *Metodología y Diseño en la investigación científica*”

Armstrong T. (2007) *Las inteligencias múltiples en el aula*, Manantial.

Ander E. (2006) *Claves para introducirse al estudio de las inteligencias múltiples*. Ediciones Homo Sapiens.

Cambridge (1992) Estructuras de la mente. Teoría de las inteligencias múltiples, Colombia: Basic Books.

Las Bach. Crisanto Dominguez Karina Gliset y Ortega Lopez Luis Mariam en la tesis “Los sectores en el aula y la influencia con el aprendizaje de los niños de 05 años de la I.E. N° 128 de Sihuas-Ancash 2012”, de la Universidad Nacional del Santa.

Las Bach. Guarniz Arcela Ingrid Madeline yObeso Mendoza Joselyn Paola en la tesis “Taller de implementación y utilización de los sectores de juego- trabajo para estimular las inteligencias múltiples en los niños de cuatro años de la institución educativa N° 1660, Nicolas Garatea, Nuevo Chimbote – 2011; de la Universidad Nacional del Santa.

Las Bach. Amaya Vega Judith Evelyn y Morales Vergaray Jesenia Fausta en la tesis “influencia del programa basado en el juego en sectores para el desarrollo de las capacidades de trabajo en equipo de los niños de cuatro años de la I.E. N° 88016 “José Galvez” – AA.HH. 2 de Mayo, Chimbote 2008”; de la Universidad Nacional del Santa.

Bach. Curibanganco Ramírez Evelyn Marleny; en la tesis “El juego y trabajo en sectores y su importancia para la estimulación de las inteligencias múltiples en los niños de cinco años de las instituciones educativas de educación inicial, nuevo Chimbote, 2006”; de la Universidad Nacional del Santa.

Mg. Huerta Flores María, en la tesis “Estrategias didácticas basadas en la metodología del juego – trabajo en sectores para desarrollar la creatividad y talento según la teoría de las inteligencias múltiples en los niños del I ciclo del Centro Educativo Experimental dela U.N.S. 2001.

LINKOGRAFÍAS

<http://www.ehowenespanol.com> (19 de noviembre de 2013) 12:43 am.

<http://www.uaeh.edu.mx> (19 de noviembre de 2013) 12:57 am.

<http://ebr.minedu.gob.pe/> (19 de noviembre) 12:30 am.

<http://educacionlicenciadamorante.blogspot.com> (19 de noviembre) 12:13 am

<http://www.educacioninicial.com> (30 de noviembre) 11:52 am

ANEXO

Cuadros y gráficos Estadísticos de la Guía de Observación.

Tabla N°1

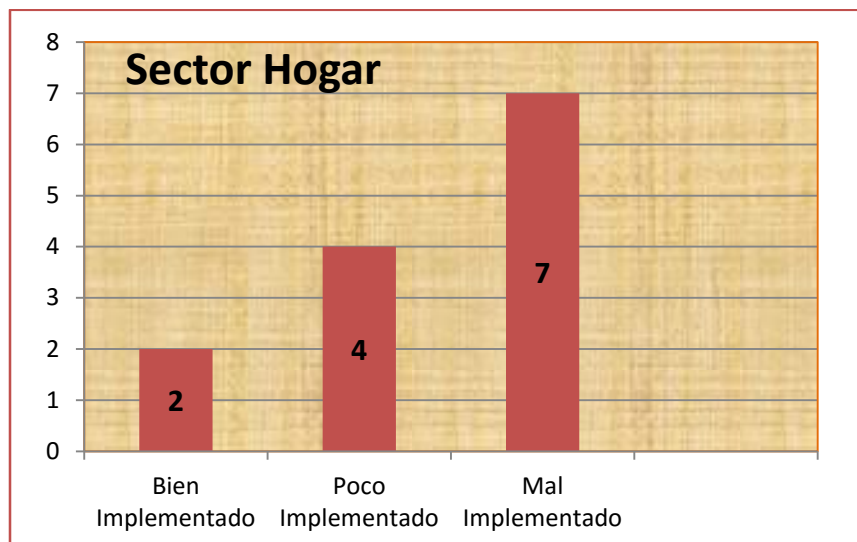
Calificación cualitativa de la implementación del Sector Hogar de las Instituciones Educativas Nacionales de nivel inicial en Nuevo Chimbote – Garatea.

<i>m</i>	<i>Valoración</i>	<i>fi</i>	<i>hi%</i>
1	<i>Bien implementado</i>	2	15.38
2	<i>Poco implementado</i>	4	30.77
3	<i>No implementado</i>	7	53.85
		<i>n=13</i>	<i>100</i>

Fuente: guía de observación aplicada a las docentes de las Instituciones Educativas Nacionales de Nuevo Chimbote – Garatea. Septiembre 2014.

Figura N°1

Calificación cualitativa de la implementación del Sector Hogar de las Instituciones Educativas Nacionales de nivel inicial en Nuevo Chimbote – Garatea.



Fuente: cuadro N° 1

Tabla N°2

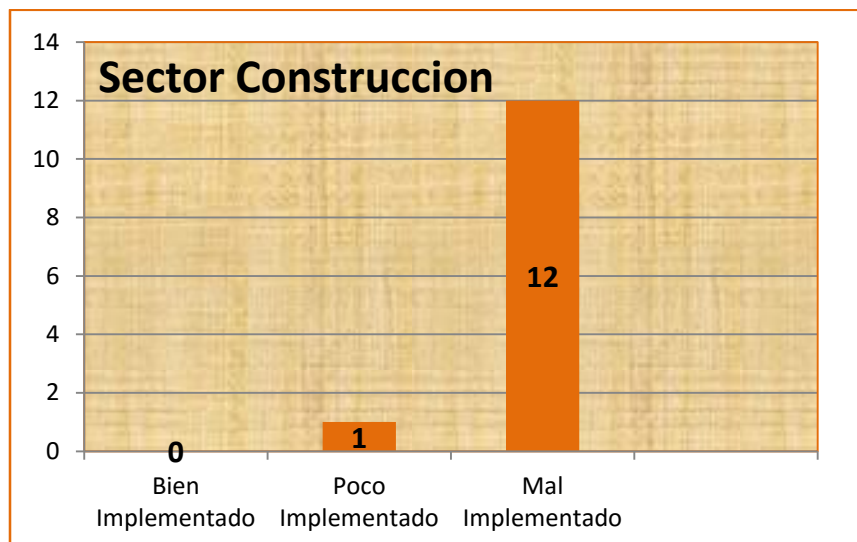
Calificación cualitativa de la implementación del Sector de Construcción de las Instituciones Educativas Nacionales de nivel inicial en Nuevo Chimbote – Garatea.

<i>m</i>	<i>Valoración</i>	<i>fi</i>	<i>hi%</i>
1	Bien implementado	0	0
2	Poco implementado	1	7.7
3	No implementado	12	92.3
		<i>n=13</i>	<i>100</i>

Fuente: guía de observación aplicada a las docentes de las Instituciones Educativas Nacionales de Nuevo Chimbote – Garatea. Septiembre 2014.

Figura N°2

Calificación cualitativa de la implementación del Sector de Construcción de las Instituciones Educativas Nacionales de nivel inicial en Nuevo Chimbote – Garatea.



Fuente: cuadro N° 2

Tabla N°3

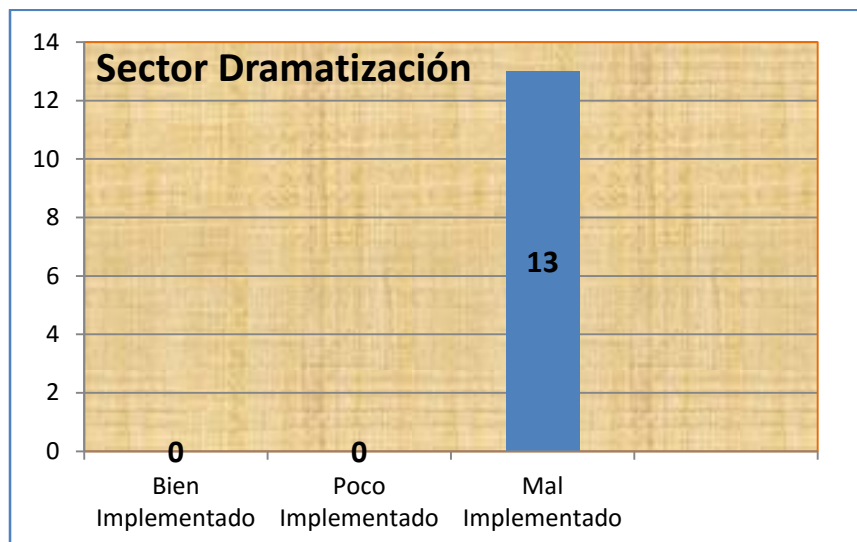
Calificación cualitativa de la implementación del Sector de Dramatización de las Instituciones Educativas Nacionales de nivel inicial en Nuevo Chimbote – Garatea.

<i>m</i>	<i>Valoración</i>	<i>fi</i>	<i>hi%</i>
1	Bien implementado	0	0
2	Poco implementado	0	0
3	No implementado	13	100
		<i>n=13</i>	<i>100</i>

Fuente: guía de observación aplicada a las docentes de las Instituciones Educativas Nacionales de Nuevo Chimbote – Garatea. Septiembre 2014.

Figura N°3

Calificación cualitativa de la implementación del Sector de Dramatización de las Instituciones Educativas Nacionales de nivel inicial en Nuevo Chimbote – Garatea.



Fuente: cuadro N° 3

Tabla N°4

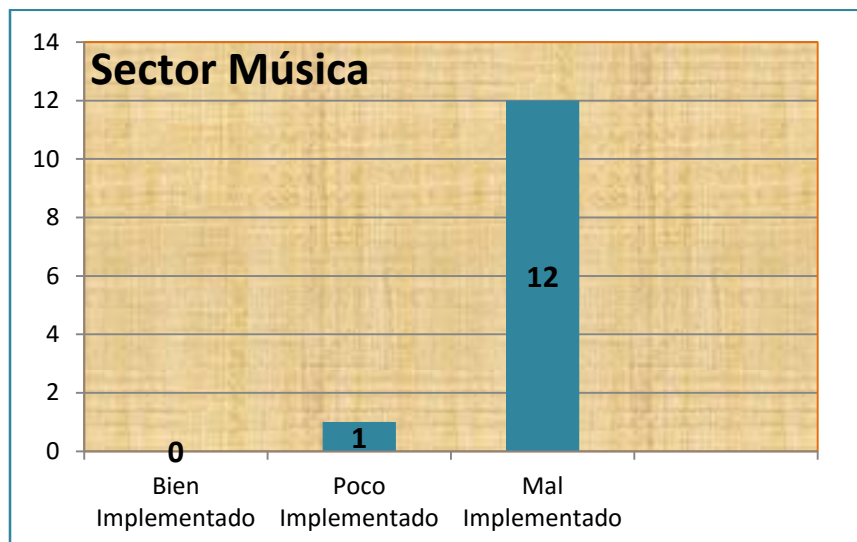
Calificación cualitativa de la implementación del Sector de Música de las Instituciones Educativas Nacionales de nivel inicial en Nuevo Chimbote – Garatea.

<i>m</i>	<i>Valoración</i>	<i>fi</i>	<i>hi%</i>
1	Bien implementado	0	0
2	Poco implementado	1	7.7
3	No implementado	12	92.3
		<i>n=13</i>	100

Fuente: guía de observación aplicada a las docentes de las Instituciones Educativas Nacionales de Nuevo Chimbote – Garatea. Septiembre 2014.

Figura N°4

Calificación cualitativa de la implementación del Sector Música de las Instituciones Educativas Nacionales de nivel inicial en Nuevo Chimbote – Garatea.



Fuente: cuadro N° 4

Tabla N°5

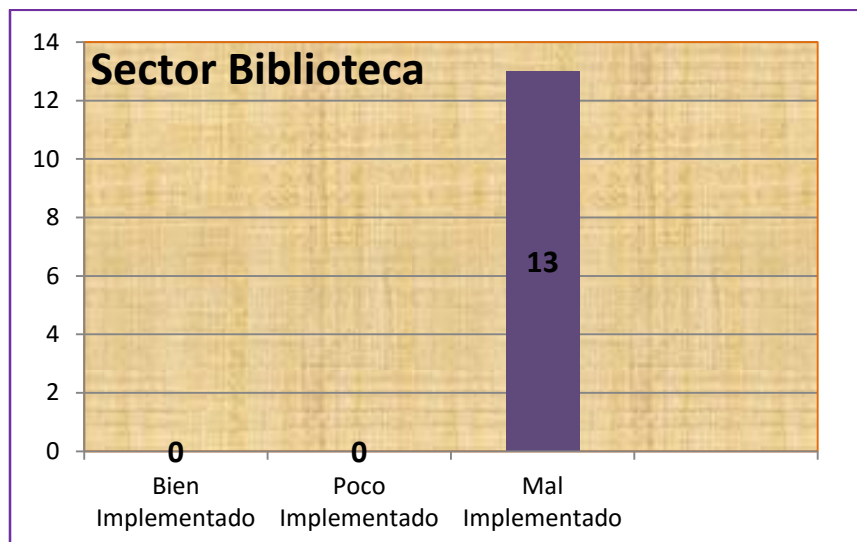
Calificación cualitativa de la implementación del Sector Biblioteca de las Instituciones Educativas Nacionales de nivel inicial en Nuevo Chimbote – Garatea.

<i>m</i>	<i>Valoración</i>	<i>fi</i>	<i>hi%</i>
1	Bien implementado	0	0
2	Poco implementado	0	0
3	No implementado	13	100
		<i>n=13</i>	<i>100</i>

Fuente: guía de observación aplicada a las docentes de las Instituciones Educativas Nacionales de Nuevo Chimbote – Garatea. Septiembre 2014.

Figura N°5

Calificación cualitativa de la implementación del Sector Biblioteca de las Instituciones Educativas Nacionales de nivel inicial en Nuevo Chimbote – Garatea.



Fuente: cuadro N° 5

Tabla N°6

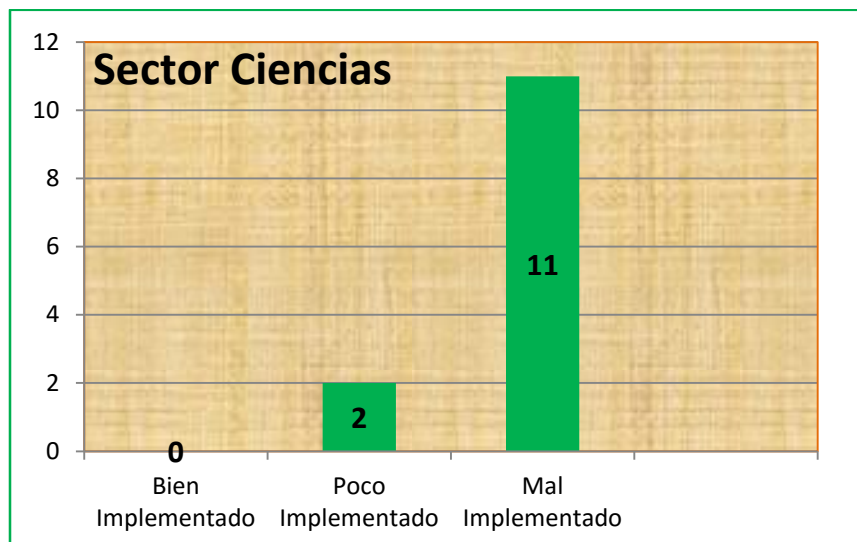
Calificación cualitativa de la implementación del Sector Ciencias de las Instituciones Educativas Nacionales de nivel inicial en Nuevo Chimbote – Garatea.

<i>m</i>	<i>Valoración</i>	<i>fi</i>	<i>hi%</i>
1	Bien implementado	0	0
2	Poco implementado	2	15.38
3	No implementado	11	84.62
		<i>n=13</i>	100

Fuente: guía de observación aplicada a las docentes de las Instituciones Educativas Nacionales de Nuevo Chimbote – Garatea. Septiembre 2014.

Figura N°6

Calificación cualitativa de la implementación del Sector Ciencias de las Instituciones Educativas Nacionales de nivel inicial en Nuevo Chimbote – Garatea.



Fuente: cuadro N° 6

Tabla N°7

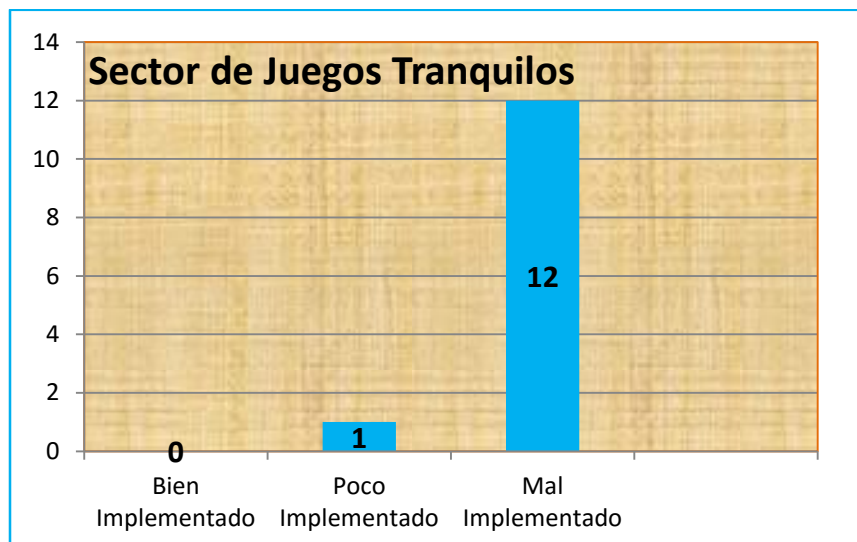
Calificación cualitativa de la implementación del Sector Juegos tranquilos de las Instituciones Educativas Nacionales de nivel inicial en Nuevo Chimbote – Garatea.

<i>m</i>	<i>Valoración</i>	<i>fi</i>	<i>hi%</i>
1	Bien implementado	0	0
2	Poco implementado	1	7.7
3	No implementado	12	92.3
		<i>n=13</i>	<i>100</i>

Fuente: guía de observación aplicada a las docentes de las Instituciones Educativas Nacionales de Nuevo Chimbote – Garatea. Septiembre 2014.

Figura N°7

Calificación cualitativa de la implementación del Sector Juegos tranquilos de las Instituciones Educativas Nacionales de nivel inicial en Nuevo Chimbote – Garatea.



Fuente: cuadro N° 7

Tabla N°8

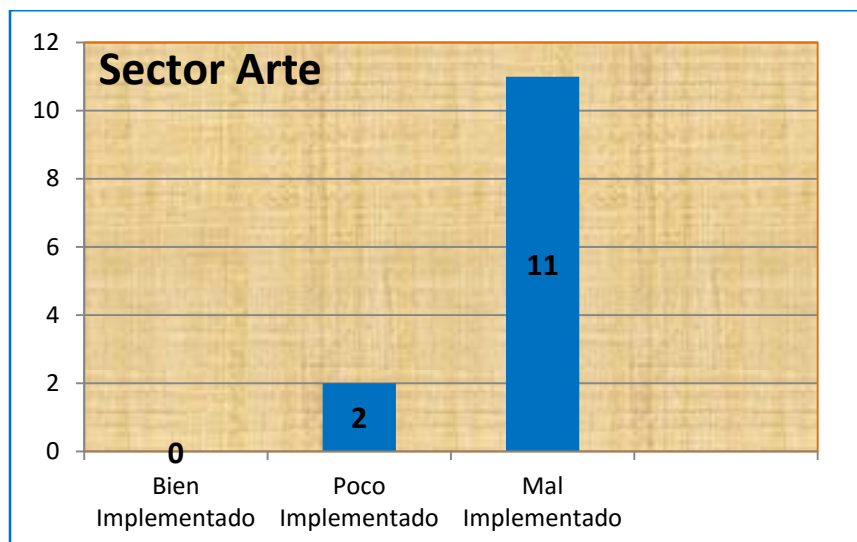
Calificación cualitativa de la implementación del Sector de Arte de las Instituciones Educativas Nacionales de nivel inicial en Nuevo Chimbote – Garatea.

<i>m</i>	<i>Valoración</i>	<i>fi</i>	<i>hi%</i>
1	Bien implementado	0	0
2	Poco implementado	2	15.38
3	No implementado	11	84.62
		<i>n=13</i>	<i>100</i>

Fuente: guía de observación aplicada a las docentes de las Instituciones Educativas Nacionales de Nuevo Chimbote – Garatea. Septiembre 2014.

Figura N°8

Calificación cualitativa de la implementación del Sector de Arte de las Instituciones Educativas Nacionales de nivel inicial en Nuevo Chimbote – Garatea.



Fuente: cuadro N° 8

Cuadros y gráficos Estadísticos del Cuestionario.

1. ¿Cómo lo define usted el Juego y trabajo en sectores?

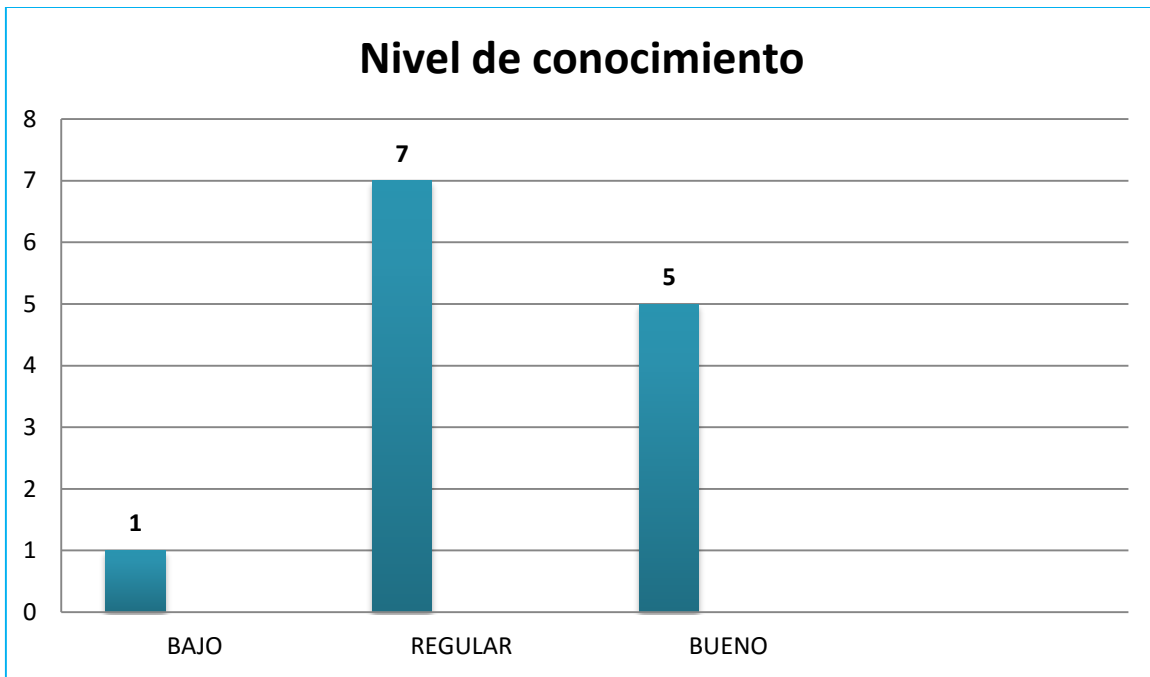
Nivel de Conocimiento

Tabla N°1

<i>m</i>	<i>Nivel de conocimiento</i>	<i>fi</i>	<i>hi%</i>
1	Bajo	1	7.69
2	Regular	7	53.85
3	Bueno	5	38.46
		<i>n=13</i>	<i>100</i>

Fuente: cuestionario aplicado a las docentes de las Instituciones Educativas Nacionales de Nuevo Chimbote – Garatea. Septiembre 2014.

Figura N°1



Fuente: cuadro N°1

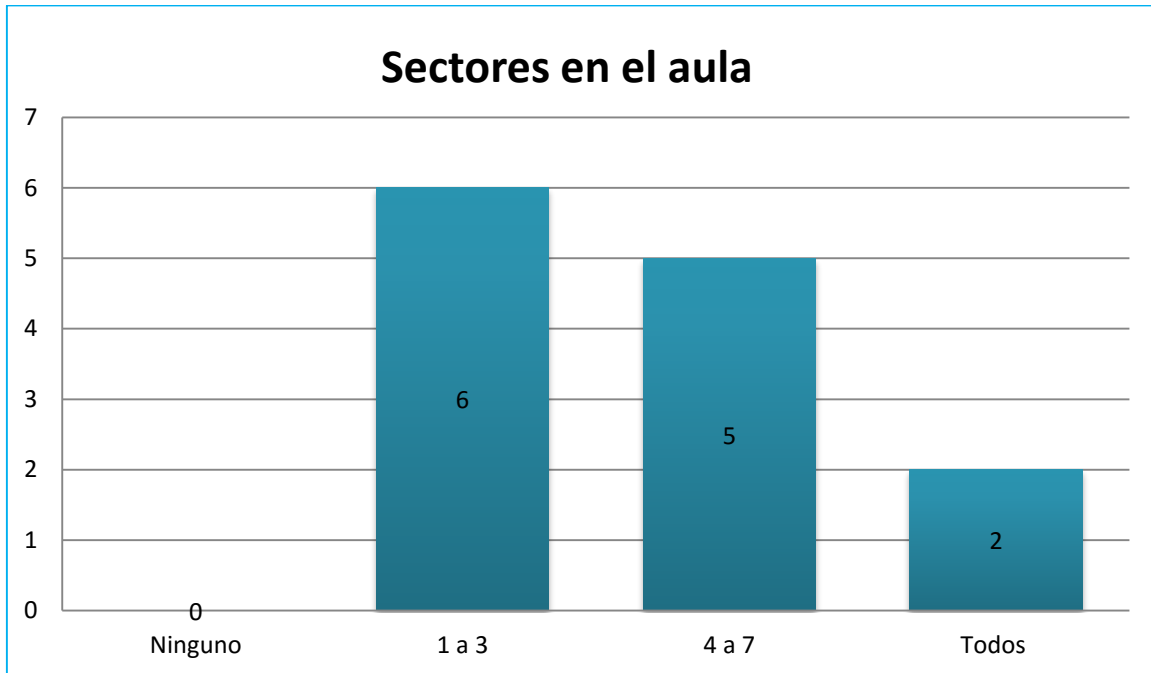
2. ¿Con que sectores cuenta su aula?

Sectores en el aula
Tabla N° 2

<i>m</i>	<i>Valoración</i>	<i>fi</i>	<i>hi%</i>
1	Ninguno	0	0
2	De 1 - 3	6	46.15
3	De 4 - 7	5	38.46
4	Todos	2	15.39
		<i>n=13</i>	100

Fuente: cuestionario aplicado a las docentes de las Instituciones Educativas Nacionales de Nuevo Chimbote – Garatea. Septiembre 2014.

Figura N° 2



Fuente: cuadro N°2

3. ¿Cuál es la secuencia metodológica que emplea para el juego y trabajo en sectores?

Secuencia Metodológica Empleada

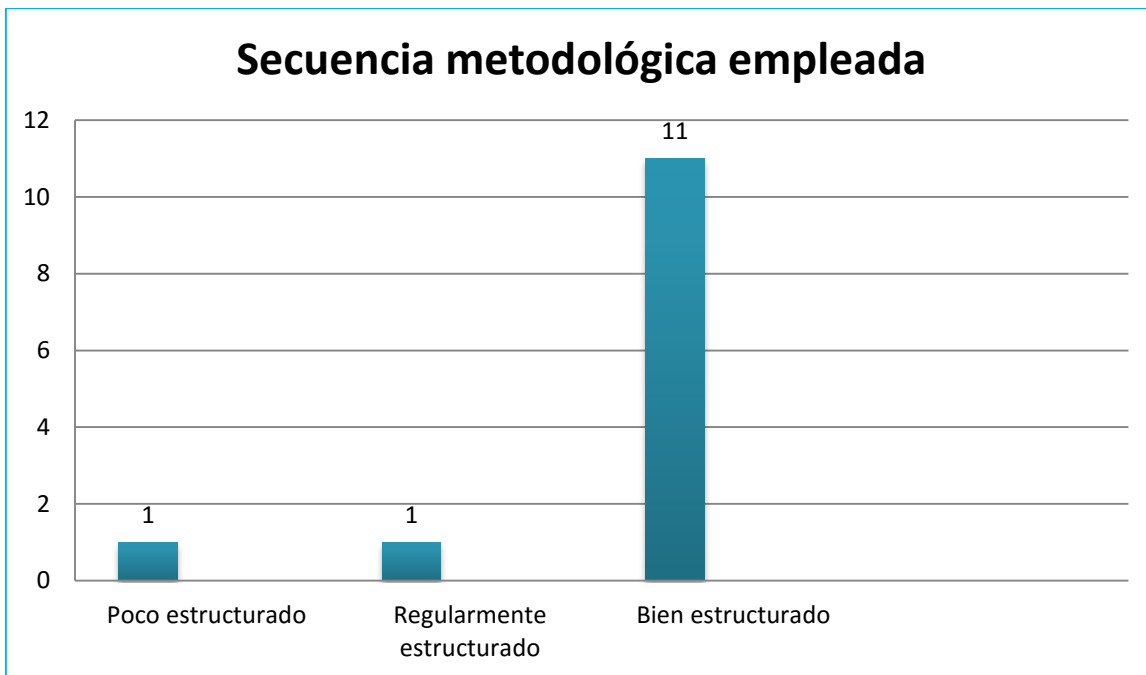
Tabla N° 3

<i>m</i>	<i>Valoración</i>	<i>fi</i>	<i>hi%</i>
1	Poco estructurado	1	7.69
2	Regularmente estructurado	1	7.69

3	Bien estructurado	11	84.62
		<i>n=13</i>	<i>100</i>

Fuente: cuestionario aplicado a las docentes de las Instituciones Educativas Nacionales de Nuevo Chimbote – Garatea. Septiembre 2014.

Figura N° 3



Fuente: cuadro N°3

4. ¿Qué objetivo cree que usted logra el niño en el sector dramatización?
- Para dramatizar roles familiares y sociales.
 - Para que el niño se exprese mediante roles.
 - Para interactuar con sus demás amigos.
 - Para dramatizar situaciones reales e imaginarias.
 - Para que el niño aprenda a respetar normas.

Objetivo del sector de dramatización

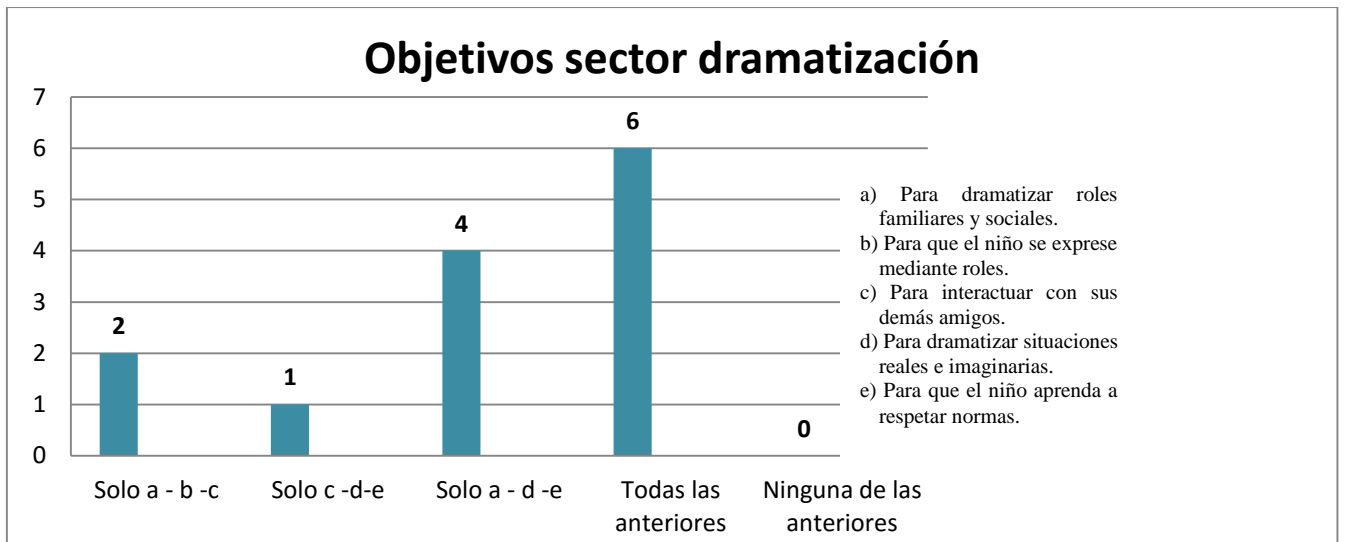
Tabla N° 4

<i>m</i>	<i>Valoración</i>	<i>fi</i>	<i>hi%</i>
----------	-------------------	-----------	------------

1	Solo a, b y c	2	15.39
2	Solo c,d y e	1	7.69
3	Solo a,d y e	4	30.76
4	Todas las anteriores	6	46.15
5	Ninguna de las anteriores	0	0
		<i>n=13</i>	<i>100</i>

Fuente: cuestionario aplicado a las docentes de las Instituciones Educativas Nacionales de Nuevo Chimbote – Garatea. Septiembre 2014.

Figura N° 4



Fuente: cuadro N° 4

5. ¿Qué objetivo cree que usted logra el niño en el sector de construcción?

- Para que dramatice con elemento que construyó.
- Para que utilice su imaginación.
- Para que socialice y respete reglas.
- Para que el niño construya libremente lo que desee.
- Para que juegue en lo que más le gusta.

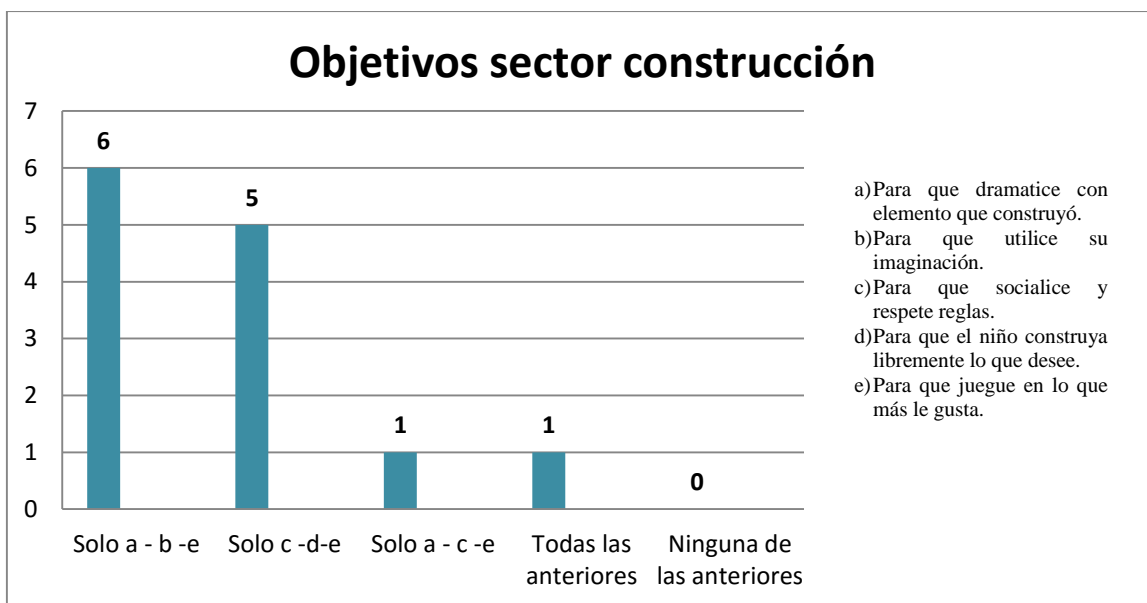
Tabla N°5

<i>m</i>	<i>Valoración</i>	<i>fi</i>	<i>hi%</i>
----------	-------------------	-----------	------------

1	<i>Solo a, b y e</i>	6	46.15
2	<i>Solo c, d y e</i>	5	38.46
3	<i>Solo a, c y e</i>	1	7.69
4	<i>Todas las anteriores</i>	1	7.69
5	<i>Ninguna de las anteriores</i>	0	0
		n=13	100

Fuente: cuestionario aplicado a las docentes de las Instituciones Educativas Nacionales de Nuevo Chimbote – Garatea. Septiembre 2014.

Figura N° 5



6. ¿Qué objetivo cree que usted logra el niño en el sector ciencia?

- a) Para que experimenten las propiedades físicas de los objetos.
- b) Para coleccionar, agrupar, mezclar, diferentes elementos.
- c) Para conocer más de la naturaleza.
- d) Para realizar experimentos sencillos.
- e) Para que jueguen en la naturaleza.

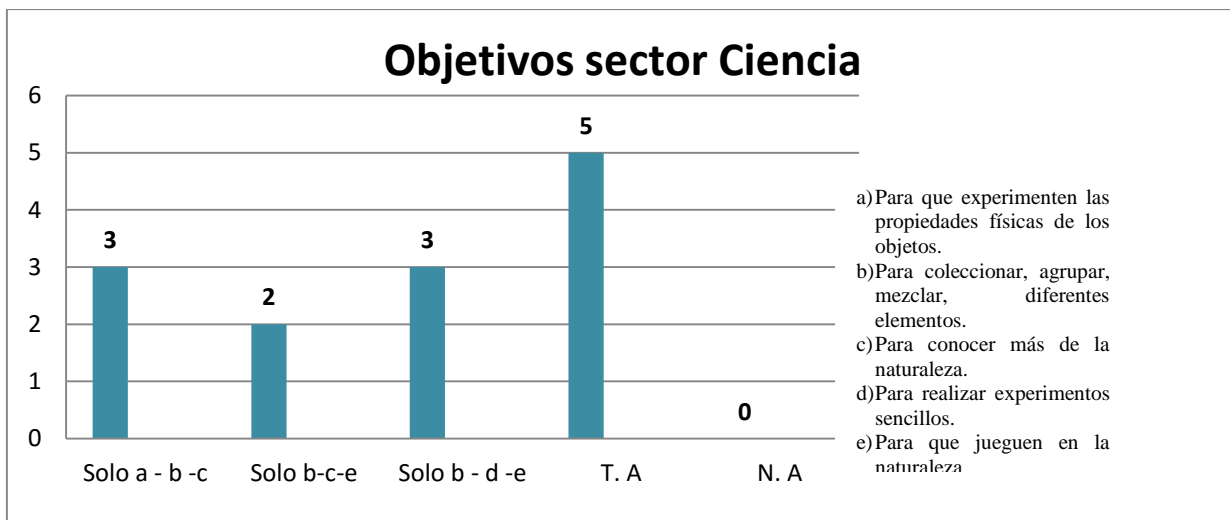
Objetivos del sector ciencia

Tabla N° 6

<i>m</i>	<i>Valoración</i>	<i>fi</i>	<i>hi%</i>
1	Solo a, b y c	3	23.08
2	Solo b, c y e	2	15.39
3	Solo b, d y e	3	23.08
4	Todas las anteriores	5	38.46
5	Ninguna de las anteriores	0	7.69
		<i>n=13</i>	<i>100</i>

Fuente: cuestionario aplicado a las docentes de las Instituciones Educativas Nacionales de Nuevo Chimbote – Garatea. Septiembre 2014.

Figura N° 6



Fuente: cuadro N° 6

7. ¿Qué objetivo cree que usted logra el niño en el sector de juegos tranquilos?

- Para que los niños se distraigan.
- Para resolver juegos de mesa; dominós, rompecabezas, armar encajes,
- Para desarrollar la concentración en los niños.
- Para resolver distintos problemas.
- Para que socialicen entre compañeros.

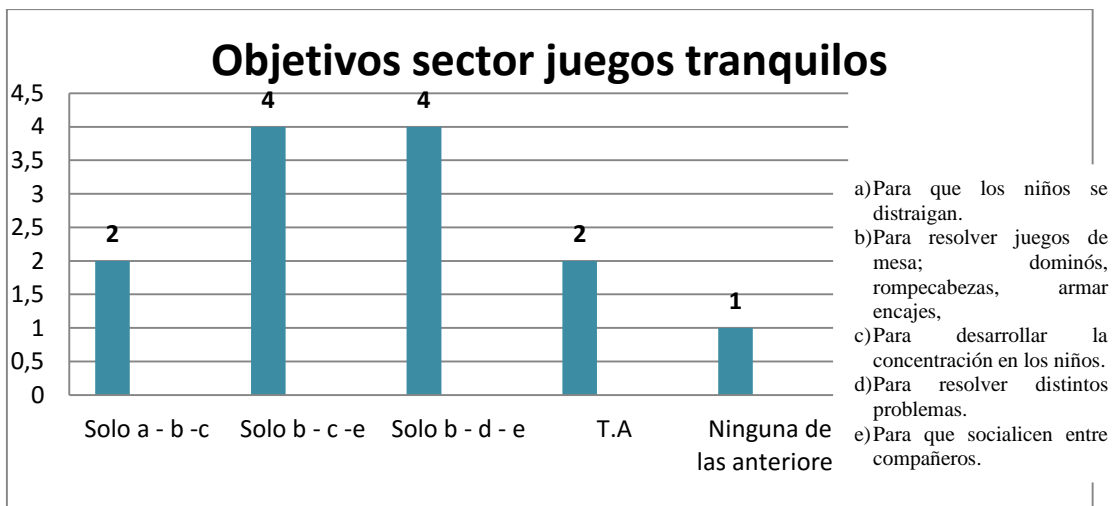
Objetivos del sector de juegos tranquilos

Tabla N° 7

<i>m</i>	<i>Valoración</i>	<i>fi</i>	<i>hi%</i>
1	Solo a, b y c	2	15.39
2	Solo b, c y e	4	30.77
3	Solo b, d y e	4	30.77
4	Todas las anteriores	2	15.39
5	Ninguna de las anteriores	1	7.69
		<i>n=13</i>	<i>100</i>

Fuente: cuestionario aplicado a las docentes de las Instituciones Educativas Nacionales de Nuevo Chimbote – Garatea. Septiembre 2014.

Figura N° 7



Fuente: cuadro N° 7

8. ¿Qué objetivo cree que usted logra el niño en el sector biblioteca?

- a) Para observar libros.
- b) Para leer e interpretar imágenes.
- c) observar diferentes materiales gráficos.
- d) Para desarrollar la imaginación del niño.
- e) Para que el niño lea cuentos recetarios, álbumes, etc.

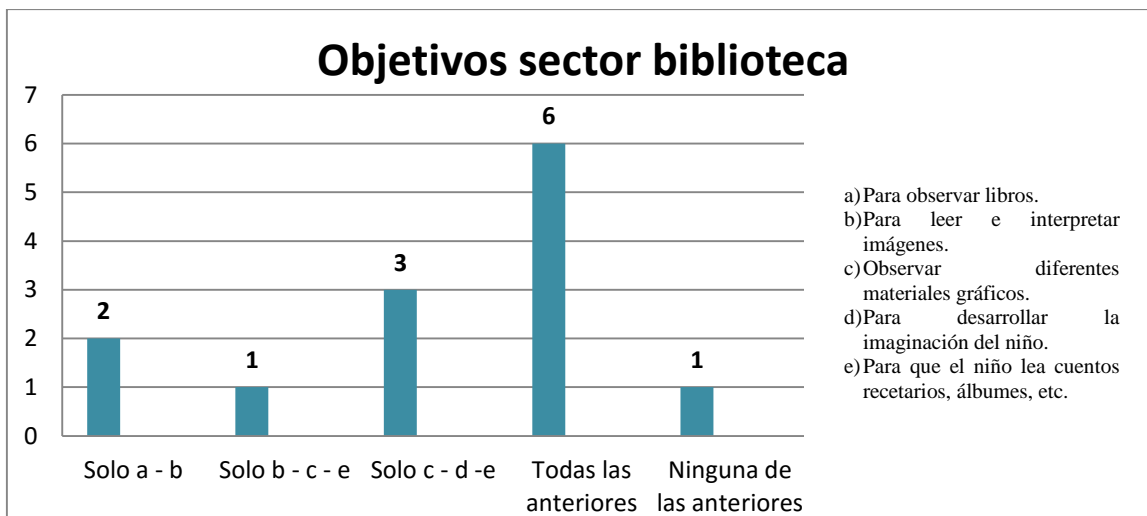
Objetivos del sector biblioteca

Tabla N° 8

<i>m</i>	<i>Valoración</i>	<i>fi</i>	<i>hi%</i>
1	Solo a y b	2	15.39
2	Solo b, c y e	1	7.69
3	Solo c, d y e	3	23.77
4	Todas las anteriores	6	46.15
5	Ninguna de las anteriores	1	7.69
		<i>n=13</i>	<i>100</i>

Fuente: cuestionario aplicado a las docentes de las Instituciones Educativas Nacionales de Nuevo Chimbote – Garatea. Septiembre 2014.

Figura N° 8



Fuente: cuadro N°8

9. ¿Qué objetivo cree que usted logra el niño en el sector hogar?

- Para que los niños se recreen.
- Para que aprenda acerca de la resolución de conflictos.
- Para que los niños representen roles de su hogar.
- Para que se desarrollen su lenguaje.
- Para que dramaticen.

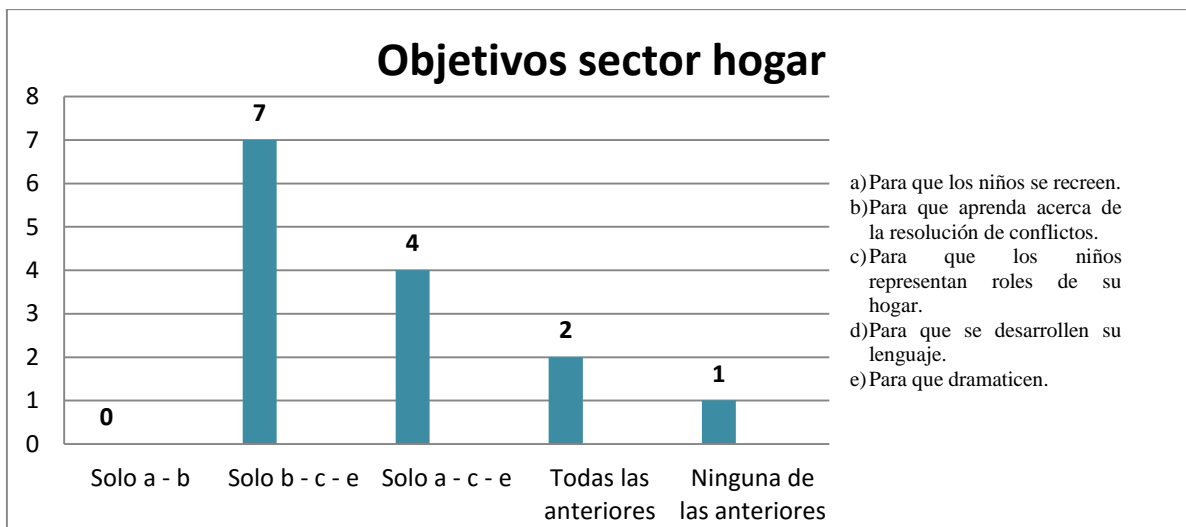
Objetivos del sector hogar

Tabla N° 9

<i>m</i>	<i>Valoración</i>	<i>fi</i>	<i>hi%</i>
1	Solo a y b	0	0
2	Solo b, c y e	7	53.87
3	Solo a, c y e	4	30.77
4	Todas las anteriores	2	15.39
5	Ninguna de las anteriores	1	7.69
		<i>n=13</i>	<i>100</i>

Fuente: cuestionario aplicado a las docentes de las Instituciones Educativas Nacionales de Nuevo Chimbote – Garatea. Septiembre 2014.

Figura N° 9



Fuente: cuadro N°9

10. ¿Qué objetivo cree que usted logra el niño en el sector de música?

- Para que los niños se expresen musicalmente.
- Para expresar sus sentimientos a través de la música.
- Para que desarrollen el amor a la música.
- Para que socialice con sus demás compañeros.
- Para que disfruten libremente.

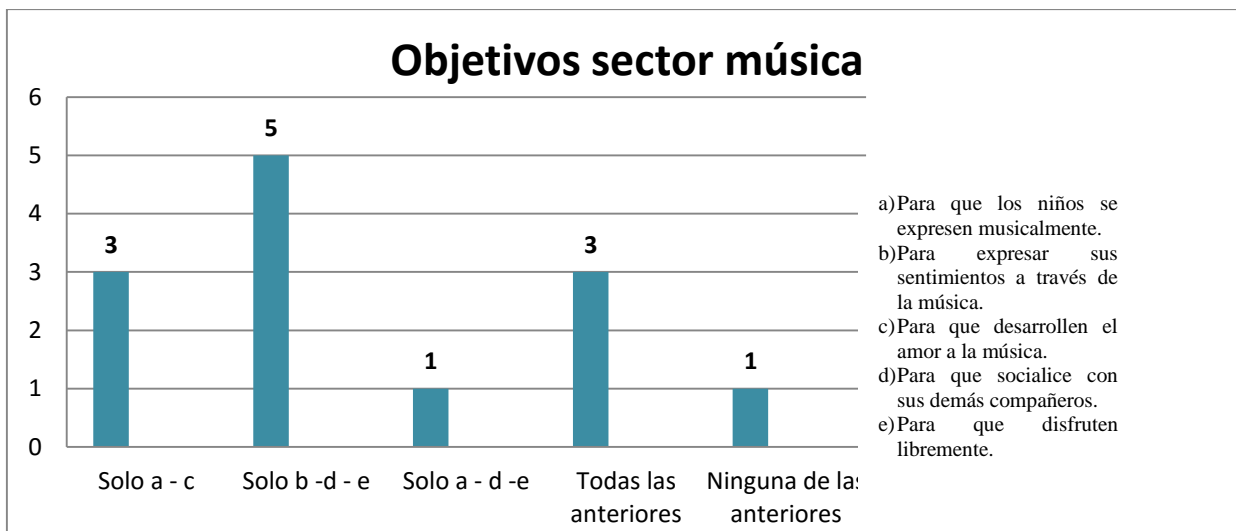
Objetivos del sector música

Tabla N° 10

<i>m</i>	<i>Valoración</i>	<i>fi</i>	<i>hi%</i>
1	Solo a y c	3	23.08
2	Solo b, d y e	5	38.46
3	Solo a, d y e	1	7.69
4	Todas las anteriores	3	23.08
5	Ninguna de las anteriores	1	7.69
		<i>n=13</i>	<i>100</i>

Fuente: cuestionario aplicado a las docentes de las Instituciones Educativas Nacionales de Nuevo Chimbote – Garatea. Septiembre 2014.

Figura N° 10



Fuente: cuadro N°10

11. ¿De qué manera los niños identifican los sectores de juego y trabajo en el aula?

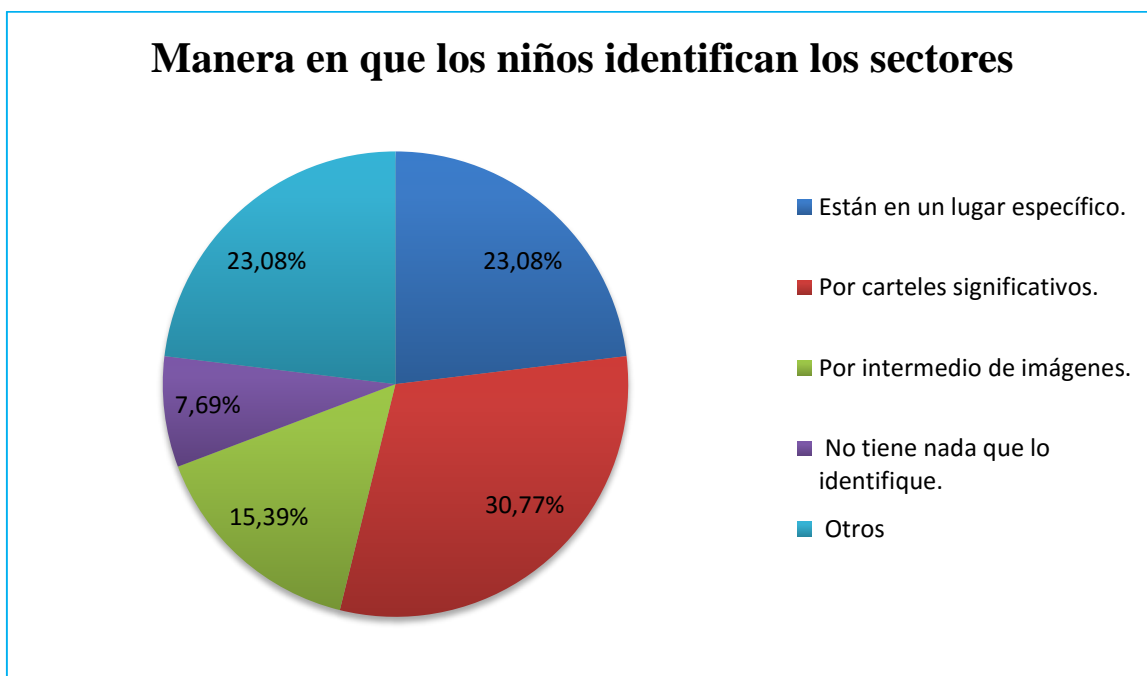
Identificación de los sectores
Tabla N° 11

<i>m</i>	<i>Valoración</i>	<i>fi</i>	<i>hi%</i>
1	Están en un lugar específico.	3	23.08

2	Por carteles significativos.	4	30.77
3	Por intermedio de imágenes.	2	15.39
4	No tiene nada que lo identifique.	1	7.69
5	Otros	3	23.08
		n=13	100

Fuente: cuestionario aplicado a las docentes de las Instituciones Educativas Nacionales de Nuevo Chimbote – Garatea. Septiembre 2014.

Figura N° 11



Fuente: cuadro N° 11

12. ¿Cuánto tiempo emplea en la actividad y trabajo en sectores?

Tiempo que se emplea en la actividad juego y trabajo en sectores

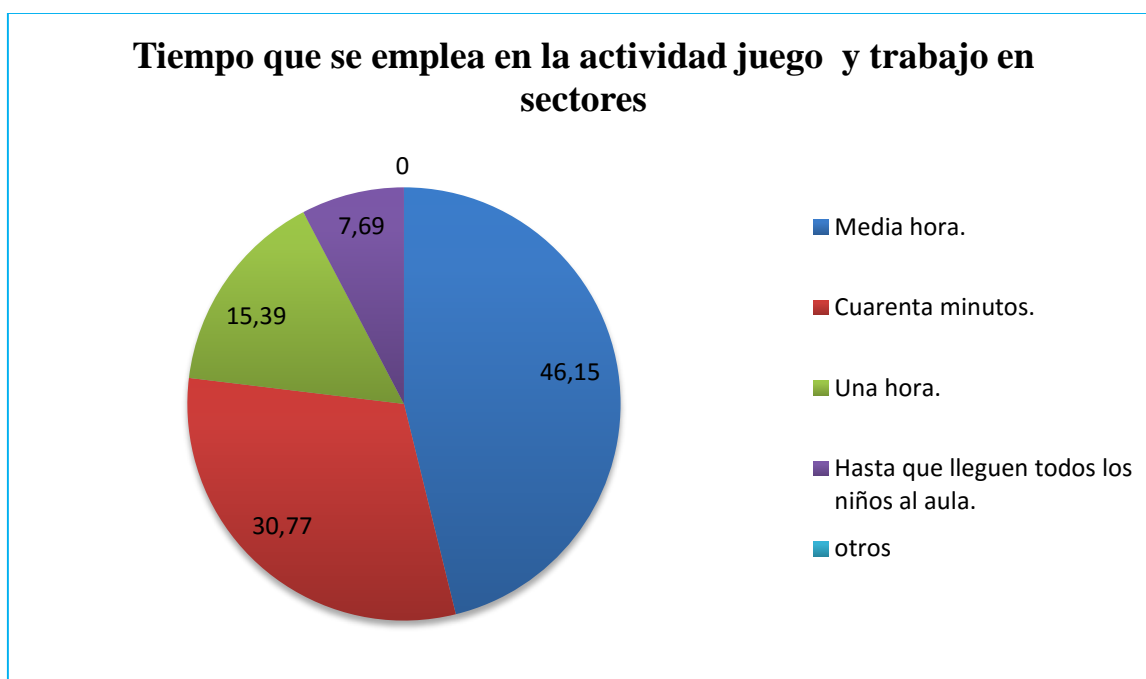
Tabla N° 12

<i>m</i>	<i>Valoración</i>	<i>fi</i>	<i>hi%</i>
----------	-------------------	-----------	------------

1	Media hora.	6	46.15
2	Cuarenta minutos.	4	30.77
3	Una hora.	2	15.39
4	Hasta que lleguen todos los niños al aula.	1	7.69
5	otros	0	0
		n=13	100

Fuente: cuestionario aplicado a las docentes de las Instituciones Educativas Nacionales de Nuevo Chimbote – Garatea. Septiembre 2014.

Figura N° 12



Fuente: cuadro N° 12

13. ¿Qué estrategia utiliza para realizar el juego y trabajo en sectores?

Estrategias utilizadas para realizar el juego y trabajo en sectores

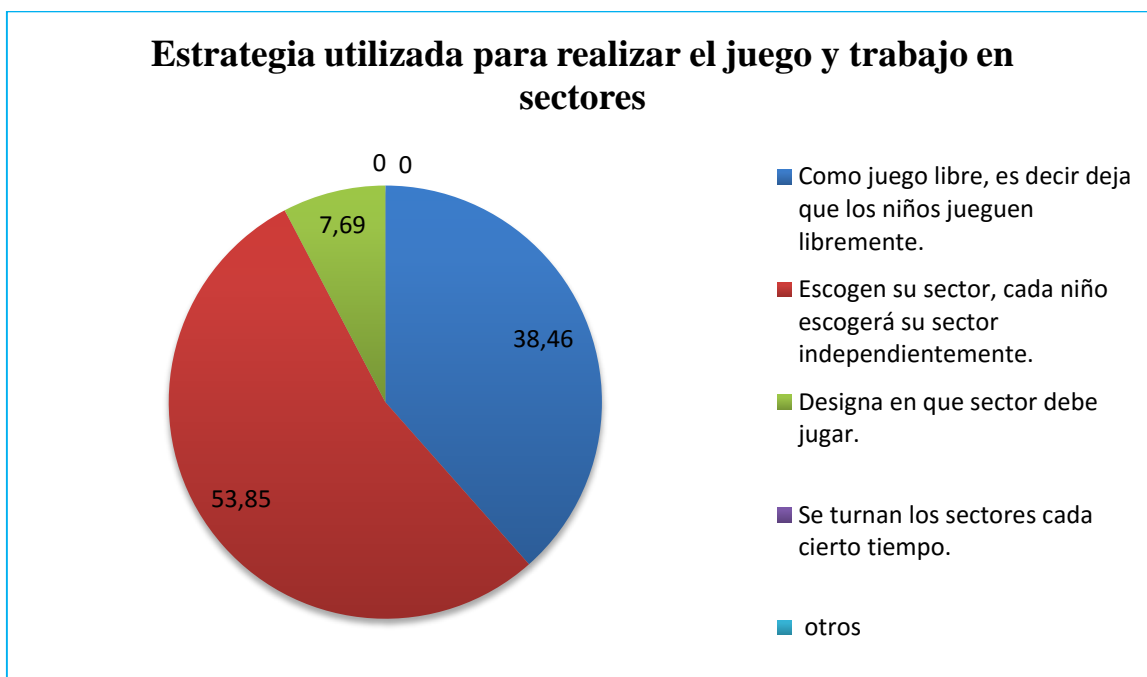
Tabla N° 13

m	Valoración	fi	hi%
1	Como juego libre, es decir deja	5	38.46

	que los niños jueguen libremente.		
2	Escogen su sector, cada niño escogerá su sector independientemente.	7	53.85
3	Designa en que sector debe jugar.	1	7.69
4	Se turnan los sectores cada cierto tiempo.	0	0
5	otros	0	0
		n=13	100

Fuente: cuestionario aplicado a las docentes de las Instituciones Educativas Nacionales de Nuevo Chimbote – Garatea. Septiembre 2014.

Figura N° 13



Fuente: cuadro N° 13

14. ¿Los materiales con el que cuenta su sector como fueron obtenidos?

Formas en que fueron obtenidos los materiales

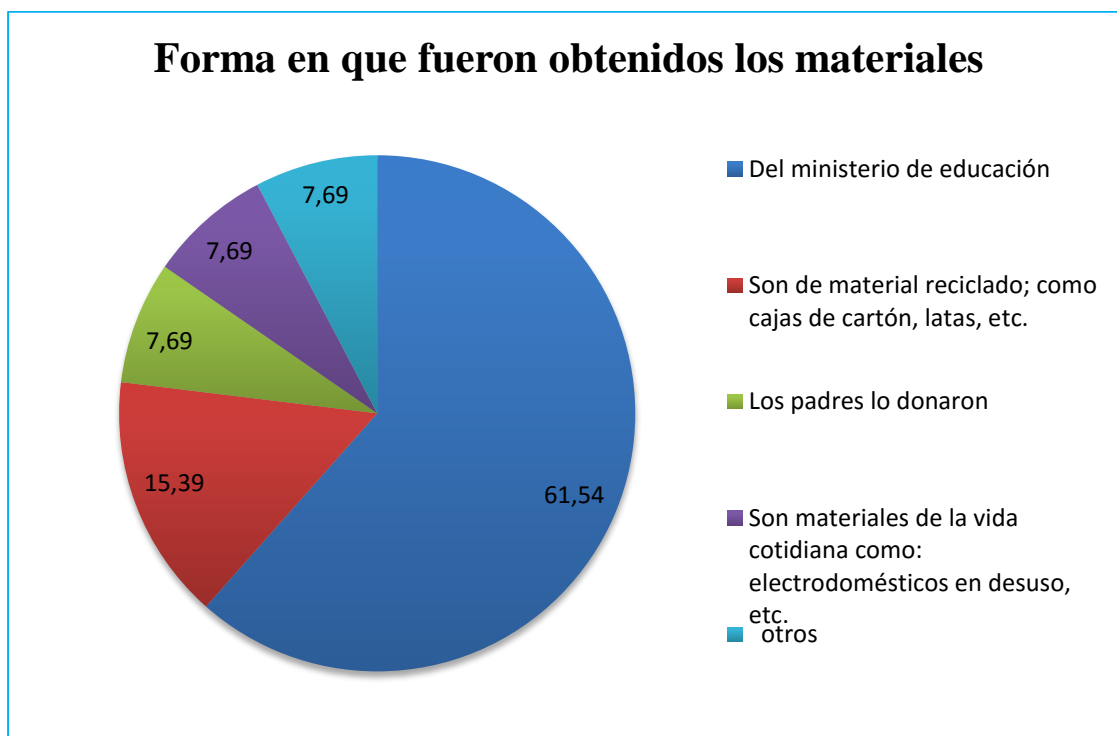
Tabla N° 14

m	Valoración	fi	hi%
1	Del ministerio de educación	8	61.54

2	Son de material reciclado; como cajas de cartón, latas, etc.	2	15.39
3	Los padres lo donaron	1	7.69
4	Son materiales de la vida cotidiana como: electrodomésticos en desuso, etc.	1	7.69
5	otros	1	7.69
		n=13	100

Fuente: cuestionario aplicado a las docentes de las Instituciones Educativas Nacionales de Nuevo Chimbote – Garatea. Septiembre 2014.

Figura N° 14



Fuente: cuadro N°14