



FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES

**DESARROLLO DE LA INTELIGENCIA A TRAVÉS DE ACTIVIDADES
LÚDICAS MUSICALES EN NIÑOS DE 3 A 4 AÑOS EN EL C.D.I “EL PINAR”
DE LA CIUDAD DE QUITO DURANTE EL PERÍODO 2010 – 2011.**

Trabajo de Titulación presentado en conformidad a los requisitos establecidos
para optar por el título de:

Licenciada en Educación Inicial Bilingüe con Mención en Gestión y
Administración de Centros Infantiles

Profesor Guía:
Elena Bulychova

Autora:
ADRIANA CAROLINA COBO JURADO

Año
2012

DECLARACIÓN DEL PROFESOR GUÍA

“Declaro haber dirigido este trabajo a través de reuniones periódicas con la estudiante, orientando sus conocimientos para un adecuado desarrollo del tema escogido, y dando cumplimiento a todas las disposiciones vigentes que regulan los Trabajos de Titulación.”

Elena Bulychova
Máster en Filosofía
C.I.: 171138721-5

DECLARACIÓN DE AUTORÍA DEL ESTUDIANTE

“Declaro que este trabajo es original, de mi autoría, que se han citado las fuentes correspondientes y que en su ejecución se respetaron las disposiciones legales que protegen los derechos de autor vigentes”.

Adriana Cobo
C.I.: 0704259498

AGRADECIMIENTO

A Dios que es el motor de mi vida.
A mis padres Ing. Gonzalo Cobo y Katty Jurado que me han apoyado siempre y me han brindado su amor incondicional.

A la Lic. Sandra Narváez, por su apoyo.
A mi tutora de tesis Elena Bulychova.
Al Centro de Desarrollo Infantil “El Pinar” y sus autoridades que me permitieron realizar esta investigación.

DEDICATORIA

A mis abuelitos Gonzalito y Adolfo, que desde el cielo han sido mi mayor inspiración.

A mis padres y a mis hermanas Gaby y Katty.

A las maestras que tienen a su cargo la vida de los niños, para que sepan la importancia de una educación dinámica y significativa.

RESUMEN

La presente investigación analiza la importancia de la influencia de la música y el juego en el proceso de enseñanza - aprendizaje. Son altas expresiones de cultura, que ayudan a desarrollar las habilidades y destrezas de los niños de una manera dinámica y vivencial, permitiendo un aprendizaje significativo.

En el CAPITULO I se explicará las necesidades existentes por parte de los padres, parvularias y pedagogos en el proceso educativo de niños y niñas; así como los objetivos propuestos, la justificación de la investigación y los beneficiarios.

Dentro del CAPITULO II se explicarán las bases teóricas de la investigación para el desarrollo de la inteligencia en niños y niñas de 3 a 4 años, mediante la implementación de actividades lúdicas musicales en el proceso de enseñanza - aprendizaje; se tomará como referencia a varios autores y a los diversos métodos que han sido utilizados para lograr un aprendizaje significativo en los niños.

En el CAPITULO III se dará a conocer la metodología utilizada durante la investigación, la delimitación espacial y temporal, la muestra a la que fue aplicada, los tipos de investigación y recursos que sustentan el presente trabajo.

El CAPITULO IV presenta el análisis e interpretación de los resultados de la investigación.

El CAPITULO V expone las conclusiones y recomendaciones de la investigación. Además precisa si se cumplió o no con la hipótesis planteada.

Por último, se propone una Guía Didáctica que contiene actividades lúdicas musicales para mejorar el desarrollo de la inteligencia de niños y niñas de 3 a 4

años, para que sea utilizada como herramienta básica por padres, maestros y psicólogos.

Palabras Claves: Desarrollo, Inteligencia, Actividades Lúdicas Musicales, niños y niñas de 3 a 4 años.

ABSTRACT

The current investigation analyzes the importance of the influence of music and games in the process of education and learning. Music and games are high expressions of culture, which help to develop the children skills of a dynamic and existential way, allowing a significant learning experience.

The first chapter will explain the necessities that exist on the parent's parts, nursery schools teachers and instructors in front of the educational needs of boys and girls; the proposed aims, the justification of investigation and the beneficiaries.

In the second chapter will explain the theoretical bases of this investigation for the intelligence development in boys and girls from 3 to 4 years through the implementation of playful and musical activities in the teaching and learning process, with reference of authors and methods that have been previously studied to achieve meaningful learning in children.

The third chapter, will be released the methodology used during the investigation, the spatial and temporary delimitation and the sample to which was applied consider the types of investigations and the resources that support this work.

The fourth chapter we will review the analysis and interpret the results of the investigation.

The fifth chapter will announce the conclusions of the investigation, if they were found to support the raised hypothesis.

Finally, there proposes a didactic guide based on how playful musical activities are implemented in the cognitive development of the boys and girls, which will be a basic tool inside the process of education and learning.

Key words: Development, Intelligence, Playful Musical Activities, children and girls from 3 to 4 years.

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN	1
1 CAPITULO I EL PROBLEMA	3
1.1 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	3
1.1.1 Contexto Macro	3
1.1.2 Contexto Meso	4
1.1.3 Contexto Micro	4
1.2 FORMULACIÓN DEL TEMA	5
1.3 OBJETIVOS	5
1.3.1 Objetivo General	5
1.3.2 Objetivos Específicos	5
1.4 JUSTIFICACIÓN	5
1.5 BENEFICIARIOS	7
2 CAPITULO II MARCO TEÓRICO	8
2.1 EL PROCESO DE DESARROLLO DE LA INTELIGENCIA EN NIÑOS DE 3 A 4 AÑOS	8
2.1.1 Características del Niño y Niña de 3 a 4 Años	8
2.1.2 Definición de la Inteligencia	10
2.1.3 Que es el CI	11
2.1.3.1 Test para Medir la Inteligencia (CI)	12
2.1.3.2 Tipos de Inteligencia del Niño y Niña	23
2.1.4 Aspectos que ayudan al Desarrollo de la Inteligencia en los Niños	27
2.1.4.1 Juego	29
2.1.4.2 Arte	30
2.1.4.3 La Música	31
2.1.5 Importancia de desarrollar el Lenguaje	33
2.1.6 Importancia de desarrollar el Oído	34
2.1.7 Importancia de desarrollar la Lectura	34
2.1.8 Síntesis.....	36

2.2	LA IMPORTANCIA DE LAS ACTIVIDADES LÚDICAS MUSICALES EN EL DESARROLLO DE LA INTELIGENCIA DEL NIÑO Y NIÑA	37
2.2.1	Actividades Lúdicas Musicales	37
2.2.2	Importancia de las Actividades Lúdicas Musicales	37
2.2.3	Metodologías y Autores que han utilizado la música como Instrumento de Aprendizaje	38
2.2.3.1	El Efecto “Mozart” y el Efecto “Tomatis”	39
2.2.3.2	Vivaldi	39
2.2.3.3	Pedagogía Waldorf	40
2.2.4	La Música y sus Efectos en el Desarrollo del Cerebro	41
2.2.5	Estrategias para desarrollar la Inteligencia a través de Actividades Lúdicas Musicales	42
2.2.6	Síntesis.....	43
2.3	VARIABLES	44
2.4	HIPOTESIS	44
2.4.1	Variable Independiente	44
2.4.2	Variable Dependiente	44
2.4.3	Operacionalización de Variables	45
3.	CAPITULO III METODOLOGÍA.....	47
3.1	DELIMITACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN	47
3.1.1	Delimitación Espacial y Delimitación Temporal	47
3.1.2	Unidades de Observación	47
3.1.3	Enfoque de la Investigación	47
3.1.4	Modalidades de la Investigación	48
3.1.5	Tipos de Investigación	48
3.1.6	Métodos y Técnicas	49
3.1.7	Población y Muestra	49

4. CAPITULO IV ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS	50
4.1 ANÁLISIS CUANTITATIVO	50
4.1.1 Encuesta a Docentes	50
4.1.2 Entrevista a Soc. Mg. Sc. Carlos Proaño	61
4.1.3 Resultados del Test de las Escalas McCarthy de Aptitudes y Psicomotricidad para Niños	64
5. CAPITULO V CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	67
5.1 CONCLUSIONES	67
5.2 RECOMENDACIONES	68
BIBLIOGRAFÍA	70
ANEXOS	75

INTRODUCCIÓN

La presente investigación surge del deseo de conocer sobre el desarrollo de la inteligencia en niños y niñas, ya que siendo un tema que preocupa a padres de familia, maestros, escuelas y a la sociedad en general, si se considera que la Educación Inicial es la base para la formación académica de los niños. Es por ello que en la actualidad existen muchas investigaciones que dan a conocer que la música y el juego, ayudan en el desarrollo cognitivo, emocional, social y corporal del niño, aumentando la creatividad y mejorando el autoestima, habilidades y destrezas que poseen.

Dentro del CAPITULO I se presentará el planteamiento del problema, dando a conocer los contextos a nivel mundial, del Ecuador y de la Ciudad de Quito en la cual se ha realizado la investigación. Se expondrán, además, los objetivos que nos permitirán despejar todas las dudas planteadas anteriormente, logrando un trabajo de calidad para los beneficiarios mediante la elaboración de la Guía Didáctica.

Es muy conocido por todos que “la música y el juego es un lenguaje que desde los tiempos más remotos ha servido al hombre para expresarse y comunicarse. Este lenguaje universal, lleno de expresividad, sugerencia, y evocación es eminentemente activo, globalizador e integrador. En el niño la música ejerce un impacto tal que se convierte en fuente de energía, movimiento, alegría y juego”. (Bernal, 2000). Las personas que rodean al niño, tanto la familia como los especialistas de Educación Inicial, deben saber despertar su interés, estímulo, curiosidad y la atención auditiva hacia el fenómeno sonoro. Es importante sensibilizar el oído y prepararlo para la comprensión y ejecución musical.

De esta forma, contemplando estos antecedentes, en el CAPITULO II, se analizará la importancia de las actividades lúdicas musicales en el desarrollo de la inteligencia de los niños de 3 a 4 años. Así mismo las principales,

metodologías, estrategias y autores a ser utilizados para la consecución del objetivo primordial de esta tesis que es el desarrollo de la inteligencia de los infantes.

El CAPITULO III revestirá la importancia de la adquisición de esta estrategia dentro de las actividades diarias que se realizan en los centros infantiles y en los hogares, como lo hemos mencionado, las labores que se realizan tanto en la casa como en el trabajo, ha reducido el tiempo dedicado por parte de los padres a sus hijos.

La aplicación de las actividades lúdicas musicales se convierte en un instrumento sistemático y no solo ocasional en la estimulación al aprendizaje y en general, como aporte a un desarrollo más armónico en el niño. De ahí nace la idea de crear una Guía Didáctica con importante información acerca del desarrollo de la inteligencia de los niños, con aplicaciones de juegos musicales orientadas a estimular aspectos específicos del desarrollo de las capacidades del aprendizaje dentro del campo cognitivo en el niño; ayudando de esta manera también a su desarrollo personal.

Así lo analizado a continuación, dará las pautas necesarias para la conformación de la guía didáctica que podrá ser utilizada por los padres y profesoras, de una manera sencilla y rápida pero sobre todo de interés para los niños, ya que serán actividades dinámicas y entretenidas.

CAPITULO I EL PROBLEMA

1.1 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

La falta de conocimiento sobre la importancia de la música y el juego en el proceso de enseñanza-aprendizaje en los niños y niñas conlleva a la necesidad de investigar si las actividades lúdicas musicales pueden convertirse en una herramienta básica que ayude a desarrollar la inteligencia en los niños y niñas de 3 a 4 años de edad.

1.1.1 Contexto Macro

No existe una cifra específica sobre cuántos Centros Educativos cuentan con actividades lúdicas musicales, se puede observar en base a las investigaciones realizadas que en diferentes países del mundo a la música se le da gran relevancia dentro del pensum académico de primaria. Por ejemplo en Estados Unidos, cuentan con una formación lúdica-musical llamada "Sensations". (<http://moodle2.usachoice.net>), fomentando el interés y facilidad de desarrollar habilidades y destrezas desde pequeños, que permitan mejorar el aprendizaje de niños y niñas.

En Países tales como Canadá, Alemania, Francia, Austria; existen las mejores escuelas de música en el mundo, en las que los niños desde temprana edad asisten a clases musicales que les permiten la formación y crecimiento académico especializado en dicha rama, considerándolo como una herramienta básica en el desarrollo educativo de los niños.

Un ejemplo claro es Plaza Sésamo, Barney, Hi 5, en donde sus personajes abarcan contenidos educativos, de manera didáctica, utilizando como herramienta la música y el juego teniendo la gran ventaja de encontrarlos en diferentes idiomas.

1.1.2 Contexto Meso

Se realizó un estudio en la Ciudad de Quito, en vista de que en el nuevo plan Curricular, la Educación Musical es obligatoria. Se pudo observar que ha incrementado en un 5% la enseñanza de la cátedra de música en los Centros de Desarrollo Inicial y han ido adjuntando a sus planificaciones diarias. Sin embargo no en todos los Centros son utilizados como herramientas de trabajo.

La mayor parte de Centros de Desarrollo Inicial que utilizan la educación musical son los que están ubicados en el sector norte de la ciudad y en su gran mayoría son los particulares de clase socio-económica media-alta que pueden contar con personas especializadas en música y adaptar el juego.

Uno de los Centros que cuenta con actividades lúdicas musicales es el Centro de Desarrollo Inicial Horas Alegres con su directora Elena de Baca, ya que tienen una profesora que se encarga de la metodología musical en los diferentes niveles de desarrollo.

1.1.3 Contexto Micro

El Centro de Desarrollo Inicial “El Pinar”, cuenta con un plan de iniciación lúdico - musical de manera diaria, intentando trabajar las habilidades y destrezas que los niños y niñas van desarrollando durante sus primeros cinco años de vida.

Así como también se trabaja con libros de “Pockets”; y ejercicios neuromotores con una serie de 15 minutos diarios, por medio de canciones y movimientos corporales, logrando así captar la atención de todos los niños y trabajar de mejor manera.

Es por esto que en el presente trabajo de tesis, se hace un análisis de la evolución de los niños que han recibido estimulación por medio de la música y el juego.

1.2 FORMULACIÓN DEL TEMA

Desarrollo de la inteligencia a través de actividades lúdicas musicales en niños de 3 a 4 años en el C.D.I “El Pinar” de la Ciudad de Quito durante el año lectivo 2010 – 2011.

1.3 OBJETIVOS

1.3.1 Objetivo General

Analizar la influencia de las actividades lúdicas musicales en el desarrollo de la inteligencia en niños y niñas de 3 a 4 años del C.D.I. “EL PINAR” de la Ciudad de Quito durante el 2010 – 2011; y, proponer una guía didáctica para las maestras parvularias.

1.3.2 Objetivos Específicos

- Identificar el nivel de inteligencia en niños de 3 a 4 años del C.D.I. El Pinar.
- Determinar la importancia de las actividades lúdicas musicales en el desarrollo de la inteligencia del niño y niña.
- Proponer un programa de guía didáctica para el desarrollo de la inteligencia en niños y niñas a través de actividades lúdicas musicales en niños de 3-4 años.

1.4 JUSTIFICACIÓN

La presente investigación se justifica por la necesidad de analizar si mediante la aplicación de actividades lúdicas musicales en el proceso de enseñanza - aprendizaje, los niños y niñas puedan mejorar sus destrezas dentro del campo

de la cognición es decir del lenguaje, lectura y escucha; recordando que la música es una necesidad del sistema nervioso porque favorece la cristalización de diferentes estructuras funcionales, facilita la producción de energía ligada al estímulo del cerebro y fundamenta el desarrollo del proceso lingüístico.

Se decidió escoger esta edad ya que es de fácil manejo de niños y niñas tomando en consideración que los 5 primeros años de vida son los más importantes para adquirir conocimientos y desarrollar habilidades y destrezas.

Siendo la educación un tema transcendental en la vida de los niños, la situación económica y social de muchas familias influye en la decisión de educar a sus hijos en Instituciones Públicas o Privadas. Tomando en consideración que la educación pública no contaba con infraestructura y recursos necesarios, los niños y niñas se veían limitados en su creatividad. Situación que actualmente está cambiando debido al gran apoyo que el gobierno está dando a la Educación en general.

Es por eso el interés de aportar a la Educación Inicial con la realización de una Guía Didáctica de fácil manejo para maestros y padres de familia que contiene actividades lúdicas musicales para niños de 3 a 4 años, de tal forma que se amplíen sus conocimientos por medio de la música y el juego para el desarrollo de la inteligencia a temprana edad; haciéndolo de una manera dinámica, novedosa utilizando los materiales complementarios como: CD, canciones, rondas, videos, cuentos y cualquier material que este al alcance de los padre y maestros.

Es por eso que ante el gran problema de caer en las mismas filosofías de educación, se desea que la aplicación de las actividades lúdicas musicales o juego musical, se conviertan en un instrumento sistemático y no solo ocasional en la estimulación al aprendizaje y en general, como aporte a un desarrollo más armónico en el niño, que permitirán el desarrollo de habilidades, destrezas, creatividad, identidad y de la práctica en valores.

1.5 BENEFICIARIOS

Los principales beneficiarios de este trabajo serán los niños y niñas de los Centros de desarrollo Inicial, para que sus capacidades sean tomadas en cuenta y desarrolladas de acuerdo a las necesidades que cada uno presente ante la sociedad, de esta manera ayudaremos a fortalecer su lectura, lenguaje y escucha, brindando un mejor desempeño escolar.

Así como los padres de familia encargados de la educación y formación integral de los niños, para que de esta manera tengan actividades extracurriculares que le permitan mejorar las habilidades y destrezas que el niño desarrolla durante sus primeros cinco años de vida.

Otro segmento beneficiado serán las maestras parvularias que son las responsables de encaminar la educación de los niños, esperando que las actividades lúdicas musicales diarias ayuden a desarrollar su inteligencia para que esta sea dinámica y significativa.

CAPITULO II MARCO TEÓRICO

2.1 EL PROCESO DE DESARROLLO DE LA INTELIGENCIA EN NIÑOS DE 3 A 4 AÑOS

Hoy en día, es de suma importancia dar a conocer a los padres de familia y a los maestros sobre las diversas metodologías que existen para poder educar a los niños y niñas, debido a que no solo es un proceso de enseñanza-aprendizaje, sino que también es un proceso que conlleva a conocer, descubrir cosas nuevas y sería mucho más fácil si se emplea actividades que faciliten el desarrollo de sus conocimientos de manera dinámica.

2.1.1 Características del Niño y Niña de 3 a 4 Años

Dentro de las características de los niños y niñas de 3 a 4 años es importante nombrar las etapas evolutivas de los mismos ya que éstas describen su desarrollo, lo que permite conocerlos mejor considerando sus necesidades, fortalezas, intereses y debilidades.

Según Nancy Obando, (Obando, 2010) en el desarrollo del lenguaje, les agrada entablar conversaciones, hacer preguntas de por qué y cómo, realizar y combinar oraciones. Su lenguaje es comprensible, aunque tiene errores todavía en su pronunciación, les gusta conversar pero también escuchar. Aparecen nuevas experiencias como los amigos, la escuela, la tecnología lo que posibilita un acercamiento a lenguas extranjeras, proporcionando gran variedad de conocimientos incrementando su vocabulario. Comprenden preguntas complejas, utilizan el tiempo pasado de algunos verbos irregulares como *tuve, fui*. Utiliza con mayor frecuencia los adverbios de tiempo *ayer, hoy, mañana* aunque todavía se confunde. Comienza a diferenciar elementos, personajes y secuencias simples de un cuento.

Esta etapa es propicia para desarrollar su memoria pues, le gusta la poesía, la rima, las canciones, relata pequeños cuentos, expresa con claridad sus ideas, lo cual les facilita la comunicación con los demás.

También respetan al medio ambiente de acuerdo a sus posibilidades, tiene mayor independencia y confianza en sí mismo lo que le permite superar adversidades.

“Ya desde los 3 a 4 años el niño empieza a reconocer las diferencias entre él y sus compañeros de clase, al recurrir a la información de comparación social para saber si tienen más o menos éxitos que ellos en varios dominios”. (Shaffer y Kipp, 2007, p. 478). Esto viene dada ya por las esquematizaciones preexistentes en nuestra sociedad, es normal que a esta edad los niños empiecen a reflejarse en sus compañeros y amigos, y comparen que pueden o no hacer ellos, tratando a veces de imitarlos o seguirlos, si es que las actividades que realizan les agrada. El niño desde temprana edad, empieza a desarrollar un sentido de competitividad que a la vez desarrolla su inteligencia, en el camino por ser mejor que otro.

Los infantes disfrutan de colaborar en casa y en la escuela cumpliendo con sus responsabilidades, tienen una curiosidad innata, los textos literarios les permitirán diferenciar lo real de lo fantástico. Según *María Montessori*, “el niño se encuentra en un período de gran receptividad sensorial, durante los cuales asimila, por esas vías, con gran rapidez, series de nuevas experiencias de determinado tipo”.

Finalmente *Alcira Legaspi*, “llama la atención de las aptitudes extraordinarias de los niños y niñas con respecto a las nociones de permanencia de objetos, de continuidad espacio-temporal, de construcciones sensoriales, así como la percepción lingüística”.

Estas son características esenciales que dan cuenta de la capacidad e inteligencia de los niños y niñas a realizar en esta edad.

2.1.2 Definición de la Inteligencia

“La inteligencia es el término global mediante el cual se describe una propiedad de la mente en la que se relacionan habilidades tales como las capacidades del pensamiento abstracto, el entendimiento, la comunicación, el raciocinio, el aprendizaje, la planificación y la solución de problemas”. (<http://buscon.rae.es>)

“La inteligencia de una persona está formada por un conjunto de variables como la atención, la capacidad de observación, la memoria, el aprendizaje, las habilidades sociales, etc., que le permiten enfrentarse al mundo diariamente”. (Stenberg y Detteman, 1998)

Inteligencia emocional

Daniel Goleman psicólogo estadounidense, publicó en 1995 el libro EMOTIONAL INTELLIGENCE, "Inteligencia emocional", en el cual el autor considera que la inteligencia emocional es la capacidad para reconocer sentimientos propios y ajenos, y la habilidad para manejarlos. Llega a la conclusión, que la inteligencia emocional puede organizarse en cinco capacidades: conocer las emociones y sentimientos propios, manejarlos, reconocerlos, crear la propia motivación, y manejar las relaciones. (Goleman, 1995).

Tomando de referencia las acepciones de inteligencia, se puede decir que es la capacidad de resolver problemas matemáticos, tomar decisiones y analizarlos así como también está relacionada con la inteligencia emocional que se basa en el desarrollo de emociones, habilidades y destrezas, tomando en cuenta los factores externos que les permitan asimilar la información recibida como el ambiente de trabajo, su salud emocional, su nivel de concentración, si está cómodo con la profesora; es así, que el rendimiento educativo de los niños y niñas está a cargo de padres de familia y maestros de manera conjunta y recíproca.

Todos los seres vivos tienen la capacidad de asimilar, elaborar información, guardarla y utilizarla para resolver problemas en diversas situaciones de la vida cotidiana; la diferencia con el ser humano es que es racional y ha logrado desarrollar una capacidad de dirigir y controlar operaciones mentales que requieran de información, como ocurre con nuestra atención y aprendizaje para focalizarlo en objetivos determinados a alcanzar.

2.1.3 Que es el CI

“El cociente intelectual, también denominado coeficiente intelectual o CI en forma abreviada (en inglés *intelligence quotient, IQ*), es una puntuación, resultado de alguno de los test estandarizados diseñados para medir la inteligencia. El CI se trata de un numero que permite calificar las habilidades cognitivas de un sujeto en relación con su grupo de edad”. (Real Academia Española, 23ª edición)

Fue empleado por primera vez por el psicólogo alemán William Stern en 1912, (Stern, 2007) como propuesta de un método para puntuar los resultados de los primeros test de inteligencia para niños, desarrollados a principios del siglo XX.

En este método, se divide la "edad mental" por la "edad cronológica" y se multiplica el resultado por 100, dando como resultado el coeficiente intelectual.

La fórmula para medir IQ es:

Edad Mental / Edad Cronológica x 100 = Coeficiente Intelectual

La edad mental en una persona se determina mediante test psicológicos previamente realizada.

La edad cronológica, se cuenta desde el momento de nacimiento de una persona hasta el día del test.

Luego de las investigaciones pertinentes se puede decir que el CI es el número que determina las habilidades y destrezas cognitivas que el niño y niña presentan por medio de diferentes test que maestras, psicólogas o padres de familia aplican a los niños, teniendo en cuenta que es importante el ambiente en el que se desarrollan para lograr un mejor resultado.

2.1.3.1 Test para Medir la Inteligencia (CI)

Desde el primer test de inteligencia de Simón y Binet se han elaborado muchos test de CI. Los siguientes dos tipos de test de CI son los que más se utilizan en todo el mundo.

1. La Escala de Inteligencia Adulta de Wechsler (WAIS, Wechsler Adult Intelligence Scale). Y WISC-R con actualización WISC-IV para Educación Inicial.
2. Matrices Progresivas de Raven.
3. Escalas McCarthy de Aptitudes y Psicomotricidad para niños, y este es el método utilizado en el Centro de Desarrollo Inicial para el ingreso de niños y niñas a la institución y por lo tanto es utilizado en la presente investigación

MSCA, Escalas McCarthy de aptitudes y psicomotricidad para niños

La evaluación más completa del desarrollo cognitivo y psicomotor de los niños

Autor:

Dorothea McCarthy

Aplicación:

Individual

Tiempo:

Variable, de 45 a 60 minutos máximo

Edad:

Niños de 2 años y medio a 8 años y medio.

MSCA (McCARTHY SCALES OF CLIDRENS´S ABILITIES)**1. Ficha Técnica:**

1. Nombre: MSCA. Escalas McCARTHY de aptitudes y psicomotricidad para niños.

2. Nombre original: MSCA (McCarthy Scales of clidrens´ s abilities)

- **Autores:** Dorothea McCarthy
- **Procedencia:** The Psychological Corporation
- **Adaptación española:** Departamento I+D de TEA Ediciones, 1977, 1996, 2006.
- **Aplicación:** Individual.
- **Ámbito de aplicación:** Dos años y medio a ocho años y medio.
- **Duración:** Con niños menores de 5 años es aproximadamente de 45 minutos, a partir de esa edad es de alrededor de una hora.
- **Finalidad:** Evaluar el desarrollo cognitivo y psicomotor del niño.
- **Baremación:** Escala de puntuaciones típicas según la edad del niño (en intervalos de medio año hasta los 5 años y medio y de un año posteriormente) obteniéndose a partir de una amplia y representativa muestra española.

- Materiales:

Manual

Cuadernillos de anotación.

Cuaderno de láminas (para las pruebas Memoria pictórica, parte I de Vocabulario, Orientación derecha izquierda y Copia de dibujos)

12 cubos (para las pruebas Construcción con cubos y Recuento y distribución).

6 Rompecabezas.

1 xilófono y macillo.

1 cinta de tela.

1 cilindro de plástico.

12 piezas para Formación de conceptos.

1. cartulinas blancas.

1 pelota de goma, 1 saquito, una pantalla para "tiro al blanco" y cinta adhesiva.

2. Características:

El MSCA está compuesto por 6 escalas:

- 1. Escala verbal.** evalúa la aptitud del niño para entender y procesar los estímulos verbales y expresar verbalmente sus pensamientos. También indica la madurez de sus conceptos verbales.

2. **Escala perceptivo-manipulativa:** Evalúa mediante la manipulación de materiales concretos la coordinación viso - motora y el razonamiento no verbal.
3. **Escala numérica.** Evalúa la facilidad del niño para los números y su comprensión de términos cuantitativos.
4. **Escala de memoria:** Evalúa la memoria inmediata del niño, mediante un amplio espectro de estímulos visuales y auditivos.
5. **Escala general cognitiva** (incluye la verbal, la perceptivo-manipulativa y la numérica): Evalúa el razonamiento del niño, la formación de conceptos y la memoria, tanto cuando resuelve problemas verbales y numéricos como cuando manipula materiales concretos.
6. **Escala de motricidad:** Evalúa la coordinación motora del niño tanto en tareas motoras finas como gruesa.

Estas escalas se componen de 18 test, que se distribuyen según el ámbito al que se refiere, y son los siguientes:

1. Construcción con cubos.
2. Rompecabezas.
3. Memoria pictórica.
4. Vocabulario.
5. Cálculo.
6. Secuencia de golpeo.
7. memoria verbal.
8. orientación derecha-izquierda.
9. Coordinación de piernas
10. Coordinación de brazos.
11. Acción imitativa.

- 12. Copia de dibujos.
- 13. Dibujo de un niño.
- 14. Memoria numérica.
- 15. Fluencia verbal.
- 16. Recuento y distribución.
- 17. Opuestos.
- 18. Formación de conceptos.

Cuadro Nº 1 Escala verbal

TESTS	DESCRIPCIÓN	ASPECTOS EVALUADOS
3. Memoria pictórica	Recuerdo del nombre de objetos representados en una lamina.	<ul style="list-style-type: none"> • Memoria inmediata (auditiva y visual). • Desarrollo temprano del lenguaje. • Atención.
4. Vocabulario	Identificación de objetos corrientes (parte I) y definición de palabras (partell).	<ul style="list-style-type: none"> • Formación de conceptos verbales. • Desarrollo temprano del lenguaje. • Expresión verbal. • Memoria inmediata.
7. Memoria Verbal	Repetición de series de palabras y frases (partel) y del contenido de un cuento leído por el examinador (parte 2).	<ul style="list-style-type: none"> • Comprensión verbal. • Clasificación lógica • Creatividad. • Expresión verbal.
15. Fluencia verbal	Enumeración, durante 20 segundos, de todos los nombres posibles dentro de una categoría.	<ul style="list-style-type: none"> • Formación de conceptos verbales. • Clasificación lógica. • Creatividad. • Expresión verbal.
17. Opuestos.	Terminación de frases con el opuesto de un adjetivo.	<ul style="list-style-type: none"> • Formación de conceptos verbales. • Desarrollo temprano del lenguaje. • Razonamiento verbal.

Fuente: Manual del Test McCarthy

Cuadro Nº 2 Escala perceptivo-manipulativa

1. Construcción con cubos	Copia con cubos de una estructura construida por el examinador.	<ul style="list-style-type: none"> • Coordinación Visio-Motora. • Relaciones espaciales.
2. Rompecabezas	Ensamble de piezas planas para formar el dibujo de un animal o alimento.	<ul style="list-style-type: none"> • Percepción visual. • Razonamiento no verbal. • Coordinación vasomotora. • Relaciones espaciales.
6. Secuencia de golpeo	Repetición en un xilófono de una secuencia de notas tocadas por el examinador.	<ul style="list-style-type: none"> • Memoria inmediata. • Coordinación vasomotora.
8. Orientación derecha-izquierda	Conocimiento de la derecha-izquierda de las cosas, principalmente del mismo sujeto.	<ul style="list-style-type: none"> • Atención. • Relaciones espaciales. • Formación de conceptos no verbales. • Razonamiento no verbal. • Direccionalidad. • Percepción visual.
12. Copia de dibujos	Copia de dibujos geométricos	<ul style="list-style-type: none"> • Coordinación vasomotora. • Relaciones espaciales.
13. Dibujo de un niño	Ejecución de un dibujo de un niño de su mismo sexo.	<ul style="list-style-type: none"> • Formación de conceptos no verbales. • Coordinación vasomotora • Imagen corporal.
18. Formación de conceptos	Clasificación de piezas con los criterios de tamaño, color y forma.	<ul style="list-style-type: none"> • Clasificación lógica. • Razonamiento no verbal. • Formación de conceptos verbales.

Fuente: Manual del Test McCarthy

Cuadro Nº 3 Escala numérica

TESTS	DESCRIPCIÓN	ASPECTOS EVALUABLES
5. Cálculo	Cuestiones que implican información numérica o cálculos aritméticos.	<ul style="list-style-type: none"> • Razonamiento numérico. • Aptitudes de cálculo. • Datos y conceptos numéricos. • Concentración. • Comprensión verbal.
14. Memoria numérica	Repetición de series de dígitos en el orden presentado por el examinador (Parte I) y en el orden inverso (parte II).	<ul style="list-style-type: none"> • Memoria inmediata. • Atención. • Reversibilidad.
16. Recuento y distribución.	Formación de grupos iguales con cubos.	<ul style="list-style-type: none"> • Contar mecánicamente. • Conceptos numéricos. • Razonamiento numérico.

Cuadro Nº 4 Escala de motricidad

9. Coordinación de piernas	Actividades que implican las extremidades inferiores, tales como andar hacia atrás o permanecer sobre un pie.	<ul style="list-style-type: none"> • Coordinación de movimientos gruesos. • Balanceo.
10. Coordinación de brazos	Actividades que exigen botar la pelota (partel), recoger un objeto arrojado hacia el sujeto (Parte II) y lanzar un objeto para introducirlo por un agujero (parte III).	<ul style="list-style-type: none"> • Coordinación de movimientos gruesos. • Coordinación motora fina.
11. Acción imitativa	Copia de movimientos simples, tales como entrelazar las manos o mirar a través de un tubo.	<ul style="list-style-type: none"> • Coordinación de movimientos gruesos. • Coordinación motora fina.
12. Copia de dibujos	(Incluida en PM Y GC)	<ul style="list-style-type: none"> • Coordinación motora fina.
13. Dibujo de un niño	(Incluida en PM Y GC)	<ul style="list-style-type: none"> • Coordinación motora fina.

Fuente: Manual del Test McCarthy

NORMAS DE PUNTUACIÓN DE LOS TEST.

1. CONSTRUCCIÓN CON CUBOS:

3 puntos por una torre de seis cubos

2 puntos por una torre de cuatro o cinco cubos

1 punto por una torre de cuatro o cinco cubos

2. ROMPECABEZAS

1 punto si tiene éxito en el primer intento

0 puntos si es necesaria una demostración

3. MEMORIA PICTÓRICA

1 punto por cada objeto recordado correctamente.

4. VOCABULARIO

Este test consta de dos partes:

- **Vocabulario pictórico.**

Puntuación: 1 punto por cada lámina en que el sujeto de una respuesta aceptable.

- **Vocabulario oral**

Puntuación:

2 puntos si da algún sinónimo

0 cuando no sabe como definirla.

1 punto cuando la respuesta tenga un valor claramente intermedio entre 2 y 0 puntos

5. CÁLCULO

1 punto por cada respuesta correcta.

6. SECUENCIA DE GOLPEO

2 puntos si reproduce la secuencia correctamente.

1 puntos si utiliza correctamente el macillo, golpeando las teclas de modo conveniente pero no reproduce la secuencia correcta 0 punto si golpea al azar

7. MEMORIA VERBAL

Hay dos partes:

1. Palabras y frases.

Puntuación: en los elementos 1 a 4 se concede un punto por cada palabra repetida, deduciendo un punto si se altera la secuencia. Si hay omisión, se puntúa por el número de palabras repetidas.

En los elementos 5 a 6 la puntuación se basa en la repetición de las palabras subrayadas. Se concede un punto por cada palabra subrayada.

2. Cuento

Puntuación: el relato se divide en 11 elementos y cada uno de ellos se le puntúa:

1 punto si acierta con mayor o menor precisión 0 puntos si dice lo contrario.

8. ORIENTACIÓN DERECHA- IZQUIERDA

1 punto por cada elemento(o cada parte de elemento, si este tiene 2) contestado correctamente

9. COORDINACIÓN DE PIERNAS

Puntuación: (ejemplo: caminar hacia atrás)

2 puntos si el niño da cinco o más pasos que sean más largos que el propio niño. El niño debe levantar los pies del suelo (no arrastrarlos) y no debe balancear sus brazos para mantener el equilibrio

1 punto si da entre dos y cuatro pasos que sean, si desliza los pies o entrecruza los pasos, es decir, si estos no van suficientemente alineados hacia atrás o si tiene un equilibrio deficiente o puntos si no son capaces de dar un paso hacia atrás.

10. ACCIÓN IMITATIVA

1 punto por cada imitación correcta.

11. COPIA DE DIBUJOS

Se le adjudicarán los puntos según se parezcan más o menos al dibujo y en relación a unos dibujos estándar del test.

12. DIBUJO DE UN NIÑO

Se evaluará según el grado de consecución de las distintas partes, también en base a unos dibujos estándar del test.

13. MEMORIA NUMÉRICA

1. Series en orden directo

2 puntos: por la repetición correcta en el intento 1.

1 punto: por la repetición correcta en el intento 2.

2. Series en orden inverso

2 puntos: por la repetición correcta en el intento 1.

1 punto: por la repetición correcta en el intento 2.

14. FLUENCIA VERBAL

1 Punto por cada respuesta aceptable, hasta un máximo de 9 en cada elemento.

15. RECUENTO Y DISTRIBUCIÓN

Se realiza distintas formaciones con grupos encima de las dos cartulinas blancas y se le pide que haga conjuntos. 1 punto por cada respuesta correcta

16. OPUESTOS

Se van nombrando una serie de adjetivos y el niño tiene que decir el opuesto. Se le concederá un punto por cada respuesta correcta.

17. FORMACIÓN DE CONCEPTOS

Con un conjunto de bloques de diferentes figuras (triángulo, Cuadrado y círculo) de diferentes tamaños (grande y pequeño) y de diferentes colores

(azul, amarillo y rojo) se le pide que los diferencie según las preguntas del examinador. Se le concederá 1 punto por cada respuesta correcta.

2.1.3.2 Tipos de Inteligencia del Niño y Niña

A finales del siglo XX surgen varias teorías psicológicas que cobran gran celebridad, a continuación se menciona las más conocidas:

Inteligencias múltiples

Howard Gardner, psicólogo norteamericano de la Universidad de Harvard, escribió en 1983 *Las estructuras de la mente*, (Gardner, 1983) un trabajo en el que consideraba el “concepto de inteligencia como un potencial que cada ser humano posee en mayor o menor grado, planteando que ésta no podía ser medida por instrumentos normalizados en test de Coeficiente Intelectual y ofreció criterios, no para medirla, sino para observarla y desarrollarla.”

Según Howard Gardner, creador de la Teoría de las inteligencias múltiples, la inteligencia es la capacidad para resolver problemas o elaborar productos que puedan ser valorados en una determinada cultura. Para el efecto, el referido autor propuso varios tipos de inteligencia, igual de importantes:

- **Inteligencia lingüística:** Es la capacidad de cada ser humano de utilizar las palabras en forma oral o escrita pero de manera apropiada, es decir la facilidad de usar el lenguaje usando fonética, sintaxis y semántica.

Esta clase de inteligencia, caracteriza a escritores y poetas. Implica la utilización de ambos hemisferios cerebrales.

- **Inteligencia lógica-matemática:** Es la capacidad para utilizar los números de manera efectiva y de razonar adecuadamente empleando el pensamiento lógico.

Esta inteligencia se desarrolla más en ingenieros, científicos y matemáticos que hacen uso del hemisferio lógico.

- **Inteligencia musical:** Es la capacidad de expresarse mediante la música, en esta inteligencia los seres humanos tienen la facilidad de percibir el sonido, discriminarlo e interpretarlo. Esta inteligencia comprende sensibilidad al ritmo, melodía, timbre o tonalidad de una canción.

Ciertas áreas del cerebro desempeñan papeles importantes en la percepción y la producción musical. Están situadas por lo general en el hemisferio derecho del cerebro. Es el talento de los músicos, cantantes y bailarines. Es conocida comúnmente como "buen oído".

La inteligencia musical está muy relacionada con el juego, ya que mediante canciones, títeres, rondas se ayudan al niño a desarrollar su percepción musical y de manera dinámica fomentar su aprendizaje.

- **Inteligencia espacial:** Es la capacidad del ser humano de poder situarse en el espacio, distinguiendo aspectos como: color, línea, forma, figura, espacio, y sus relaciones en tres dimensiones, es decir percibir adecuadamente el mundo visual y espacial.

Esta inteligencia se desarrolla más en campos como el diseño, la arquitectura, la ingeniería, la escultura, la cirugía o la marina.

- **Inteligencia corporal - kinestésica:** Es la capacidad de controlar y coordinar los movimientos del cuerpo y expresar ideas y sentimientos con él. Esta inteligencia comprende habilidades físicas específicas como la coordinación, equilibrio, fuerza, flexibilidad y velocidad.

Es el talento de los actores, mimos o bailarines, así como también implica a deportistas o cirujanos.

Mediante la utilización del cuerpo se puede crear, experimentar nuevos aprendizajes, ya que el aprendizaje significativo del “yo” empieza en el reconocimiento de su propio cuerpo, por ello debe ser fomentado adecuadamente en escuelas.

- **Inteligencia intrapersonal:** Es aquella que se refiere a la auto comprensión, el conocer su vida emocional, sus sentimientos, y la capacidad de discriminar estas emociones y auto controlarse. Facilidad de interpretar y orientar la propia conducta, reconociendo nuestras fortalezas y limitaciones. Inteligencia con habilidad para meditar, exhibir disciplina personal, conservar la compostura y dar lo mejor de sí mismo.

La inteligencia interpersonal, está relacionada con las ciencias psicológicas.

- **Inteligencia interpersonal o social:** Es la habilidad y capacidad para entender a las demás personas con empatía; está relacionada con las emociones, sentimientos y estados de ánimo.

Es típica de los buenos vendedores, políticos, profesores o terapeutas.

Gardner posteriormente incorporó dos clases adicionales de inteligencia, a saber:

- **Inteligencia naturalista:** Es la capacidad del observar y estudiar la naturaleza y el medio que nos rodea para organizar y clasificar. Esta inteligencia es característica de las personas que se dedican a la investigación y siguen los pasos propios del método científico.

Los biólogos y naturalistas son quienes más la desarrollan.

- **Inteligencia existencial:** Es la capacidad para situarse a sí mismo con respecto al cosmos. Es la inclinación que tienen los seres humanos a

hacer preguntas fundamentales acerca de la existencia. Por ejemplo ¿Quiénes somos nosotros? ¿Por qué existimos? ¿Por qué morimos?

Teoría triarquica de la inteligencia

Robert J. Sternberg, psicólogo estadounidense profesor de la Universidad de Yale, en su Teoría Triarquica de la inteligencia de 1985, estableció tres categorías para describir la inteligencia:

- **Inteligencia componencial - analítica:** la habilidad para adquirir y almacenar información.
- **Inteligencia experiencial – creativa:** habilidad fundada en la experiencia para seleccionar, codificar, combinar y comparar información.
- **Inteligencia contextual - práctica:** relacionada con la conducta adaptativa al mundo real. (Sternberg, 1985)

Los seres humanos tienen todas las inteligencias en mayor o menor medida, las cuales se van desarrollando por medio de una estimulación adecuada y teniendo en cuenta el ritmo de aprendizaje de los niños y niñas. Para muchos padres y maestros es un tema muy complejo de tratar cuando académicamente los niños no están presentando los resultados que se esperan de ellos, pero no se dan cuenta que a la hora de desenvolverse en la vida no basta con tener un gran expediente académico. Hay gente de gran capacidad intelectual pero incapaz de elegir bien a sus amigos; por el contrario, hay gente menos brillante en el colegio que triunfa en el mundo de los negocios o en su vida personal. Triunfar en los negocios, o en los deportes, requiere ser inteligente, pero en cada campo se utiliza un tipo de inteligencia distinto. No mejor ni peor, pero sí distinto. Dicho de otro modo, cada persona tiene mayor habilidad para diferentes cosas por ejemplo: Rafael Correa no es más ni menos inteligente

que Alex Aguinaga, simplemente sus inteligencias pertenecen a campos diferentes.

Es importante poner mayor énfasis a los tipos de actividades que se realizan con los alumnos ya que ello ayudará a reconocer las inteligencias de cada niño y niña, para luego poder motivarlo y estimularlo a realizar las cosas que verdaderamente son importantes para su vida, sin descuidar el contexto general, ya que siempre es bueno trabajar todas las inteligencias para que de esta manera sea más fácil elegir su vida futura y en que van a desempeñar sus actividades profesionales.

2.1.4 Aspectos que ayudan al Desarrollo de la Inteligencia en los Niños

Juego

El juego es una actividad necesaria para los seres humanos teniendo suma importancia en la esfera social, puesto que permite ensayar ciertas conductas sociales; a su vez es herramienta útil para adquirir y desarrollar capacidades intelectuales, motoras, o afectivas y todo esto se debe realizar de forma gustosa, sin sentir obligación de ningún tipo y como todas las actividades se requiere disponer de tiempo y espacio para poder realizarlo. (Dotrensr, 1983)

El juego permite:

- Desfogar tensiones emocionales del niño y niña.
- Formar su personalidad.
- Adquirir conocimientos, experiencias reales.
- Desarrollo integral del niño ya que involucra sensorialidad, percepción, afecto, coordinación motriz e imaginación.

- Conexiones neuronales.
- Crecimiento cognitivo, físico y psicológico.
- Forma capacidades lúdicas en cada edad.

A lo largo de la historia muchos autores hacen referencia al juego como una parte fundamental del desarrollo de los niños. Agregan que los juegos de la infancia “deben ser imitaciones de las ocupaciones serias de la edad futura”. Friedrich Fröbel, importante pedagogo del siglo XIX, reconoció la importancia del juego en el aprendizaje, y se interesó por los niños pequeños, estudiando los tipos de juegos que necesitan para desarrollar su inteligencia. (<http://www.cipes.org>)

Los niños no juegan solo para entretenerse, sino porque es la manera en la que comprenden cómo es el mundo y se sienten parte de él. El juego infantil es una necesidad básica para un buen desarrollo de la inteligencia y también para el equilibrio físico y emocional acorde a su edad. Jugando desarrollan sus aptitudes físicas, su inteligencia emocional, su creatividad, su imaginación, su capacidad intelectual, sus habilidades sociales y al tiempo que desarrollan todo eso, disfrutan y se entretienen. Es importante conocer la edad de los niños para poder condicionar un juego, ya que puede ser de suma importancia si al juego le damos un concepto educativo.

“Es el caso de la pedagogía Waldorf, para la cual el desarrollo de la inteligencia humana tiene un "calendario" de desarrollo propio, y cada etapa es fructífera si se asienta sólidamente en la anterior. La adquisición de habilidades y conocimiento debe estar en función de la evolución de los niños, y no al contrario. Y en estos primeros años, el juego imaginativo y creativo constituye el fundamento para la aparición posterior del pensamiento abstracto y de facultades racionales más complejas. Dicho de otro modo, en esos años jugar parece ser la actividad más seria que se puede realizar”. (Martín, 2008)

Evolución del juego

El niño hasta los 3 años de edad toma conciencia de su propio cuerpo y adquiere conocimientos en base al mundo q le rodea. Sus primeros juegos se basan en la imitación. Los niños juegan a desempeñar las mismas actividades que hacen los adultos, adquiriendo de esa forma habilidades útiles para su vida.

Ente los 3 y 5 años de edad los niños logran desarrollar de mejor manera su imaginación, ya que son capaces de crear objetos con materiales que estén a su alcance. Por ello es importante permitirles descubrir y experimentar diversos materiales evitando siempre darles la facilidad de los juguetes elaborados y accesibilidad a la tecnología que hoy en día están expuestos los niños y niñas, ya que mediante estos juegos tecnológicos, reducen las posibilidades de imaginación y creatividad en ellos.

Entre los 5 y 7 anos, la imaginación de los niños continúan en desarrollo logrando así no solo crear objetos sino también historias alrededor de estos objetos.

2.1.4.1 Juego libre y juego estructurado

El juego es un acto creativo importante que les enseña a los niños a resolver conflictos y dificultades. Hasta los 5 años de edad el juego el libre y creativo basada en la imitación Este contenido simbólico de los juegos constituye la base misma de la inteligencia humana. En esta fase podemos "incorporarnos" a sus juegos imaginativos, pero no conviene "dirigirlos".

A partir de esa edad es importante ir estructurando y dirigiendo los juegos que los niños presentan, sin limitarles en su capacidad creativa, ya que de esta manera ellos irán comprendiendo la importancia de compartir sus juegos con los demás, permitiéndoles socializar de mejor manera.

Muchos padres y madres ven poco a sus hijos durante la etapa escolar, debido a las responsabilidades y largas jornadas de trabajo. Limitándoles a solo unos momentos al final del día en los que pueden compartir juegos y vivencias con los niños. Es por ello que el juego debe tener un espacio en donde se brinde calidad más que cantidad, de una manera agradable para disfrutar en familia y estrechar los lazos de padres – hijos.

2.1.4.2 Arte

El arte es entendido generalmente como cualquier actividad o producto realizado por el ser humano con una finalidad estética o comunicativa, a través del cual se expresan ideas, emociones o, en general, una visión del mundo, mediante diversos recursos, como los plásticos, lingüísticos, sonoros o mixtos.

Otro concepto entiende al arte como la manifestación de la mente, de la inteligencia humana, por la cual se expresa la creatividad con la finalidad de establecer una comunicación entre el artista y el observador, intentando en la medida de lo posible, la transmisión de sentimientos y sensaciones.

El arte permite a las personas expresarse libremente tal cual es, de ahí la importancia del arte en nuestras vidas y por ende, en la de los pequeños, ya que es aquello que les permite expresarse libremente. Cuanto más pequeño son, más libres son de expresarse sin ningún tipo de condicionamiento.

En las escuelas se han implementado diferentes maneras de ayudar a los niños a ser más creativos y que puedan desarrollar sus habilidades y destrezas en un ambiente de seguridad, confianza y diversión sin tener un espacio limitado, para esto es importante conocer la importancia del arte en el desarrollo del niño, logrando cambiar la mentalidad de los padres de familia y de los docentes que se encargan de la educación y formación de los niños y niñas.

ARTES MUSICALES

- Mejora la habilidad para resolver problemas matemáticos y de razonamiento complejos.
- Es una manera de expresarse.
- Introduce a los niños a los sonidos y significados de las palabras y fortalece el aprendizaje.
- Brinda la oportunidad para que los niños interactúen entre sí y con los adultos.
- Estimula la creatividad y la imaginación infantil.
- Al combinarse con el baile, estimula los sentidos, el equilibrio, y el desarrollo muscular.
- Provoca la evocación de recuerdos e imágenes con lo cual se enriquece el intelecto.
- Estimula el desarrollo integral del niño, al actuar sobre todas las áreas del desarrollo.
- Desarrolla la memoria, la atención, memorización.

2.1.4.3 La Música

“La música es, según la definición tradicional del término, el arte de organizar sensible y lógicamente una combinación coherente de sonidos y silencios utilizando los principios fundamentales de la melodía, la armonía y el ritmo,

mediante la intervención de complejos procesos psico-anímicos". (Dahlhaus, 2012, p. 10)

La música se considera uno de los mejores medios de comunicación masivo entre las personas de cualquier edad, condición social o económica. Pues ayuda a la sensibilidad, inteligencia, amor e imaginación creativa de una persona.

Importancia de la música

La música tiene un importante valor educativo, ya que ayuda al desarrollo del cerebro, aumentar la memoria, la concentración y estimula la expresión corporal de los niños. A través de la música, el niño puede mejorar su coordinación y combinar una serie de conductas. Si un niño es estimulado desde muy temprana edad por medio de la música, esta les brinda seguridad emocional, confianza y tranquilidad y desarrolla de mejor manera sus sentidos.

Diversos estudios han demostrado, por ejemplo, que:

- La música es capaz de calmar o estimular el movimiento y el ritmo cardiaco de un bebé en el útero. (Thomas Verny, 1988)
- Los bebés prematuros que escuchan música clásica en la unidad de cuidados intensivos aumentan más de peso, salen antes del hospital y tienen más posibilidades de sobrevivir. (Fred J. Schwartz, 1997)
- Los niños que reciben clases de música manifiestan tener más habilidades motrices, más capacidad para las matemáticas y mejor rendimiento en la lectura que los que no estudian música. (Craig Peery y Irene Weiss Peery, 1987)

- Los alumnos de instituto que cantan o tocan un instrumento obtienen hasta 52 puntos más en los test de aptitud académica que los que no lo hacen. (College Board, 1998)

2.1.5 Importancia de desarrollar el Lenguaje

El papel del lenguaje en el ser humano es de vital importancia ya que este es el medio por el cual logra su comunicación, la expresión de sentimientos, estableciendo vínculos afectivos; por medio de éste incrementa sus conocimientos y así desarrolla destrezas de pensamiento, es el medio más importante para el contacto social.

“El establecimiento y ejercitación de actividades que estimulen el lenguaje en el niño desde las primeras edades (0-5 años) es fundamental ya que esto se traducirá en una formación integral de sus potencialidades (Minera, 2008).

Por medio del lenguaje, adquirimos conocimientos de:

- Escuchar,
- Leer,
- Escribir,
- Emisión de sonidos que tiene significado
- Comunicarnos con las demás personas y,
- Poder expresar de manera oral lo que sabemos o queremos.

Mediante actividades lúdicas, las maestras pueden ayudar a los niños y niñas a facilitar el aprendizaje del habla, ya que el lenguaje es un proceso que requiere de comprensión de palabras, articulación y pronunciación, expresar sentimientos y emociones y curiosidad del entorno inmediato. Por ello es necesario que de manera dinámica y práctica vayan adquiriendo el lenguaje de manera natural y respetando el desarrollo de aprendizaje de cada niño y niña.

Para llegar a la comprensión de las palabras, es importante que los niños y niñas entiendan el significado de dicha palabras la cual están expresando, es decir que tengan una estructura cognitiva que relacione la palabra con la imagen y el objeto físico del mismo.

2.1.6 Importancia de desarrollar el Oído

La audición tiene una importancia muy especial, porque es la puerta de entrada del lenguaje, con lo que propicia el desarrollo del mismo en la persona que capta el de sus semejantes. Los niños aprenden a hablar oyendo y si su problema de audición es de nacimiento, no pueden desarrollar lenguaje, razón por la cual tienen una doble discapacidad: no reciben mensajes y no aprenden a elaborar los propios.

Al ser la audición el punto de partida de la principal característica distintiva del ser humano que es el lenguaje, su ausencia o su disminución implican consecuencias personales, familiares, sociales, educativas y culturales de gran importancia.

Un niño que no oye, no solo no puede aprender a hablar, sino que tampoco puede leer y escribir, que es la base del desarrollo cultural.

Hablar es la principal consecuencia funcional de la audición. Nadie aprende a leer y escribir si previamente no ha consolidado su código lingüístico oral. Por eso, la audición debe considerarse, sin lugar a dudas, como uno de los más grandes dones funcionales que desarrollan todos los seres humanos. (<http://www.hospitalgeneral.salud.gob.mx>)

2.1.7 Importancia de desarrollar la Lectura

La lectura no solo proporciona información, sino que forma al ser humano creando hábitos de reflexión, análisis, esfuerzo, concentración y recreación.

Es importante entonces, desarrollar hábitos de lectura desde muy pequeños, mediante la lectura de cuentos, fabulas, ya que esto les permitirá a los niños crecer con el interés por la lectura, lo que favorecerá su proceso de comunicación y escritura en el futuro.

A continuación, algunas de las razones por las cuales es importante leer:

- La lectura ayuda al desarrollo y perfeccionamiento del lenguaje.
- Mejora la expresión oral y escrita y hace el lenguaje más fluido.
- Aumenta el vocabulario y mejora la redacción y ortografía.
- La práctica lectora ayuda a que se actualice constantemente los conocimientos para hacernos más competentes día a día.
- La lectura da facilidad para exponer el propio pensamiento y posibilita la capacidad de pensar. En el acto de leer, se establecen conceptos, juicios y razonamientos.
- La lectura es una buena herramienta de trabajo intelectual pues permite el desarrollo de habilidades cognitivas como: definir, comparar, observar argumentar, etc.,
- La lectura nos permite conocer otras culturas acercándonos a lugares, personas y costumbres lejanas a nosotros en el tiempo o en el espacio.
- La lectura es una afición que dura toda la vida que puede practicarse a cualquier edad, tiempo, lugar y circunstancia.

Para concluir, el proceso de desarrollo de la inteligencia, cuenta con varios factores que complementan el mismo, como ya se ha analizado, la lectura, el

lenguaje, el escuchar y el hablar, son elementos básicos que deben ser desarrollados para lograr este proceso de manera satisfactoria, puesto que serán los más utilizados, si se lo hace de manera apropiada, en la enseñanza de los niños.

Los padres y maestros deben preparar a los niños y niñas para facilitar el aprendizaje de la lectura de forma que, cuando llegue el momento de enseñarle a leer en la escuela, hayan adquirido capacidades que son determinantes para el éxito del aprendizaje lector.

2.1.8 Síntesis

Para concluir, el proceso de desarrollo de la inteligencia, cuenta con varios factores que complementan el mismo, como ya se ha analizado, la lectura, el lenguaje, el escuchar y el hablar, son elementos básicos que deben ser desarrollados para lograr este proceso de manera satisfactoria, puesto que serán los más utilizados, si se lo hace de manera apropiada, en la enseñanza de los niños. Una vez desarrollados estos elementos en los niños se podrá encaminarlos hacia nuevas metodologías, como la música.

En este contexto adherir actividades lúdicas musicales al proceso de desarrollo integral de la inteligencia de los niños es primordial, puesto que les provee de capacidades mucho más amplias, las mismas que permitirán desarrollar en ellos, aptitudes hacia las diversas ramas del aprendizaje fundamentales en su etapa inicial de educación.

2.2 LA IMPORTANCIA DE LAS ACTIVIDADES LÚDICAS MUSICALES EN EL DESARROLLO DE LA INTELIGENCIA DEL NIÑO Y NIÑA

2.2.1 Actividades Lúdicas Musicales

Son un conjunto de actividades en la que intervienen el juego y la música que se utilizan para lograr el desarrollo integral de los niños y niñas. Existen elementos musicales que pueden ser aplicados como juego para identificar y tratar diversos problemas que presenten los niños y niñas. Permite de manera dinámica el aprendizaje significativo en las primeras edades de los niños y niñas. Las actividades lúdicas musicales pueden ser estimuladas en la casa y en la escuela para lograr un mejor desarrollo de capacidades y habilidades.

2.2.2 Importancia de las Actividades Lúdicas Musicales

Las actividades lúdicas musicales permiten el desarrollo de habilidades y destrezas que el niño tiene en el área cognitiva, ya que la melodía, influye en ambos hemisferios cerebrales. La música ayuda a resolver una amplia variedad de problemas emocionales que los niños y niñas presentan dentro y fuera de la clase.

Es una técnica de enseñanza que ayuda a los niños a desarrollar disciplina y conducta, es decir, no sólo ayuda con la adquisición de conocimientos y el desarrollo de habilidades, sino que también contribuye en el aprendizaje de otras asignaturas.

Para entender cuán importante son las actividades lúdicas en el desarrollo de los niños, se debe tomar en cuenta que estas influyen en sus componentes: intelectual - cognitivo, volitivo - conductual, afectivo - motivacional y las aptitudes. (<http://www.monografias.com>)

En el intelectual - cognitivo se fomentan la observación, la atención, las capacidades lógicas, la imaginación, la investigación científica, los conocimientos, las habilidades, los hábitos, etc.

En el volitivo-conductual se desarrollan los valores que un ser humano debe tener como: disciplina, el respeto, la perseverancia, responsabilidad, puntualidad, compañerismo, la cooperación, la lealtad, la seguridad en sí mismo, etc.

En el afectivo-motivacional se propicia el interés, espíritu de solidaridad, dar y recibir ayuda, etc.

Como resultado de lo anteriormente descrito, observamos que el juego es un medio para estimular y fomentar la capacidad técnico-creadora de los niños.

El *juego* es una actividad natural en los niños, que desarrolla integralmente la personalidad y su capacidad creadora. Y la principal característica de la *música* es la relajación, entonces podemos decir que al complementarlas podríamos obtener resultados satisfactorios en el desarrollo de habilidades y destrezas en los niños y niñas.

2.2.3 Metodologías y Autores que han utilizado la música como Instrumento de Aprendizaje

La música representa un papel importante en el proceso enseñanza aprendizaje de los alumnos (sobre todo los de educación inicial), por lo tanto, los maestros, las instituciones educativas, los padres y el personal de salud, deben conocer la importancia y beneficios que tiene la música en el desarrollo educativo de los niños.

Existen una gran cantidad de autores y músicos, que han desarrollado varias metodologías para usar la música de una forma práctica y eficaz, de tal forma

que sea sencillo para los maestros y divertido para los niños desarrollar la inteligencia a través de las actividades musicales. A continuación detallaremos las más importantes.

2.2.3.1 El Efecto “Mozart” y el Efecto “Tomatis”

Es un programa terapéutico implementado por un médico otorrinolaringólogo francés Alfred Tomatis, en la rehabilitación de personas con dificultades auditivas o de lenguaje y que consiste en la estimulación musical al escuchar piezas de Mozart y otros compositores clásicos, obteniendo cambios positivos en el desarrollo del, a este efecto se le ha denominado “efecto Tomatis”. Asimismo, elaboró un nuevo modelo de crecimiento y desarrollo del oído humano al reconocer que el feto escucha sonidos dentro del útero materno. Y lo importante que es escuchar la voz de su madre. Al igual que en estudiantes de mayor edad se estimula su coeficiente intelectual transitorio así como en la conducta y afectividad, al escuchar piezas musicales de Mozart.

2.2.3.2 Vivaldi

Antonio Lucio Vivaldi fue un compositor y músico del Barroco tardío y de la música universal. Y lo más importante de su obra es haber cimentado el género del concierto.

Una de sus más grandes obras, es la de “las cuatro estaciones”, que es un concierto para violín. Y es esta música la que actualmente puede usarse para la estimulación temprana musical en los niños de iniciación musical, es decir desde su nacimiento hasta aproximadamente los cinco años de edad.

2.2.3.3. Pedagogía Waldorf

La pedagogía Waldorf tiene sus raíces en la investigación del científico y pensador austríaco Rudolf Steiner (1861-1925), y de acuerdo a su filosofía, cada ser humano es único en espíritu, cuerpo y alma y sus capacidades se desarrollan en 3 etapas: primera infancia, niñez y adolescencia.

Cuando un niño puede relacionar lo que aprende con sus propias experiencias, su interés vital se despierta, su memoria se activa, y lo aprendido se vuelve suyo. Las escuelas Waldorf están diseñadas para propiciar este tipo de aprendizaje.

El método de Steiner se basa en proveerle al niño lo que necesita en cada momento de su evolución. El proceso de desarrollo del niño y el ser humano se puede dividir en períodos de siete años. Por motivos de esta investigación se dará a conocer únicamente el período de la primera infancia.

Primera infancia (0 a 6 años)

Los niños absorben el mundo sobre todo a través de sus sentidos y responden con el modo más activo de aprendizaje y conocimiento: la imitación, que es la capacidad de identificarse con el entorno a través de las acciones como son: el tono de voz, el contacto físico y visual, los gestos corporales, los colores, los olores, los sabores. Por medio del juego de roles.

Los encargados del cuidado de niños ya sean padres, niñeras, maestras de educación inicial, tienen la responsabilidad de crear un entorno que sea digno de esta imitación incondicional del niño para desarrollar el juego creativo lo cual nos ayuda a promover el desarrollo de su organismo físico de manera favorable.

2.2.4 La Música y sus Efectos en el Desarrollo del Cerebro

Las investigaciones que se han referido al efecto de la música sobre el cerebro infantil, han coincidido en que ésta provoca una activación de la corteza cerebral, específicamente en las zonas frontal y occipital que son las que intervienen en la inteligencia espacio - temporal.

La música es uno de los principales elementos dentro del proceso de desarrollo de la inteligencia de un niño, ya que proporciona estructuras funcionales cada vez más complejas en el cerebro, lo cual se ha podido comprobar a través de estudios mediante la exploración de imagen (resonancia magnética, tomografía), en la que puede ver que parte del cerebro se activa durante la emisión de sonidos.

De igual manera, hay estudios que prueban que si un niño es estimulado aun antes de nacer, en el vientre de la madre, la música tiene un papel esencial en el proceso de crear conexiones neuronales en el cerebro del niño y, por tanto en el desarrollo de la inteligencia.

Por todo esto se concluye que la música provoca:

- Aumenta la capacidad de memoria, atención y concentración de los niños.
- Mejora la habilidad para resolver problemas matemáticos y de razonamiento complejos.
- Introduce a los sonidos y significados de las palabras y fortalece el aprendizaje.
- Brinda oportunidades para que los niños socialicen y es una manera de expresarse.
- Al combinarse con el baile, estimula los sentidos, el equilibrio, y el desarrollo muscular.

Esto demuestra los beneficios que tiene la música para el desarrollo de la inteligencia, siendo un mecanismo que debería ser utilizado en todos los métodos de enseñanza por lo menos 15 minutos diarios, para estimular así la cognición de los niños desde tempranas edades.

2.2.5 Estrategias para desarrollar la Inteligencia a través de Actividades Lúdicas Musicales

El niño es capaz de captar todo lo que en el mundo le rodee, en sus primeros años, se forma el cerebro de este, por lo que se pueden emplear diversas estrategias, que además de divertirlos y entretenerlos, podrán ayudar al desarrollo de su inteligencia.

Música de fondo: La música reduce el estrés, mejora el aprendizaje y la retención a largo plazo. Se pueden utilizar diferentes tipos de música para la relajación antes de iniciar una actividad, una canción como introducción a un tema pedagógico o mientras estudian, para lograr un mejor resultado en su rendimiento escolar. Las notas musicales de ciertas piezas influyen en el estado de ánimo y emociones en las personas. Por ello es importante escoger una música adecuada para cada actividad.

Canciones: Existen varios Cd para enseñar a los niños diferentes canciones que van ligadas al objetivo pedagógico que se esté enseñando. Como por ejemplo cuando cantamos “El elefante se balanceaba”, estamos teniendo un concepto pedagógico de números y de la misma manera utilizamos música para obtener la atención de los niños y niñas.

Rondas Infantiles: Es una fusión de sonidos y movimientos rítmicos corporales de los niños. Por ejemplo: “Juguemos en el bosque”, etc. Adaptándolas a los temas y necesidades de cada grupo escolar.

Creación de sonidos: Se podrá obtener sonidos a partir de elementos o instrumentos no musicales como por ejemplo: sonidos de vasos, mesas, tapas, sillas, etc.

Manipulación de instrumentos musicales: Permitir que los niños y niñas tengan contacto con instrumentos musicales acordes a su tamaño y a su necesidad. Por ejemplo: Flautas, pandereta, xilófono, etc.

2.2.6 Síntesis

En síntesis lo que se dio a conocer en esta investigación, fue la importancia de un aprendizaje dinámico mediante la utilización del juego y la música y como las actividades lúdicas musicales ayudan a trabajar las aptitudes de los niños, así como también ayudan a desarrollar las habilidades y destrezas que van presentando. La educación inicial se encarga del proceso de estructuración de la personalidad del niño y la niña, ya que en los primeros años de vida es cuando mejor podemos aprovechar la capacidad de absorción de información por medio de los sentidos, potenciando la capacidad de expresión, la individualidad y las vivencias significativas, que les ayudan a ser responsable consigo mismo, con las demás personas y con el mundo.

Esta comprobado científicamente que la música ayuda a la relajación de los niños, a trabajar y controlar sus emociones, lo cual es de gran ayuda ya que muchas veces hay niños muy inteligentes pero a la vez muy inseguros, por lo que suelen ser niños tímidos. Es así que el juego permite desarrollar y trabajar sobre todas sus sensaciones y percepciones, por ello es importante ir experimentando con todos los sentidos del cuerpo humano.

Hoy en día ir a la escuela se ha vuelto una obligación, los padres trabajan y desde tempranas edades tienen la necesidad de dejarlos en C.D.I, es por ello que con esta nueva iniciativa de educación, los padres podrían brindarles calidad de tiempo a sus hijos. Para que en el niño se desarrollen integralmente

sus inteligencias, hay que trabajar en todas sus áreas, tanto en motricidad, afectividad, lenguaje y socialización. Se debe tomar en cuenta la evolución y el desempeño de cada uno de los niños, para poder darse cuenta en que necesitan refuerzo y poder lograr que hoy en día los niños salgan con mayor autonomía y seguridad.

2.3 HIPÓTESIS

Las Actividades Lúdicas Musicales en los Centros de Desarrollo Infantil permiten el desarrollo de la inteligencia a los niños de 3 a 4 años.

2.4 VARIABLES

2.4.1 Variable Independiente

Actividades lúdicas musicales.

2.4.2 Variable Dependiente

Desarrollo de la inteligencia en niños de 3 a 4 años.

2.4.3 Operacionalización de Variables

**Cuadro Nº 5 Operacionalización de la variable dependiente
Variable Independiente Actividades lúdicas musicales.**

Definición conceptual	Dimensión	Indicador	Ítem	Técnica/ Instrumento
Es una fusión de actividades de juego y música con bases rítmicas, melódicas y auditivas que un maestro parvulario utiliza para mejorar el desarrollo intelectual y aprendizaje en los niños.	Operaciones	<ul style="list-style-type: none"> • Actividades • Estrategias • Tareas 	1.- De las actividades didácticas que se enlistan a continuación, ¿cuales emplea usted para potenciar el desarrollo de la inteligencia en los niños y niñas de 3 a 4 años? Adivinanzas () Dibujos () Retahílas () Comparaciones () Todas () Ninguna () Otras..... ()	T: Encuesta aplicada a las educadoras
	Juego y Música	<ul style="list-style-type: none"> • Dinámica • Armonía • Mecanismo 	2.- ¿Que estrategias lúdicas utiliza con sus niños y niñas? Juegos de Roles () Manipulación de instrumentos musicales () Bailes () Todas () Ninguna () Otras..... ()	
	Aprendizaje	<ul style="list-style-type: none"> • Adquisición de conocimientos • Interiorización de conocimientos • Aplicación de conocimientos 	3.- ¿Cree usted que el desarrollo de habilidades y destrezas puede ser más dinámico por medio de las actividades lúdicas musicales? Siempre () A Veces () Nunca () 4.- ¿Como fomenta usted la armonía dentro del aula? Música de Relajación () Respeto mutuo () Salidas al aire libre () Todas () Ninguna () Otras..... () 5.- ¿Qué mecanismos utiliza para evaluar el desarrollo de sus alumnos? Observación () Libreta de Evaluación () Entrevistas con Padres de Familia () Todas () Ninguna () Otras..... () 6.- ¿Planifica actividades lúdicas musicales para lograr la interiorización de los conocimientos? Siempre () A Veces () Nunca ()	

Cuadro Nº 6 Variable Dependiente: Desarrollo de la inteligencia en niños de 3 a 4 años.

Definición conceptual	Dimensión	Indicador	Ítem	Técnica/ instrumento	
Es la capacidad de los seres humanos para entender o comprender información y resolver problemas.	Capacidad	<ul style="list-style-type: none"> • Competencias • Aptitud 	7.- ¿Que materiales lúdicos musicales permiten desarrollar las competencias de los niños y niñas dentro y fuera del aula?		
			Canciones	()	
			Rimas musicales	()	
	Entender			Instrumentos	()
				Videos musicales	()
				Todas	()
				Otras.....	
				8.- ¿Que aptitudes en los niños y niñas se debe tomar en cuenta para brindar una educación personalizada?	
				Personalidad	()
				Destreza física	()
				Déficit de atención	()
Ninguna				()	
Otras.....					
Resolver problemas					<ul style="list-style-type: none"> • Captar • Pensar • Experimentar • Medio
	Tonalidad de voz	()			
	Concursos	()			
	Preguntas	()			
	Todas	()			
	Otras.....				
	10.- ¿Qué resultados espera lograr al permitir a sus niños y niñas el experimentar con nuevos materiales:				
	Aprender a resolver problemas por si mismos	()			
	Experimenten su uso	()			
	Encuentren mayor interés	()			
	Todas	()			
Otra.....					
11.- Utiliza usted la música como medio para desarrollar la inteligencia de los niños y niñas de su aula?					
Siempre	()				
A Veces	()				
Nunca	()				

Elaborado por: Adriana Cobo

CAPITULO III METODOLOGÍA

3.1 DELIMITACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN

3.1.1 Delimitación Espacial y Delimitación Temporal

En cuanto a la infraestructura del Centro de Desarrollo Inicial “El Pinar”, tiene 3 secciones distribuidas en:

- 1 aula Maternal con 10 niños (de 1 año 8 meses a 2 años)
- 4 aulas de Guardería 2 con (70 niños de 2 a 3 años); y
- 4 aulas de Guardería 3 con (60 niños de 3 a 4 años).

La investigación se realizó con niñas y niños de 3 a 4 años en el Centro de Desarrollo Inicial “El Pinar”, ubicado dentro de las instalaciones del Colegio Los Pinos, en las calles Agustín Zambrano s/n y Tomás Chariove, en la Ciudad de Quito durante el periodo lectivo 2010 - 2011.

3.1.2 Unidades de Observación

Las unidades de Observación fueron:

- 11 Niños y 9 Niñas del Centro de Desarrollo Inicial “El Pinar”.
- 20 Docentes del Centro de Desarrollo Inicial.
- 1 Coordinadora General del Centro de Desarrollo Inicial.

3.1.3 Enfoque de la Investigación

El enfoque de la investigación es cualitativo ya que se maneja resultados en base a la observación realizada a niños y niñas de acuerdo a sus habilidades y destrezas que iban desarrollando durante el periodo de estudio; así como también, cuantitativa, ya que se manejaron datos estadísticos de las pruebas

realizadas para medir el CI en los niños y niñas del Centro de Desarrollo Inicial “El Pinar” y las encuestas aplicadas a las profesoras de la Institución.

3.1.4 Modalidades de la Investigación

Bibliográfica - Documental

Para esta investigación se utilizó material bibliográfico recopilado en libros, revistas, documentos físicos y virtuales, para poder obtener información que permita fundamentar lo investigado.

De campo

Se utilizó la investigación de campo también, ya que se trabajó directamente con niños y niñas al aplicar el Test de Aptitudes McCarthy, al igual que se implemento actividades lúdicas musicales en la planificación diaria para comprobar que ayudan en el desarrollo de la inteligencia de los niños. Se pudo acceder también a una entrevista con el Soc. Mg. Sc. Carlos Proaño, en la Ciudad de Pasaje – Provincia de El Oro – Ecuador, para obtener datos más reales sobre la investigación en curso.

3.1.5 Tipos de Investigación

Exploratorio

Porque al empezar la investigación, no existía una idea concreta sobre la inteligencia y sus diversas maneras en las que son tomadas en cuenta. Logrando diferenciar con claridad y trabajar intentando dar a conocer sobre la importancia de la música y el juego en el desarrollo de la inteligencia de niños y niñas.

Descriptivo

Cuando se señala cómo es y cómo se manifiesta un fenómeno o evento, cuando se busca especificar las propiedades importantes para medir y evaluar aspectos, dimensiones o componentes del fenómeno a estudiar. En este caso se hace una descripción del desarrollo de los niños y lo que sucede al aplicar la Guía propuesta.

3.1.6 Métodos y Técnicas

En el presente trabajo se utilizó el método científico, siguiendo los lineamientos adecuados con el objetivo de validar la información que se obtuvo mediante la investigación, empleando las técnicas utilizadas como: la observación, experimentación, encuestas y entrevistas que facilitaron la obtención del resultado.

3.1.7 Población y Muestra

La población sobre la cual se realizó la investigación fue escogida de acuerdo a las edades de los niños y niñas de la sección Guardería 3, como único requisito haber cumplido los 3 años hasta Octubre del 2010; para mayor certeza en los resultados de la muestra en el C.D.I. "El Pinar" de la Ciudad de Quito. Ya que la misma prueba se realizará 3 meses después de haber implementado las actividades lúdicas musicales en la planificación diaria. Para la aplicación del test se obtuvo la ayuda de la Psicóloga del Centro de Desarrollo Inicial Carla Yopez, así como también, la Lic. Tatiana Jumbo que nos ayudó en la implementación de las actividades lúdicas musicales en las aulas. Esta distribuida de la siguiente forma: 11 Niños y 9 Niñas.

Cada aula cuenta con dos maestras una titular y otra asistente la cual se encargan del apoyo pedagógico dentro del aula. También existen profesoras complementarias que se encargan de las clases de música, ayuda psicológica, educación física, atención medica.

CAPITULO IV

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

4.1 ANÁLISIS CUANTITATIVO

4.1.1 Encuesta a Docentes

1. De las actividades didácticas que se enlistan a continuación, ¿Cuales emplea usted, para potenciar el desarrollo de la inteligencia en los niños y niñas de 3 a 4 años?

Grafico N° 1



Fuente: Profesoras C.D.I. El Pinar

Elaborado por: Adriana Cobo

Cuadro N° 7

Adivinanza	8
Dibujos	6
Retahílas	1
Comparaciones	4
Todas	1
Ninguna	
Otras	
Total	20

Fuente: Profesoras C.D.I El Pinar

Elaborado por: Adriana Cobo

Análisis:

Se puede decir que el 40% de las parvularias, utilizan adivinanzas para potenciar el desarrollo de la inteligencia de los niños dentro de su salón de clases, el 30% de ellas, utilizan dibujos, 20% usan comparaciones, el 5% usan retahílas y el 5% usan todas las anteriores.

2. ¿Qué estrategias lúdicas utiliza con sus niños y niñas?

Grafico Nº 2



Fuente: Profesoras C.D.I. El Pinar

Elaborado por: Adriana Cobo

Cuadro Nº 8

Juegos de Roles	7
Manipulación de instrumentos musicales	7
Bailes	4
Todas	2
Ninguna	
Otras	
Total	20

Fuente: Profesoras C.D.I. El Pinar

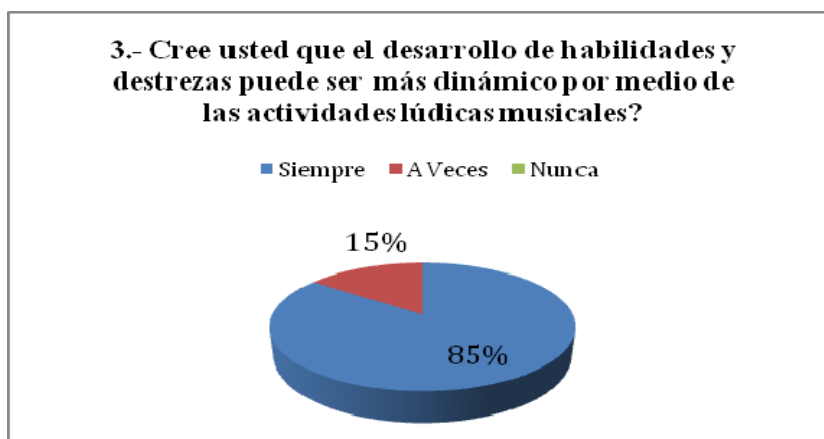
Elaborado por: Adriana Cobo

Análisis:

Podemos decir que el 35% de las maestras utilizan el juego de roles, el 35% de manipulación de instrumentos musicales, el 20% utilizan bailes y el 10% utilizan todas.

3. ¿Cree usted que el desarrollo de habilidades y destrezas puede ser más dinámico por medio de las actividades lúdicas musicales? ¿Por qué?

Grafico N° 3



Fuente: Profesoras C.D.I. El Pinar
Elaborado por: Adriana Cobo

Cuadro N° 9

Siempre	17
A Veces	3
Nunca	
Total	20

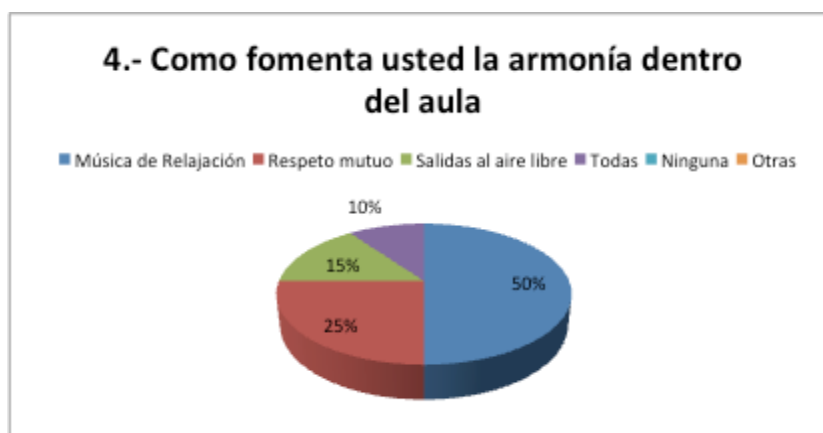
Fuente: Profesoras C.D.I. El Pinar
Elaborado por: Adriana Cobo

Análisis:

Se puede decir que el 85% de las maestras considera que el desarrollo de habilidades y destrezas puede ser más dinámico por medio de las actividades lúdicas musicales, mientras que el 15% considera que a veces.

4. ¿Cómo fomenta usted la armonía dentro del aula?

Grafico N° 4



Fuente: Profesoras C.D.I. El Pinar

Elaborado por: Adriana Cobo

Cuadro N° 10

Música de Relajación	10
Respeto mutuo	5
Salidas al aire libre	3
Todas	2
Ninguna	
Otras	
Total	20

Fuente: Profesoras C.D.I. El Pinar

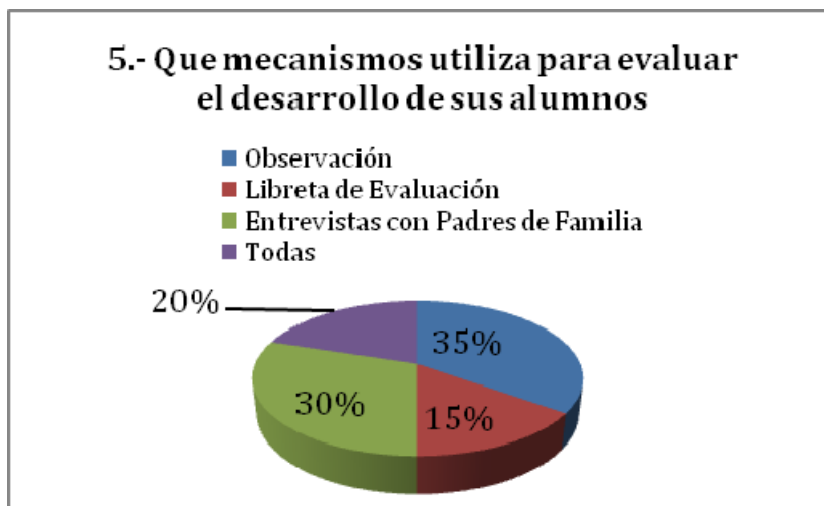
Elaborado por: Adriana Cobo

Análisis:

Se puede observar que el 50% de las maestras utilizan música de relajación, el 25% el respeto mutuo, el 15% salidas al aire libre y el 10% utiliza todas estas técnicas.

5. ¿Qué mecanismos utiliza para evaluar el desarrollo de sus alumnos?

Gráfico N° 5



Fuente: Profesoras C.D.I. El Pinar

Elaborado por: Adriana Cobo

Cuadro N° 11

Observación	7
Libreta de Evaluación	3
Entrevistas con Padres de Familia	6
Todas	4
Ninguna	
Otras	
Total	20

Fuente: Profesoras C.D.I. El Pinar

Elaborado por: Adriana Cobo

Análisis:

Se puede decir el 35% de las maestras utilizan la observación como mecanismo para evaluar el desarrollo de los niños, el 30% es mediante entrevistas con padres de familia, el 15% utilizan las libretas de evaluación y el 20% utilizan todas.

6. ¿Planifica actividades lúdicas musicales para lograr la interiorización de los conocimientos?

Grafico N° 6



Fuente: Profesoras C.D.I. El Pinar

Elaborado por: Adriana Cobo

Cuadro N° 12

Siempre	16
A Veces	3
Nunca	1
Total	20

Fuente: Profesoras C.D.I. El Pinar

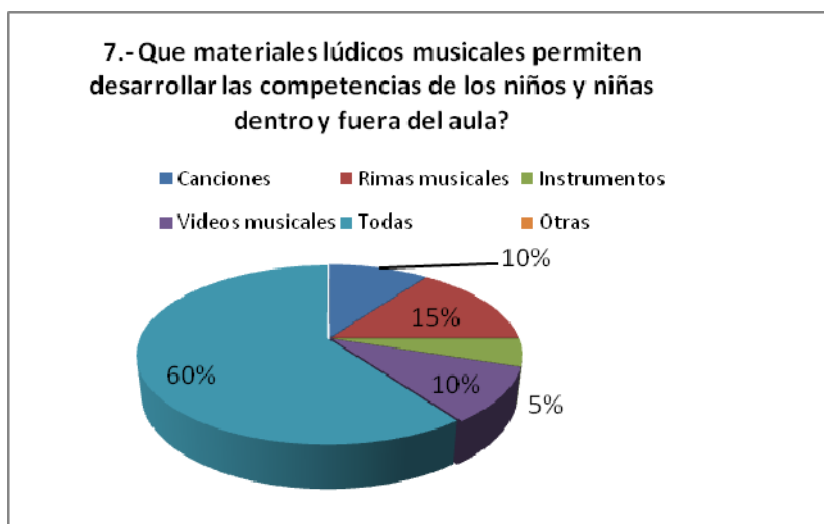
Elaborado por: Adriana Cobo

Análisis:

Se puede decir que el 80% de las maestras siempre planifican actividades lúdicas musicales para lograr la interiorización de los conocimientos, mientras que el 15 % respondieron que a veces, y el 5% respondió que nunca.

7. ¿Qué materiales lúdicos musicales permiten desarrollar las competencias de los niños y niñas dentro y fuera del aula?

Gráfico N° 7



Fuente: Profesoras C.D.I. El Pinar

Elaborado por: Adriana Cobo

Gráfico N° 13

Canciones	2
Rimas musicales	3
Instrumentos	1
Videos musicales	2
Todas	12
Otras	
Total	20

Fuente: Profesoras C.D.I. El Pinar

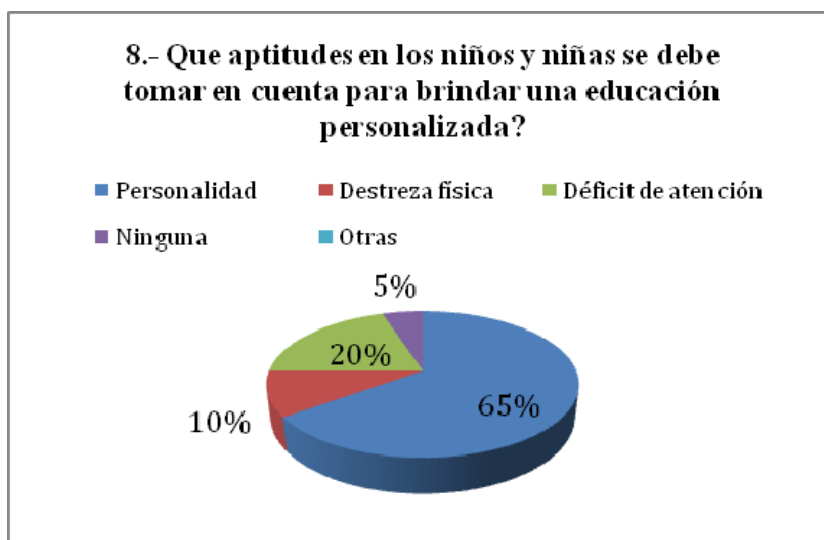
Elaborado por: Adriana Cobo

Análisis:

Se puede decir que el 5% utilizan instrumentos musicales, el 10% utilizan canciones, el 10% utilizan videos musicales, el 15% utilizan rimas musicales y el 60% de las profesoras utilizan todos estos elementos para desarrollar las habilidades y destrezas de los niños y niñas.

8. Qué aptitudes en los niños y niñas se debe tomar en cuenta para brindar una educación personalizada?

Gráfico N° 8



Fuente: Profesoras C.D.I. El Pinar

Elaborado por: Adriana Cobo

Cuadro N° 14

Personalidad	13
Destreza física	2
Déficit de atención	4
Ninguna	1
Otras	
Total	20

Fuente: Profesoras C.D.I. El Pinar

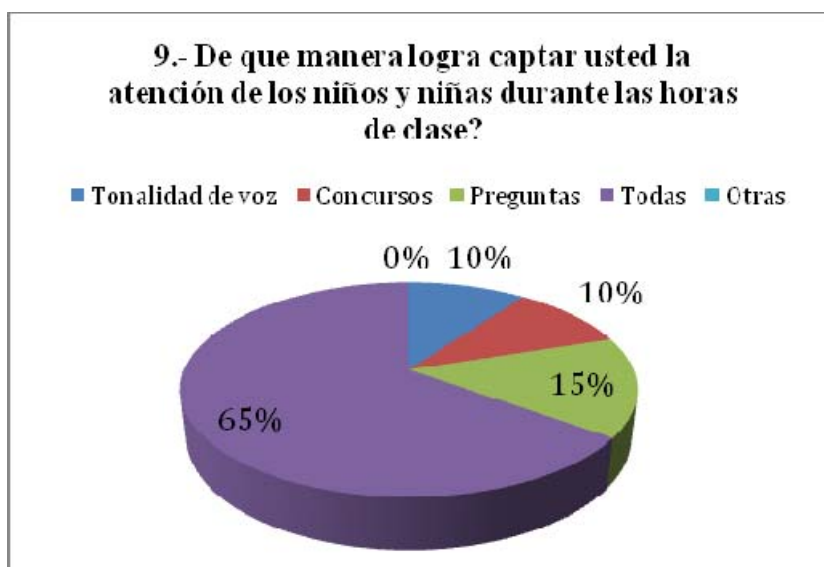
Elaborado por: Adriana Cobo

Análisis:

Se observa que el 65% de las maestras encuestadas toman en cuenta la personalidad de los niños, el 20% considera que cuando hay déficit de atención se debe poner más cuidado, el 10% piensa que se debe tomar en cuenta las destrezas físicas de los niños y el 5% cree que ninguna de estas se debe tomar en cuenta.

9. ¿De qué manera logra captar usted la atención de los niños y niñas durante las horas de clase?

Gráfico N° 9



Fuente: Profesoras C.D.I. El Pinar
Elaborado por: Adriana Cobo

Cuadro N° 15

Tonalidad de voz	5
Concursos	2
Preguntas	3
Todas	13
Otras	0
Total	20

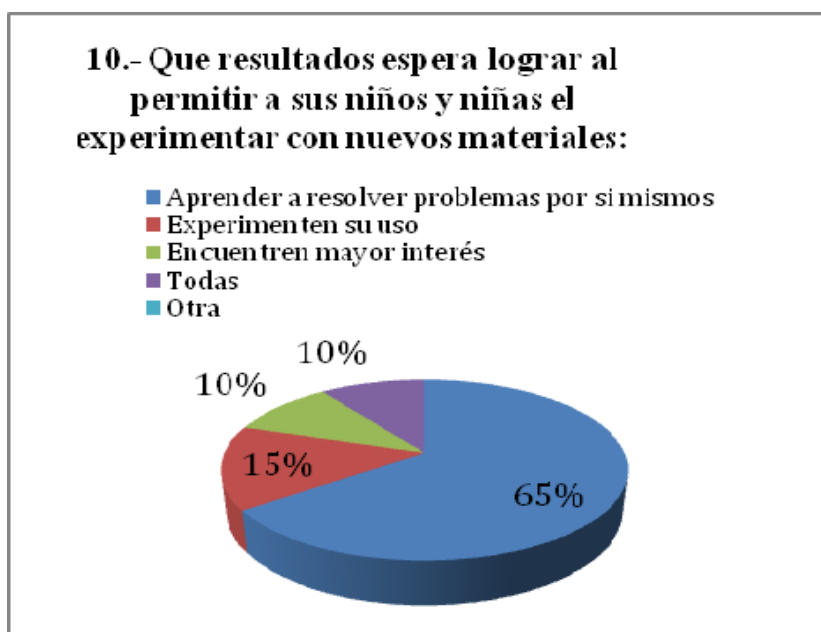
Fuente: Profesoras C.D.I. El Pinar
Elaborado por: Adriana Cobo

Análisis:

En conclusión el 65% de las maestras piensan que todas estas herramientas captan la atención del niño, el 15% utilizan preguntas, el 10% se ayudan por medio de concursos y el otro 10% con la tonalidad de voz.

10. Qué resultados espera lograr al permitir a sus niños y niñas el experimentar con nuevos materiales:

Gráfico N° 10



Fuente: Profesoras C.D.I. El Pinar

Elaborado por: Adriana Cobo

Cuadro N° 16

Aprender a resolver problemas por si mismos	13
Experimenten su uso	3
Encuentren mayor interés	2
Todas	2
Otras	
Total	20

Fuente: Profesoras C.D.I. El Pinar

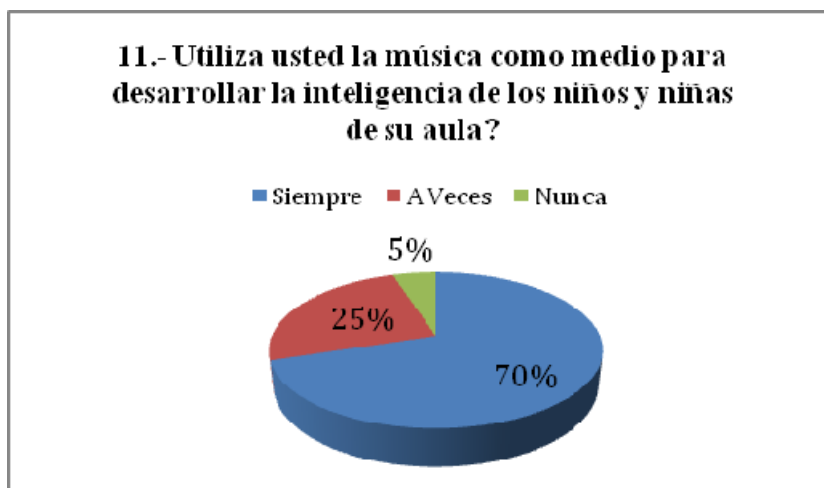
Elaborado por: Adriana Cobo

Análisis:

Observamos que 65% de las maestras piensan que los niños aprenden a resolver problemas por si mismos cuando experimentan con nuevos materiales, el 15% piensa que aprenden experimentando su uso, el 10% piensan que cuando encuentran mayor interés y el otro 10% piensa que todas ayudan.

11. Utiliza usted la música como medio para desarrollar la inteligencia de los niños y niñas de su aula?

Gráfico N° 11



Fuente: Profesoras C.D.I. El Pinar

Elaborado por: Adriana Cobo

Cuadro N° 17

Siempre	14
A Veces	5
Nunca	1
Total	20

Fuente: Profesoras C.D.I. El Pinar

Elaborado por: Adriana Cobo

Análisis:

En este cuadro se observa que el 70% de las maestras encuestadas utilizan la música como medio para desarrollar la inteligencia en su aula, el 25% contestó que a veces y el 5% que nunca utilizan la música.

Conclusión de la encuesta realizada a las profesoras del Centro de Desarrollo Inicial “El Pinar”

Mediante la aplicación de la encuesta en el C.D.I “El Pinar”, se concluye que las maestras piensan que la música y el juego es de gran ayuda durante el proceso de enseñanza-aprendizaje, es por ello que utilizan actividades lúdicas musicales para enseñar nociones como: largo-corto, grande-pequeño, agudo-grave; así como también para enseñar unidades de estudio: animales, transportes, a través de canciones, manipulación de instrumentos musicales, videos que ayudan a desarrollar la percepción de los sentidos, de esta manera será más dinámico el aprendizaje y se lograra un mejor desarrollo de la inteligencia.

Se intenta brindar una educación personalizada logrando de esta manera solventar las necesidades que cada niño y niña vayan presentando, es por ello que es de suma importancia conocer las habilidades y destrezas de cada uno para estimularlas de una correcta forma es por ello que cuentan con una planificación diaria con actividades lúdicas musicales.

4.1.2 Entrevista a Soc. Mg. Sc. Carlos Proaño

Cuestionario para Entrevistas

Nombre: CARLOS ALBERTO PROAÑO ANDRADE

Profesión (especialidad): DOCENTE UNIVERSITARIO

Lugar de trabajo: UNIVERSIDAD TÉCNICA DE MACHALA

1.- ¿Desde su enfoque de trabajo, en qué cree que se diferencia la mente de un niño de 3 a 4 años de los demás infantes? ¿Cuál sería su principal característica?

Desde los 3 años ya manipula bien los objetos y los reconoce. A esta edad los niños son capaces de representar internamente su estructura

sensoriales y motoras, es decir adquieren capacidad para pensar, inician nociones de cantidad y expresan sentimientos de afecto a sus familiares.

2.- ¿Cuál cree que sea la metodología más apropiada para enseñar al niño durante esta edad (3 a 4 años)?

Método global y analítico.

3.- ¿Cree Ud. que se puede contribuir en el desarrollo de la inteligencia de los niños entre 3 y 4 años? ¿De qué forma?

Si, desarrollando el pensamiento simbólico, discriminando las características de los objetos a través de los sentidos. Estableciendo relaciones espaciales, temporales y cuantitativas.

4.- A su parecer, ¿Cree usted que la inteligencia es medible en el ser humano?, ¿Cuál sería la forma idónea de evaluar o medir la inteligencia de un niño?

Si, mediante las pruebas de discriminación sensorial y tiempos de reacción.

5.- ¿Tiene Ud. conocimiento del origen del juego como una herramienta de enseñanza?

Desde el momento en que la educación tradicional pasó de la formalidad de la explicación, es decir de la actitud del profesor como único protagonista del acto educativo a la introducción de actividades dinámicas en la que el niño pasa a formar parte directa del proceso de enseñanza se descubrió que el componente lúdico es fundamental.

6.- ¿Usted ha aplicado el juego en la enseñanza? ¿Qué resultados ha podido observar?

No he trabajado directamente con niños, sin embargo nuestros alumnos y alumnas que son maestras parvularias, están formadas y preparadas para aplicar el juego como instrumento en el desarrollo integral del niño.

7.- ¿Qué diferencias encuentra entre la inteligencia y la cognición?

En que la cognición es el proceso del pensamiento que se va acumulando en la memoria y la inteligencia es el desarrollo de las habilidades cognitivas.

8.- ¿Se podría considerar a la música como un método de enseñanza?

La música es un método de enseñanza y se la debe aplicar permanentemente por que contribuye al desarrollo del cerebro y de la inteligencia y por lo tanto a la formación integral del educando, ya es considerada como un lenguaje de comunicación.

9.- ¿Está Ud. de acuerdo en que a través de la música y los juegos, en niños de 3 a 4 años, se contribuye al desarrollo del aprendizaje y la memoria?, ¿o funciona tan solo como una estrategia para evitar el aburrimiento, con el riesgo de llegar a ser una distracción?

La música si contribuye ya que le da al niño la posibilidad de concentración, distinguiendo ritmos y sonidos.

10.- ¿Qué técnica de enseñanza recomendaría para que sea utilizada dentro del aula de clases para niños de 3 a 4 años?

Para desarrollar distintas áreas cognitivas, socio-afectivas, psicomotrices se aplica variadas técnicas, no se puede recomendar una sola.

4.1.3 Resultados del Test de las Escalas McCarthy de Aptitudes y Psicomotricidad para Niños

Tabla Nº 18 Resumen de puntuación inicial

Resumen de Puntuaciones		
	Puntuación Directa Compuesta	Puntuación Típica (CI)
1	44	97
2	30	94
3	33	91
4	34	92
5	32	90
6	32	90
7	36	93
8	33	91
9	30	87
10	39	94
11	40	95
12	38	94
13	34	92
14	38	94
15	32	90
16	31	89
17	26	83
18	30	89
19	33	91
20	38	94

Elaborado por: Adriana Cobo

Tabla N° 19 Resumen de puntuación final

Resumen de Puntuaciones		
	Puntuación Directa Compuesta	Puntuación Típica (CI)
1	66	103
2	59	98
3	55	95
4	52	93
5	57	97
6	52	93
7	55	95
8	49	91
9	48	90
10	61	100
11	68	105
12	65	102
13	62	100
14	65	102
15	55	95
16	60	99
17	55	95
18	65	102
19	75	110
20	65	102

Elaborado por: Adriana Cobo

En la tabla final, se observa la Puntuación Típica, denominada así en el Test de McCarthy, que permite la visualización del CI de los niños en base a su edad, que en este caso son los 3 años cumplidos hasta Octubre del 2010 para mayor precisión.

Este cuadro nos permite observar el desarrollo de inteligencia con la que los niños ingresaron al Centro de Desarrollo Inicial “El Pinar”, lo cual se puede decir que tienen un promedio de CI, Normal – Bajo en base a la interpretación del Test de McCarthy.

El Test, duró entre 50 a 60 minutos aproximadamente por niño, y nos permitió conocer las habilidades y destrezas de cada niño y niña, lo cual nos permitirá llegar a un resultado de la edad mental de cada infante; teniendo en cuenta que para calcular el CI, este paso es necesario. Luego se dividió con la edad cronológica de cada niño y niña y se multiplico por 100, obteniendo así el CI aproximado. Se dice que no es exacto ya que existen factores, tales como: la confianza con la persona que evalúa, si descansó lo suficiente, si presenta algún problema, los cuales influyen en el resultado final de la obtención del CI.

Al aplicar las actividades lúdicas musicales de manera diaria y tomando en cuenta que los niños ya tienen 3 años 3 meses, se puede notar una diferencia en los resultados, dándonos un incremento de sus habilidades y destrezas. Ayudando de esta manera a mejorar su desempeño escolar y estimular el cerebro para poder mejorar la inteligencia basado en sus fortalezas.

Al comparar con los demás niños, se noto que existe mayor seguridad en sus juegos, mejoró también la relación con sus compañeros y lo más importante es que se divierten aprendiendo nuevas cosas; logrando así un aprendizaje significativo en los niños y niñas del Centro de Desarrollo Infantil “El Pinar”.

CAPITULO V

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

5.1 CONCLUSIONES

- Después de haber realizado la investigación sobre el desarrollo de la inteligencia, se concluye que la inteligencia es la capacidad de los seres humanos de poder resolver problemas, analizarlos y decidir frente a situaciones. También trabaja el concepto de la inteligencia emocional, que es aquella que involucra los sentimientos y factores externos que le rodean.
- Se puede afirmar que la inteligencia es medible por medio de test psicológicos y de aptitudes, los cuales determinan el grado de estimulación que hayan recibido a lo largo de su vida, permitiendo, de esta manera desarrollar las habilidades y destrezas con mayor rapidez.
- En este trabajo se aplicaron las *Escalas McCarthy de Aptitudes y Psicomotricidad para Niños*, con el objetivo de medir la inteligencia en los infantes. Trabaja las habilidades y destrezas a partir de lo que se puede indicar el CI de los niños y niñas.
- La música y el juego ayudan al desarrollo de la inteligencia en los niños y niñas de 3 a 4 años, ya que permiten un aprendizaje significativo. Luego del estímulo que recibieron los infantes, mediante las actividades lúdicas musicales, se pudo observar que fue más fácil la adquisición e interiorización de los conocimientos.
- Las actividades lúdicas musicales ayudan al desarrollo de habilidades y destrezas que los niños y niñas poseen; siguiendo la propuesta de Gardner, es importante conocer la inteligencia predominante en cada uno

de ellos, para poder estimularlos, permitiendo un mejor desenvolvimiento en su vida personal y desempeño escolar.

- Por otro lado, con el uso de actividades lúdicas musicales, se consiguió captar la atención de niños y niñas. Es así que se las puede considerar herramientas útiles para enfrentar las diversas dificultades que se presentan dentro del aula.
- Se planteó una Guía Didáctica de fácil ejecución y manejo, con actividades lúdicas musicales, para padres de familia, maestros y psicólogos, con el objetivo de facilitar y dinamizar el proceso de enseñanza – aprendizaje.
- Es evidente que, cuando padres de familia y maestros se percatan que los niños no tienen el desarrollo esperado para su edad, intentan buscar ayuda en terapeutas y varios profesionales. Es preciso afirmar que en muchas ocasiones lo podrían solventar ellos mismo de manera creativa, utilizando pautas como las presentadas en dicha Guía.

5.2 RECOMENDACIONES

- Es recomendable que para un óptimo desarrollo de la inteligencia, desde temprana edad se lleve una buena alimentación, se realice ejercicio físico y mental, permitiendo el cuidado integral del infante, con el objetivo de prevenir posibles complicaciones a futuro.
- Se recomienda utilizar varios métodos aparte del test, como la observación diaria, para complementar las habilidades y destrezas que cada niño posee, y poder fortalecerlas.

- En los Centros de Desarrollo Inicial, no se deberían basar, para la admisión de los niños, únicamente en un test, pues no determinaría con exactitud el desenvolvimiento y la capacidad de cada infante.
- Dentro de la Planificación diaria es recomendable incluir actividades lúdicas musicales acordes a la edad que vayan a ser aplicados, con el fin de lograr de manera dinámica el correcto desarrollo del proceso de enseñanza – aprendizaje.
- Sería recomendable tomar en cuenta que las evaluaciones hasta que los niños y niñas aprendan a leer y escribir correctamente, sean calificadas cualitativamente, ya que esto disminuirá el nivel de frustración en los niños y padres de familia.
- Se recomienda a los padres de familia, y a las maestras conocer la importancia de dedicarles tiempo a los niños, y poner énfasis en su observación, con el fin de descubrir y trabajar las diferentes inteligencias que el niño presente, puesto que si no son desarrolladas a tiempo, perderá paulatinamente aquellas habilidades otorgadas desde su nacimiento.
- Se recomienda utilizar la música y el juego para poder trabajar diversos tipos de dificultades que los niños vayan presentando en el proceso de aprendizaje, como por ejemplo la excesiva actividad física, la falta de concentración, etc.
- Por último, pero no menos importante, se recomienda la aplicación de las actividades lúdicas musicales planteadas en la Guía Didáctica. La misma que se creó a partir de la presente investigación, siendo de fácil ejecución para cualquier persona que tenga a cargo la educación de los niños.

BIBLIOGRAFÍA

Libros:

- ALMEIDA, L. (2009). Ejes principales y Transversales en la Educación Inicial. Quito.
- BERNAL, J. Y CALVO, M.L. (2000). Didáctica de la Música. La Expresión Musical en la Educación Infantil. Málaga: Aljibe. 8
- CONSTITUCIÓN POLÍTICA DE LA REPÚBLICA DEL ECUADOR. Ecuador
- CORTIJO R., CASTRO., y MACATE M. Bases Psicológicas del Aprendizaje. UNITA Quito 2001.
- DURIVAGE, Johanne. Educación y psicomotricidad. P. 18, CONDE Caveda, José Luis, et. al.: Fundamentos para el Desarrollo de la Motricidad en Edades Tempranas.pp.56, DURIVAGE, Johanne.: Educación y Psicomotricidad. p.26
- EMMI PIKLER. Moverse en Libertad, Desarrollo de la motricidad global. Narcea, S. A. de Ediciones Madrid
- FERNÁNDEZ, L. (1999). Diccionario Secundario de la Lengua Española. Edit.SM, Madrid.
- FREIRE, F. (2009). Arte, Educación y cultura. Quito
- García, Consuelo, Prepara a tu hijo para aprender a leer, Estimulación temprana, revista hacer familia.
- GARDNER, Howard (2003) Inteligencias múltiples, Paidós, ISBN 950-12-5012-1.
- GAY, J. y otros. El Manual de la Maestra de Preescolar. España.

- GOOD, Themas L. Psicología Educativa, Editorial McGraw Hill.
- GORSKI, D.P. Pensamiento y lenguaje. Tercera edición, Editorial Grijalva, México, 1991. pp. 62
- GUZMÁN, Ana y Concepción, Milagros. El Método de Enseñanza, Consideraciones Generales. *, Santo Domingo.
- HERRERA, L. Y otros (2008). Tutorías de la Investigación Científica. Ambato.
- HURLOCK, Elizabeth. Desarrollo psicológico del niño. McGraw Hill. México
- HUSEN, TORSTEN Y PSTLETHWAITE, T. Neville. Enciclopedia Internacional de la Educación, Volumen 8. Editorial Vicens Vives y Ministerio de Educación y Ciencia; 1990; Madrid.
- LERSCH, PH. (1966) La estructura de la personalidad. Madrid, Scientia.
- LÓPEZ IBOR, J.J. (1999) Lecciones de Psicología Médica. Masson, Barcelona.
- MAIER, H (1965), "Tres teorías sobre el desarrollo del niño: Erikson, Piaget y Sears" Amorrortú editores. (1991) pp. 109-110.
- MIKETTA, M. y otros. Estimulación Temprana Inteligencia Emocional y Cognitiva. Perú.
- MINERA, Alejandra; BATRES, Mayra, Tesis sobre guía de actividades lúdicas para estimular el lenguaje en niños de 0 a 5 años. Guatemala, Abril del 2008

- OLIVIER BAUMONT, CHARLOTTE VOAKE, “Antonio Vivaldi, Descubrimos a Los Músicos”, Ilustrado por Charlotte Voake, Editor Combel Editorial, 2007, ISBN 8498251613, 9788498251616.
- ORDÓÑEZ LEGARDA María del Carmen, “Estimulación temprana inteligencia emocional y cognitiva”. Edición MMVIII, PAG 93 O 4
- PAPALIA, D. Y Otros (2001) Psicología General. Santiago de Chile, McGraw Hill
- PAPALIA, D. y otros (2001). Psicología del Desarrollo. Colombia.
- PROAÑO, Carlos, El desarrollo de la inteligencia a través de actividades lúdicas musicales, Machala, 2009.
- Real Academia Española, Inteligencia, Diccionario de la lengua española (vigésima segunda edición), 2001
- SHOCA L. “La Educación Musical en el Aula” 1990.
- TITONE, R. El lenguaje en la interacción didáctica.
- VALVERDE, G. (2009). Las Neurociencias en la Formación inicial. Ecuador.
- VV.AA. (2005) “Recursos musicales en la educación infantil” en: Eufonía Didáctica de la Música, N° 33. Graó: Barcelona.
- ZORRILLA, S. (1999). Metodología de la investigación. México D.F.: Edit. McGraw Hill.

Internet:

- Biblioteca práctica para padres y educadores “Pedagogía y Psicología Infantil”, (2001) Editorial CULTURAL S.A Madrid España. pp. 177.
- http://buscon.rae.es/draeI/SrvltConsulta?TIPO_BUS=3&LEMA=inteligencia
- <http://definicion.de/aprendizaje/> acceso el 11 de enero del 2010.
- <http://marthaisarra.obolog.com/importancia-lectura-26904>
- <http://thepsicopedagogas.blogia.com/2007/111901-inteligencia-musical-ritmica.php> (acceso el 28 de enero del 2010).
- <http://www.babyeinstein.com/sp/> (acceso el 24 de enero del 2010).
- <http://www.dc.fi.udc.es/ai/~barreiro/cogdocen/cctema05/node7.html> (acceso el 10 de enero del 2010).
- <http://www.definicionabc.com/social/ninos.php> (acceso el 13 de enero del 2010).
- http://www.docenotas.com/pdf/Tesis_Soledad_Cabrelles.pdf (acceso el 31 de enero del 2010).
- <http://www.educacion.gov.ec/pages/interna.php> (acceso el 29 de enero del 2010).
- <http://www.filomusica.com/filo49/actividades.html> (acceso el 13 de enero del 2010).
- <http://www.filomusica.com/filo60/actividades.html> (acceso el 29 de enero del 2010).

- http://www.hospitalgeneral.salud.gob.mx/descargas/pdf/area_medica/audiologia/programa_implantes.pdf
- <http://www.monografias.com/trabajos28/didactica-ludica/didactica-ludica.shtml>
- <http://www.monografias.com/trabajos6/elme/elme.shtml> (acceso el 12 de enero del 2010)
- <http://www.psicologia-online.com/infantil/musica.shtml>

ANEXOS

ANEXO 1

PROPUESTA DE LA GUÍA DIDÁCTICA PARA EL DESARROLLO DE LA INTELIGENCIA DE NIÑOS Y NIÑAS DE 3 - 4 AÑOS.

Tema: ACTIVIDADES LÚDICAS MUSICALES QUE AYUDEN A DESARROLLAR LA INTELIGENCIA A NIÑOS Y NIÑAS DE 3 A 4 ANOS.

Justificación:

Hoy en día la educación se ha convertido en una necesidad para los padres ya que se ven obligados a trabajar una jornada completa para solventar los gastos de la casa por ello han cedido la educación de sus hijos a los Centros Educativos o a las personas encargadas del cuidado, pero no se dan cuenta del daño que les pueden estar causando a sus hijos, ya que no están presentes en el desarrollo de habilidades y destrezas que van adquiriendo mediante la experimentación.

Es por ello que en la actualidad los niños son automatizados y están viviendo en una sociedad en donde los juegos comunes: Wii, Xbox, juegos de computadoras, han reemplazado los juegos tradicionales, los cuales limitan la capacidad creativa de los niños. Por tal motivo es que mediante esta investigación, se intenta dar a conocer esta Guía Didáctica que ayudaría tanto a los padres de familia como a los Centros educativos de cualquier estatus económico para desarrollar las habilidades y destrezas de los niños de mejor manera y en poco tiempo.

La guía didáctica cuenta con actividades lúdicas musicales que permiten desarrollar el proceso de enseñanza-aprendizaje que en los primeros 5 años de vida son fundamentales. Cuenta con diversas actividades fáciles de ejecutar ya sean en grupo o individualmente, de aproximadamente 10 minutos para la ejecución diaria, dándoles así una mejor calidad de educación a sus hijos y

enseñándoles a resolver problemas que se vayan presentando de acuerdo a su edad.

Objetivo general

Facilitar a padres de familia y docentes un método de aprendizaje significativo de niños y niñas a través de actividades lúdicas musicales mediante esta Guía Didáctica.

Objetivos específicos:

- Mejorar la calidad de educación en Centros Educativos y hogares.
-
- Contribuir al desarrollo de habilidades y destrezas de los niños.
-
- Aprovechar de mejor manera el tiempo invertido en niños y niñas.
-
- Desarrollar las áreas de aprendizaje de los niños y niñas logrando así un desarrollo de la inteligencia.

Conceptos Básicos

Guía Didáctica: Es el instrumento con orientación técnica para el estudiante, que incluye toda la información necesaria para el correcto uso y manejo provechoso de los elementos y actividades.

Aprendizaje significativo: “Se entiende cuando el docente liga la información nueva con la que ya posee, reajustando y reconstruyendo ambas informaciones en este proceso. Dicho de otro modo, la estructura de los conocimientos previos condiciona los nuevos conocimientos y experiencias, y éstos, a su vez, modifican y reestructuran aquellos”. (<http://es.wikipedia.org>)

Lenguaje: Es la capacidad de los seres humanos para comunicarse por medio del habla.

Cognición: Capacidad para recibir, recordar, comprender, organizar y usar la información recogida por los sentidos.

Actividades lúdicas musicales: Son un conjunto de operaciones de fusión de juego y música con bases rítmicas, melódicas y auditivas que permiten mejorar el desarrollo intelectual y aprendizaje en los niños.

Metodología

Estructuración de una Guía Didáctica dirigida a Centros Educativos y Padres de familia que tengan a cargo niños y niñas de 3 a 4 años, las cuales serán utilizadas en su planificación diaria.

La Guía Didáctica tendrá un lenguaje fácil de entender para personas que no estén relacionadas con educación, ya que la creación constituye un aporte a la Comunidad, formación profesional y personal.

Materiales para la implementación de actividades lúdicas musicales dentro del aula

Los materiales van a variar dependiendo de las nociones que se vayan a enseñar, lo fundamental es crear un ambiente de relajación, dinámico en donde pueda aprender divirtiéndose y sin llegar a aburrirse. Pueden utilizar cualquier objeto que este a su alcance de acuerdo a su ubicación.

Así mismo podemos implementar las mismas actividades con un menor grado de complejidad para los pequeños y mayor complejidad a las actividades si deseamos aplicarlas con niños más grandes, solo debe estar dispuesta a mejorar la calidad de tiempo que se les dedica a los niños y niñas. A continuación se detallan algunos materiales que pueden ser utilizados:

- Piano
- Guitarra
- Pandereta
- Maracas
- Cualquier instrumentos musical
- Bits de Inteligencia
- Grabadora
- Cds de Música
- Objetos de diversos tamaños
- Adivinanzas
- Fundas
- Papel celofán
- Llaves
- Cubiertos (si están en casa)
- Pañuelos
- Letras de abecedario
- Revistas, cuentos, libros, TV
- Pizarrón
- Mesa
- Letras magnéticas
- Tarjetas de profesiones
- Figuras geométricas
- Crayones
- Plastilina
- Tiza
- Cereal

Presupuesto

Para la ejecución de la presente propuesta, se ha buscado que los materiales que vayan a ser utilizados sean de fácil acceso en los hogares y en los CDI, dependiendo del momento en qué se vaya a realizar las actividades, de esta manera se facilitará la ejecución de la misma y puede ser de mucha ayuda a la estimulación del proceso de enseñanza-aprendizaje de los niños y niñas.

Administración de la propuesta

La autora será la encargada de la supervisión de la correcta ejecución de la Guía Didáctica, dando una pequeña charla de su aplicación en los CDI interesados, así mismo a los padres de familia interesados, para verificar su correcta utilización.

Evaluación

Las actividades sirven para estimular el aprendizaje de los niños, no para evaluarlos, ya que son pequeños juegos creados para hacer de la educación un proceso dinámico, creativo y no una obligación que tienen los seres humanos. En cada actividad tenemos un recuadro que se llama evaluación, el cual es una pauta para ver si estamos logrando el objetivo.

Introducción

La Guía Didáctica está diseñada para niños y niñas de 3 a 4 años de edad en la cual vamos a encontrar diversas actividades fáciles de ejecutar, con sus respectivos objetivos, materiales y procedimientos para facilitar el uso de dicha Guía Didáctica.

Las actividades lúdicas musicales constituyen un valioso aporte en el proceso de aprendizaje-enseñanza para lograr desarrollar las habilidades y destrezas que los niños y niñas desarrollan.

ANEXO 2

Planificación Mensual

PLANIFICACIÓN DE INICIACIÓN MUSICAL

MES SEPTIEMBRE

TEMAS GENERADORES: SONIDO, SILENCIO Y RUIDO

FECHA: Septiembre

PROFESORA: Tatiana Jumbo

OBJETIVOS GENERALES:

- Conocer lo que es sonido, ruido y silencio, y diferenciarlos.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS:

- Entonar canciones conocidas y aprender nuevas canciones.
- Reconocer al oído la diferencia entre sonidos graves, agudos y medios.
- Realizar ejercicios de expresión oral y corporal, utilizando los sonidos y silencios.
- Hacer juego de sonidos y silencios utilizando instrumentos musicales.
- Reconocer al oído la diferencia entre sonido, ruido y silencio.
- Realizar ejercicios de expresión oral y corporal, utilizando los sonidos y silencios.
- Hacer juego de estatuas y sonidos.

NIVEL: GUARDERÍA 3

ÁREA	ESTRATEGIA METODOLÓGICA	RECURSO
Identidad y autonomía personal.	Saludo con los niños, canciones: Buenos días qué felicidad Buenos días amigos como están.	Títere, teclado
Desarrollo vocal	Ejercicios vocales, incentivar para la correcta posición de lengua, boca y dientes, imitando sonidos onomatopéyicos: animales, diferentes medios de transporte, etc.	Teclado, figuras de fómix
Canto y desarrollo del oído	Ejercicios de canto: Cantar intervalos tanto ascendentes como descendentes, de tercera, y quinta, apoyándose en el teclado, utilizar la mano para apoyar altos y bajos. Noción alto, bajo	Teclado
Expresión corporal	Fortalecer extremidades inferiores, y superiores, gateo, juego de piernas y brazos, saltos	Teclado, alfombra
Conceptos musicales	Nociones: silencio y sonido Juego del silencio y la señora bulla. (expresión corporal) Nociones: sonido, ruido y silencio: explicar la diferencia entre ellos, enseñar como es el señor silencio, realizar ejemplos de sonidos y ruidos.	Teclado, bits, grabadora, pandereta, bits
Memoria auditiva	Juego de escuchar: desarrollar el oído por medio del juego de escuchar.	Teclado.
Despedida	Canciones de despedida: Vamos a trabajar Te quiero yo y tu a mi	Teclado, títere

DESTREZAS A DESARROLLAR

- Expresión corporal: fortalecer extremidades.
- Percepción auditiva.
- Percepción visual.
- Respiración y soplo
- Canto

PLANIFICACIÓN DE INICIACIÓN MUSICAL

MES OCTUBRE

TEMAS GENERADORES: REGISTROS
SONIDOS GRAVE, MEDIO Y AGUDO

FECHA: Septiembre

PROFESORA: Tatiana Jumbo

OBJETIVOS GENERALES:

- Conocer y diferenciar al oído los sonidos graves, agudos y medios
- Introducir conocimientos de registros musicales

OBJETIVOS ESPECÍFICOS:

- Reconocer al oído los diferentes registros musicales existentes (alto, medio, bajo)
- Entonar canciones conocidas y aprender nuevas canciones
- Reconocer al oído la diferencia entre sonidos graves, agudos y medios.
- Conocer los sonidos largos y cortos.

NIVEL: GUARDERÍA 3

ÁREA	ESTRATEGIA METODOLÓGICA	RECURSO
Identidad y autonomía personal.	Saludo con los niños, canciones: Buenos días qué felicidad Buenos días amigos como están. Say hello	Títere, teclado
Desarrollo vocal	Ejercicios vocales, incentivar para la correcta posición de lengua, boca y dientes, imitando sonidos onomatopéyicos: animales, diferentes medios de transporte, etc.	Teclado, figuras de fómix
Canto y desarrollo del oído	Ejercicios de canto: Cantar intervalos tanto ascendentes como descendentes, de tercera, y quinta, apoyándose en el teclado, utilizar la mano para apoyar altos y bajos. Noción alto, bajo	Teclado
Expresión corporal	Fortalecer extremidades inferiores, y superiores, gateo, juego de piernas y brazos, saltos	Teclado, alfombra
Conceptos musicales	Nociones: silencio y sonido Juego del silencio y la señora bulla. (expresión corporal) Nociones: sonido, ruido y silencio: explicar la diferencia entre ellos, enseñar como es el señor silencio, realizar ejemplos de sonidos y ruidos. Ritmo: caminar como gigantes, de puntillas y corriendo. Registros: alto, medio bajo Canción: vaca Marilú Nociones: Sonidos graves: cuento del gigante grave, asociar con animales grandes: elefante Sonidos medios: cuento del burrito medio: asociar con animales medianos: el caballito y el gato. Sonidos agudos: Cuento de la princesa aguda, asociar con animales pequeños: ratoncito, pajaritos, mariposita, abejita, hormiguita Sonidos largos y cortos. Reconocer al oído los sonidos largos y cortos, asociarlos a gusanitos largos y cortos. Cantar sonidos largos y cortos	Teclado, bits, grabadora, pandereta, bits
Memoria auditiva	Juego de escuchar: desarrollar el oído por medio del juego de escuchar.	Teclado.
Despedida	Canciones de despedida: Vamos a trabajar Te quiero yo y tu a mi	Teclado, títere

ANEXO 3

Cuestionario para Entrevista

Nombre:

Profesión (especialidad):

Lugar de trabajo:

- 1.- ¿Desde su enfoque de trabajo, en qué cree que se diferencia la mente de un niño de 3 a 5 años de los demás infantes? ¿Cuál sería su principal característica?
- 2.- ¿Cuál cree que sea la metodología más apropiada para enseñar al niño durante esta edad (3 a 4 años)?
- 3.- ¿Cree Ud. que se puede contribuir en el desarrollo de la inteligencia de los niños entre 3 y 4 años? ¿De qué forma?
- 4.- A su parecer, ¿cuál sería la forma idónea de evaluar o medir la inteligencia de un niño?
- 5.- ¿Tiene Ud. conocimiento del origen del juego como una herramienta de enseñanza?
- 6.- ¿Usted ha aplicado el juego en la enseñanza? ¿Qué resultados ha podido observar?
- 7.- ¿Qué diferencias encuentra entre la inteligencia y la cognición?
- 8.- ¿Se podría considerar a la música como un método de enseñanza?
- 9.- ¿Está Ud. de acuerdo en que a través de la música y los juegos, en niños de 3 a 4 años, se contribuye al desarrollo del aprendizaje y la memoria?,

¿o funciona tan solo como una estrategia para evitar el aburrimiento, con el riesgo de llegar a ser una distracción?

10.- ¿Qué técnica de enseñanza recomendaría para que sea utilizada dentro del aula de clases para niños de 3 a 5 años?

ANEXO 4

Encuesta a Docentes

1.- De las actividades didácticas que se enlistan a continuación, ¿cuales emplea para potenciar el desarrollo de la inteligencia en los niños y niñas de 3 a 4 años?

Adivinanzas	()
Dibujos	()
Retahílas	()
Comparaciones	()
Todas	()
Ninguna	()
Otras.....	

2.- ¿Que estrategias lúdicas utiliza con sus niños y niñas?

Juegos de Roles	()
Manipulación de instrumentos musicales	()
Bailes	()
Todas	()
Ninguna	()
Otras.....	

3.- ¿Cree usted que el desarrollo de habilidades y destrezas puede ser más dinámico por medio de las actividades lúdicas musicales?

Siempre	()
A Veces	()
Nunca	()

4.- ¿Como fomenta usted la armonía dentro del aula?

- Música de Relajación ()
 Respeto mutuo ()
 Salidas al aire libre ()
 Todas ()
 Ninguna ()
 Otras.....

5.- ¿Qué mecanismos utiliza para evaluar el desarrollo de sus alumnos?

- Observación ()
 Libreta de Evaluación ()
 Entrevistas con Padres de Familia ()
 Todas ()
 Ninguna ()
 Otras.....

6.- ¿Planifica actividades lúdicas musicales para lograr la interiorización de los conocimientos?

- Siempre ()
 A Veces ()
 Nunca ()

7.- ¿Que materiales lúdicos musicales permiten desarrollar las competencias de los niños y niñas dentro y fuera del aula?

- Canciones ()
 Rimas musicales ()
 Instrumentos ()

Videos musicales ()
 Todas ()
 Otras.....

8.- ¿Que aptitudes en los niños y niñas se debe tomar en cuenta para brindar una educación personalizada?

Personalidad ()
 Destreza física ()
 Déficit de atención ()
 Ninguna ()
 Otras.....

9.- ¿De qué manera logra captar usted la atención de los niños y niñas durante las horas de clase?

Tonalidad de voz ()
 Concursos ()
 Preguntas ()
 Todas ()
 Otras.....

10.- ¿Qué resultados espera lograr al permitir a sus niños y niñas el experimentar con nuevos materiales?

Aprender a resolver problemas por si mismos ()
 Experimenten su uso ()
 Encuentren mayor interés ()
 Todas ()
 Otra.....

11.- ¿Utiliza usted la música como medio para desarrollar la inteligencia de los niños y niñas de su aula?

Siempre ()

A Veces ()

Nunca ()

ANEXO 5

FOTOS DEL TEST MCCARTHY

CONSTRUCCIÓN DE CUBOS



ROMPECABEZAS



SECUENCIA DE GOLPEO



MEMORIA VISUAL Y VERBAL



ANEXO 6

**FOTOS DE LOS NIÑOS EN ACTIVIDADES LÚDICAS MUSICALES
EN EL CDI EL PINAR****FOTO 1. Noción largo corto con sonidos y canción del gusanito****FOTO 2. Noción largo corto con sonidos y canción del gusanito**

FOTO 3. Juegos de expresión corporal con música



FOTO 4. Manipulación de Instrumentos Musicales



ANEXO 7

TEST MSCA

N.º 92

MSCA

Escalas McCarthy de Aptitudes y Psicomotricidad para Niños

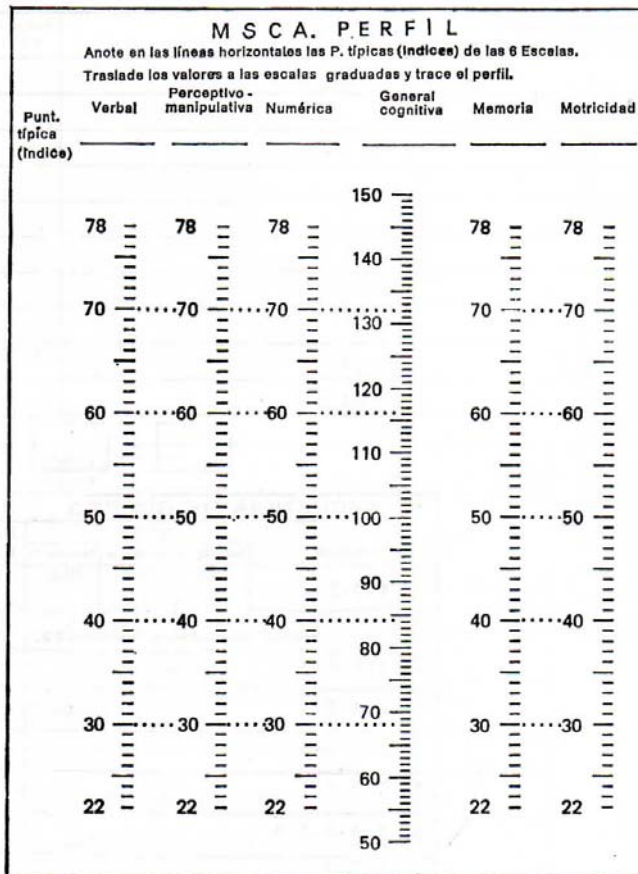
HOJA DE RESPUESTAS

Apellidos Nombre Sexo

Fecha de nacimiento Lugar de nacimiento Residencia habitual

Actividad Centro Curso

Otros datos



	AÑO	MES	DÍA
Fecha del examen			
Fecha nacimiento			
Edad			

RESUMEN DE PUNTUACIONES

Anote las puntuaciones directas compuestas (pág. 6).
Obtenga la puntuación G. C. (V + PM + N). Para puntuaciones típicas consulte baremos.

	Puntuación directa compuesta (Índice)	Puntuación típica (Índice)
Verbal (V)	_____	_____
Perceptivo - Manipulativa (PM)	_____	_____
Numérica (N)	_____	_____
General Cognitiva (GC) (V + PM + N)	_____	_____ GCI
Memoria (Mem)	_____	_____
Motricidad (Mot)	_____	_____

LATERALIDAD

Mano _____

Ojo _____



Copyright © 1976 by TEA EDICIONES, S. A. - Traducido y adaptado con permiso - Copyright © 1970, 1972 by The Psychological Corporation, New York 17, N. Y., U. S. A. - Todos los derechos reservados - Prohibida la reproducción total o parcial - Edita: TEA EDICIONES, S. A., c/ Fray Bernardino de Sahagún, 24, 28036 Madrid - Imprime: Aguirre Campano, Daganzo, 15 dpdo., 28002 Madrid - Depósito legal: M. - 4.264 - 1976.

1. CONSTRUCCION CON CUBOS Terminación: fracaso de ambos intentos de un elemento.

	Puntuación		Mejor Punt
	Intento 1	Intento 2	
1. Torre	(0-3)	(0-3)	(0-3)
2. Silla	(0-2)	(0-2)	(0-2)
3. Pared	(0-2)	(0-2)	(0-2)
4. Casa	(0-3)	(0-3)	(0-3)
Total			Max. = 10

Test 1

2. ROMPECABEZAS Terminación: 3 fracasos consecutivos.

	Tiempo límite	Tiempo ejecución	Puntuación (rodar) ●											
			0	1	2	3	4	5	6	7	8	9		
1. Gato	30"	X	0	1										
2. Vaca	30"	X	0	1										
3. Zana- horra	30"	X	0	1	2									
4. Pera	60"	(0"-60")	0	1	2	3	4	5	1"-20"					
5. Oso	90"	(0"-90")	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	31"-45" 1"-30"	
6. Pájara	120"	(0"-120")	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	31"-60" 1"-30"	

● Significación elementos 4 - 6, sólo en ejecución perfecta. Max. = 27

Total × 1/2 =

Redondear por exceso. Test 2

4. VOCABULARIO Terminación: menos de 6 puntos en Parte I; 4 fracasos consecutivos en Parte II.

PARTE I. VOCABULARIO PICTÓRICO		Puntuación
Respuesta		
1. Manzana	<input type="checkbox"/> Arbol <input type="checkbox"/> Casa <input type="checkbox"/> Mujer <input type="checkbox"/> Vaca	(0-5)
2. Reloj		(0-1)
3. Barco de vela		(0-1)
4. Flor		(0-1)
5. Bolso		(0-1)
Total (Parte I)		Max. = 9

3. MEMORIA PICTORICA

Tiempo exposición	Tiempo respuesta	Respuesta	Puntuación
10"	90"	Botón <input type="checkbox"/> Tenedor <input type="checkbox"/> Sujeta-papeles <input type="checkbox"/> Ceballo <input type="checkbox"/> Candado <input type="checkbox"/> Lapicero <input type="checkbox"/>	(0-6)

Test 3

PARTE II. VOCABULARIO ORAL Terminación: 4 fracasos consecutivos. Niños de 5 años o más, se comienza aquí. Acertando 1 y 2 reciben 9 puntos de Parte I.

	Puntuación
1. Toalla	
2. Abrigo	
3. Herramienta	
4. Hilo	
5. Fábrica	
6. Encogerse	
7. Especialista	
8. Mes	
9. Concierto	
10. Leal	
Total (Parte II)	Max. = 20

+ =

Parte II Test 4

5. CALCULO Terminación: 4 fracasos consecutivos.

	Respuesta	Puntuación (0-1)
1. Orejas (2)		
2. Narices (1)		
3. Cabezas (1)		
4. Juguetes (3)		
5. Globos (2)		
6. Caramelos (6)		
7. Pesetas (7)		
8. Manzanas (12)		
9. Pinturas (6)		
10. Pelota (80)		
11. Número (4)		
12. Galletas (3)		
Max. = 12	× 2 =	<input type="text"/>

6. SECUENCIA DE GOLPEO

Secuencia	Puntuación			Mejor Punt.
	Intento 1	Intento 2	Intento 3	
1. 1-2-3-4	(0-2)	(0-2)	(0-2)	(0-2)
Se continúa sólo si obtiene 2 puntos en elementos 1. Terminación: 2 fracasos consecutivos en elementos 2-8.				
2. 1-3-4				
3. 2-4-1				
4. 4-1-2-3				
5. 2-3-1-4				
6. 1-4-3-2-3				
7. 4-2-3-1-2				
8. 1-2-4-3-2-1				
Total				Max. = 8

Test 6

7 MEMORIA VERBAL Terminación Parte I: 3 fracasos consecutivos.	
PARTE I. PALABRAS Y FRASES	Puntuación
1. Juguete - silla - luz	(0-3)
2. Muñeca - oscuro - vestido	(0-3)
3. Después - color - gracioso - hoy	(0-4)
4. Cerca - porque - bajo - nunca	(0-4)
No poner énfasis en palabras subrayadas de elementos 5 y 6	
5. El <u>niño</u> dice <u>adiós</u> a su <u>perro</u> cada <u>mañana</u> antes de <u>marchar</u> al <u>colegio</u>	(0-7)
6. La <u>niña</u> puso un <u>bonito lazo rosa</u> a su <u>muñeca</u> antes de <u>salir</u> de <u>casa</u> .	(0-9)

Total (Parte I) Max. = 30
 Test 7 Parte I $\times \frac{1}{2} =$ Redondear por exceso.

PARTE II. CUENTO Parte II. Se aplica sólo si ha recibido 8 puntos o más de los 30 posibles en Parte I.	Puntuación
1. Denominación de Javi	
2. Término usado para señora	
3. Término usado para cartas	
4. Andando a una tienda	
5. Vio a una señora	
6. El viento llevó las cartas	
7. Gritó: «Yo se las cogeré»	
8. Tuvo cuidado.	
9. Recogió las cartas	
10. La señora se puso muy contenta	
11. La señora le dio las gracias.	

Total (Parte II) Max. = 11
 Test 7 Parte II

8. ORIENTACION DERECHA-IZQUIERDA	
Solo se aplica de 5 años en adelante. Terminación: 5 fracasos consecutivos.	
	Puntuación
1. Enséñame tu mano derecha	
2. Cuál es tu oreja izquierda	
3. Toca tu ojo derecho • con tu mano izquierda	
4. Apoya tu barbilla en tu mano izquierda	
5. Cruza tu pierna izquierda sobre la derecha	
6. Señálame la rodilla izquierda de Carlitos	
7. Señálame el codo derecho de Carlitos	
8. Señálame el pie izquierdo de Carlitos • con tu mano derecha	
9. Pon tu mano derecha sobre • el hombro derecho de Carlitos	

Total Max. = 12
 Test 8

• Puntúese cada parte por separado. Sólo hay fracaso si se fallan las dos partes.

9. COORDINACION DE PIERNAS				
Terminación: fracaso en ambos intentos de los elementos 1-5.				
	Puntuación		Mejor Puntuación	Observaciones
	Intento 1	Intento 2		
1. Caminar hacia atrás	(0-2)	(0-2)	(0-2)	
2. Caminar de puntillas	(0-2)	(0-2)	(0-2)	
3. Caminar en línea recta	(0-2)	(0-2)	(0-2)	
4. Pie derecho	(0-2)	(0-2)	(0-2)	
5. Pie izquierdo	(0-2)	(0-2)	(0-2)	
6. Salto	(0-3)	(0-3)	(0-3)	

Total Max. = 13
 Test 9

OBSERVACIONES:

10. COORDINACION DE BRAZOS Se aplica la Parte II Incluso si fracasa en la Parte I; y la Parte III incluso si fracasa en la Parte II.

PARTE I. BOTAR LA PELOTA		Intento 2		Mejor Punt.	Mano preferida
Número de botes	Punt.	Número de botes	Punt.		
(0-15)	(0-7)	(0-15)	(0-7)	(0-7)	D I A

N.º de botes	Punt.
15	7
12-14	6
9-11	5
6-8	4
3-5	3
2	2
1	1
0	0

PARTE II. ATRAPAR LA BOLSA
Terminación de Parte II: fracaso en los 3 Intentos del elemento 1.

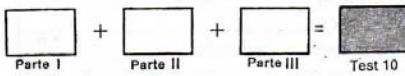
Intento	Punt. (0-1)
1. Ambas manos	1
	2
	3
2. Mano preferida	1
	2
	3
3. La otra mano	1
	2
	3
Total (Parte II) Max. = 9	

Mano preferida
D I

PARTE III. TIRO AL BLANCO

Intento	Punt. (0-2)
1. Mano preferida	1
	2
	3
2. La otra mano	1
	2
	3
Total (Parte III) Max. = 12	

Mano preferida
D I



11. ACCIÓN IMITATIVA

	Punt. (0-1)
1. Cruzar los pies	
2. Entrelazar las manos	
3. Girar los pulgares	
4. Mirar a través del tubo	
Total Max. = 4	

12. COPIA DE DIBUJOS
Terminación: 3 fracasos consecutivos.

	Acierto Error	Puntuación (0-1)	Mano preferida
1.		(0-1)	D I A
2.		(0-1)	D I A
3.		(0-1)	D I A
4.		(0-2)	D I A
5.		(0-2)	D I A
6.		(0-3)	D I A
7.		(0-3)	D I A
8.		(0-3)	D I A
9.		(0-3)	D I A
Total Max. = 19			

14. MEMORIA NUMERICA
Terminación: fracaso de ambos intentos de un elemento.

PARTE I. ORDEN DIRECTO		Intento 2	Punt. (0-2)
Intento 1			
1.	5-8	4-9	
2.	6-9-2	5-8-3	
3.	3-8-1-4	6-1-8-5	
4.	4-1-6-9-2	9-4-1-8-3	
5.	5-2-9-6-1-4	8-5-2-9-4-6	
6.	8-6-3-5-2-9-1	5-3-8-2-1-9-6	
Total (Parte I) Max. = 12			

Sólo se aplica si ha conseguido 3 puntos o más en Parte I.

PARTE II. ORDEN INVERSO		Intento 2	Punt. (0-2)
Intento 1			
1.	9-6	4-1	
2.	1-8-3	2-5-8	
3.	5-2-4-9	6-1-8-3	
4.	1-6-3-8-5	6-9-5-2-8	
5.	4-9-6-2-1-5	3-8-1-6-2-9	
Total (Parte II) Max. = 10			

13. DIBUJO DE UN NIÑO. Sólo se aplica si obtuvo algún punto en el Test 12.

	Punt. (0-2)	Mano preferida	Comentarios del niño
1. Cabeza		D I A	
2. Cabello			
3. Ojos			
4. Nariz			
5. Boca			
6. Cuello			
7. Tronco			
8. Brazos - manos			
9. Colocación brazos			
10. Piernas - pies			
Total Max. = 20			

15. FLUENCIA VERBAL			
	Tiempo límite	Respuestas literales	Punt. (0-9)
1. Alimentos: Ejemplos: pan patata	20"		
2. Animales: Ejemplos: gato oso	20"		
3. Prendas: Ejemplo: zapatos	20"		
4. Vehículos: Ejemplo: autobús	20"		
Total			Max. = 36

Test 15

16. RECUENTO Y DISTRIBUCION	
No se aplica y recibe la puntuación total, si acierta 9 elementos o más en el Test 5. Terminación: 5 fracasos consecutivos.	
	Punt. (0-1)
1. Separar 2 bloques	
2. Tomar 3 bloques más	
3. Cuántos tienes (5)	
4. Poner 2 en cada cartulina	
5. Cuántos hay (2)	
6. Poner 5 en cada cartulina	
7. Cuántos hay (5)	
8. Señalar el 2.º desde la izquierda	
9. Señalar el 4.º desde la derecha	
Total	Max. = 9


Test 16

18. FORMACION DE CONCEPTOS				
Terminación: 4 fracasos consecutivos				
	Número aciertos	Número Errores	A - E	Punt. (0-1)
1. Pequeño, grande				(0-1)
2. Rojo, amarillo, azul				(0-1)
3. Cuadrado, círculo				(0-1)
				X
4. Piezas cuadradas	(0-6)	(0-6)	(0-6)	(0-2)
5. Piezas grandes amarillas	(0-2)	(0-10)	(0-2)	(0-2)
6. Pieza roja grande redonda				(0-1)
7. Cuadrado azul pequeño				(0-1)
8. Cuadrado azul grande				(0-1)
9. Círculo amarillo grande y cuadrado amarillo pequeño				(0-2)
Total				Max. = 12

OBSERVACIONES:

Test 18

17. OPUESTOS	
	Punt. (0-1)
1. El sol es <i>caliente</i> y el hielo es...	
2. Yo tiro la pelota hacia <i>arriba</i> y después ella cae hacia...	
Terminación: fracaso en 1 y 2. En 3-9 tres fracasos consecutivos.	
3. Un elefante es <i>grande</i> y un ratón es...	
4. Cuando corremos vamos <i>de prisa</i> y cuando paseamos vamos...	
5. Una roca es <i>dura</i> y una esponja es...	
6. El limón es <i>agrio</i> y el azúcar es...	
7. Las piedras son <i>pesadas</i> y las plumas son...	
8. Un cartón es <i>grueso</i> y un papel es...	
9. Una lima es <i>áspera</i> y un espejo es...	
Total	Max. = 9

× 2 = 
Test 17

CÁLCULO DE LAS PUNTUACIONES DIRECTAS COMPUESTAS

1. Anotar en los recuadros las puntuaciones directas ponderadas (casillas sombreadas de la hoja)
2. Sumar cada columna y anotar resultados en la base.
3. Trasladar estos resultados a la portada.

PUNTUACIONES DIRECTAS PONDERADAS

	V	PM	N	Mem	Mot
1. Construcción con cubos		1			
2. Rompecabezas		2			
3. Memoria pictórica	3			3	
4. Vocabulario, I + II	4				
5. Cálculo			5		
6. Secuencia de golpeo		6		6	
7. Memoria verbal, I	7I			7I	
Memoria verbal, II	7II			7II	
8. Orientación derecha - izquierda (5 años y más)		8			
9. Coordinación de piernas					9
10. Coordinación de brazos, I + II + III					10
11. Acción imitativa					11
12. Copia de dibujos		12			12
13. Dibujo de un niño		13			13
14. Memoria numérica, I			14I	14I	
Memoria numérica, II			14II	14II	
15. Fluencia verbal	15				
16. Recuento y distribución			16		
17. Opuestos	17				
18. Formación de conceptos		18			
PUNTUACION DIRECTA COMPUESTA	[]	[]	[]	[]	[]
	V	PM	N	Mem	Mot

RESUMEN DE LATERALIDAD

MANO DOMINANTE			
Test 10, Parte I	Botar la pelota	D	I
Test 10, Parte II, elemento 2	Atrapar la bolsa	D	I
Test 10, Parte III elemento 1	Tiro al blanco	D	I
Test 12 y 13, Totales	Dibujo	D	I
	Totales	D	I

MANO DOMINANTE
<input type="checkbox"/> Dominancia establecida (derecho)
<input type="checkbox"/> Dominancia establecida (zurdo)
<input type="checkbox"/> Dominancia no establecida
<input type="checkbox"/> No puntuable
<small>⚠ OJO (Test 11, elemento 4; véase cap. VII del Manual)</small>
<input type="checkbox"/> Derecho
<input type="checkbox"/> Izquierdo
<input type="checkbox"/> No puntuable

ANEXO 8 RESULTADOS DEL TEST DE MCCARTHY

Cuadro de Escalas McCarthy de Aptitudes y Psicomotricidad para niños INICIAL

Construccion de Cubos	Rompecabezas	Mem. Pictórica	Vocabulario	Vocabulario Oral	Calculo	Secuencia de Golpeo	Memoria Verbal	Cuento
10	21	6	9	15	7	4	18	9
10	20	6	9	15	7	4	16	8
10	20	5	9	12	7	4	18	6
9	18	4	9	7	4	3	17	5
8	18	5	9	7	4	3	18	6
6	16	6	8	8	3	3	14	6
8	18	4	9	9	4	3	10	5
7	17	4	9	9	4	3	9	5
8	17	5	8	10	3	3	10	4
9	18	4	8	11	6	3	8	2
7	18	6	8	9	5	4	10	4
6	19	5	9	11	5	3	8	3
9	17	4	9	7	6	3	6	4
6	18	4	8	8	3	3	6	4
9	19	4	8	11	3	4	8	5
10	21	5	9	10	4	3	17	4
7	20	6	9	10	4	3	18	5
9	18	4	8	8	4	3	10	5
8	18	5	9	8	5	3	8	4
6	22	6	9	14	7	4	18	9

Copia de Dibujos	Dibujo de un niño	Memoria numérica	Fluencia Verbal	Cuento y distribución	Opuestos	Formación de conceptos	/222
16	16	6	14	7	5	8	171
16	16	6	14	7	5	6	165
13	14	6	14	7	5	7	157
8	13	5	13	7	5	6	133
9	12	5	11	5	5	6	131
10	12	6	12	5	3	5	123
11	15	5	12	7	5	6	131
9	15	6	14	3	3	5	122
8	14	6	12	5	5	6	124
11	14	5	12	7	5	5	128
8	13	5	14	5	3	6	125
6	14	5	14	3	3	5	119
9	14	5	12	5	5	7	122
11	14	5	14	5	5	6	120
9	13	5	13	5	5	4	125
10	14	5	14	5	5	6	142
12	14	5	14	7	3	8	145
9	16	5	12	7	5	5	128
9	13	5	13	3	5	8	124
16	16	6	15	7	9	11	175

Cuadro de Escalas McCarthy de Aptitudes y Psicomotricidad para niños FINAL

Construcción de Cubos	Rompecabezas	Mem. Pictórica	Vocabulario	Vocabulario Oral	Calculo	Secuencia de Golpeo	Memoria Verbal	Cuento
10	23	6	9	19	11	7	22	10
10	21	6	9	16	8	7	21	8
10	22	6	9	16	8	7	22	9
10	21	5	9	14	11	6	20	9
10	22	6	9	14	11	6	22	10
9	21	6	8	15	8	4	20	10
9	22	6	9	16	11	4	18	11
9	21	6	9	18	8	6	20	10
10	23	6	9	15	11	6	21	11
10	21	6	9	15	8	6	21	10
10	23	6	9	14	10	7	20	9
8	22	6	9	17	11	6	19	10
9	21	6	9	17	8	6	20	9
8	21	5	9	14	11	6	19	10
9	22	5	9	16	8	5	21	10
10	23	5	9	17	11	6	22	10
9	21	6	9	15	8	6	22	10
10	21	5	9	15	9	6	18	9
10	22	6	9	15	9	6	20	10
9	23	6	9	18	11	7	22	11

Copia de Dibujos	Dibujo de un niño	Memoria numérica	Fluencia Verbal	Cuento y distribución	Opuestos	Formación de conceptos	/222
19	18	9	16	7	7	11	204
18	18	9	16	7	7	10	191
17	16	8	16	7	7	8	188
15	16	7	12	7	7	8	177
14	18	8	15	7	7	10	189
14	18	7	16	7	5	9	177
15	18	9	16	7	5	8	184
15	18	8	14	6	7	10	185
14	16	8	14	6	7	9	186
16	16	8	16	7	7	7	183
13	16	8	16	7	6	7	181
12	16	10	15	6	5	9	181
15	18	8	14	6	7	11	184
14	17	8	16	7	5	8	178
15	17	9	16	5	6	8	181
16	18	8	16	7	6	8	192
18	18	7	16	7	6	9	187
15	18	9	15	7	6	9	181
16	17	6	16	6	5	9	182
19	18	10	16	7	9	12	207




ACTIVIDADES QUE AYUDEN A DESARROLLAR EL OÍDO



ACTIVIDAD N° 1:

RITMOS MUSICALES

Proceso	Objetivo	Materiales	Procedimientos	Evaluación
Ritmo, concentración, audición.	Enseñar nociones rápido y lento por medio de escuchar ritmos musicales e identificar sus diferencias en el movimiento.	Cd con diferentes ritmos musicales, pandereta.	La maestra hará sonidos lentos, rápidos y más rápidos, en donde el niño tendrá que seguir las ordenes e ir caminando de acuerdo al ritmo. Canción: Rápido más rápido más rápido más rápido, rapidito rapidito, leento, leento, así sucesivamente.	Diferenciar los ritmos ejecutados. 

- Ensartar en un cordón, cereales froot loops, que so grandes y luego pueden comerse los niños.
- Poner fréjoles en una botella y hacerlo como niveles mientras pasa uno, seguir disminuyendo el tamaño de los granos.
- Actividades que poca gente conoce es la cocina, ayudar al niño a hacer masa para que haga un pastel, o galletas, con ayuda de algún adulto.
- Movientes de la muñeca mediante canciones ayudan a aflojar la mano y que el movimiento no sea tan duro y el trazo sea perfecto.



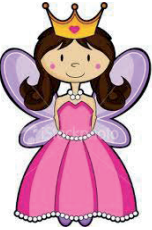


Con cualquier noción que los niños aprendan con la música se puede utilizar la motricidad fina: alzar las manitos para imitar a los animalitos, etc.

- Hacer gusanitos largos y cortos con plastilina, utilizando solo las yemas de los dedos.
- Utilizando pinceles realizamos trazos acordes al ritmo de la música.
- Pedirle al niño que utilizando un lápiz pueda dibujar sus emociones de acuerdo a su estado de animo
- En lugares oscuros se pueden realizar animales o figuras utilizando las manos creando sombras en las paredes.
- Una actividad de coordinación viso motora es teniendo una pareja, ponerse frente a frente para poder lanzar la pelota a tu compañero y así sucesivamente.
- Trasvasar agua (para que sea mas dinámico puede ser agua con colorante), podemos utilizar jeringuillas, goteros, cualquier cosa que tengamos a la mano.
- Rasgar papel de revista, periódico.

ACTIVIDAD N° 2:


GIGANTE AGUDO Y PRINCESA GRAVE

Proceso	Objetivo	Materiales	Procedimientos	Evaluación
Desarrollar el oído	Enseñar nociones agudas y graves mediante un cuento.	Bits de un gigante y de una princesa, piano.	La profesora o padres, empiezan contando el cuento del gigante y de la princesa y va realizando el sonido de acuerdo a cada personaje; luego van preguntando a cada niño quien esa sonando en ese momento y el niño tiene que responder si es la princesa o el Gigante.	Que los niños sean capaces de diferenciar los sonidos agudos y graves. 



ACTIVIDAD N° 3:

“ADIVINA EL SONIDO”

Proceso	Objetivo	Materiales	Procedimientos	Evaluación
Concentración, desarrollo del oído, imaginación	Lograr que los niños adivinen el sonido que la maestra realice.	Fundas, papel celofán, llaves, pito, globo, depende de los sonidos que desees realizar.	Los niños deben estar sentados en una línea lejos de la caja en la que los sonidos se van a realizar; los materiales deben estar previamente dentro de la caja, luego comenzar a emitir los sonidos y el niño, tiene que alzar la mano para contestar, y, el que adivine puede ganarse algún pequeño premio.*Se pueden realizar variantes dividiendo niños y niñas y hacer un concurso.	Contabilizar los sonidos que hayan adivinado los niños. 

ACTIVIDADES PARA DESARROLLAR LA MOTRICIDAD FINA





- Gateo imitando caballitos, gatito, perritos, etc.

La maestra o los padres pueden hacer juegos a sus niños haciéndolos imitar a un caballo, gato o perro, de esta manera lograremos que el niño ejerza en gateo para observar si lo hace de manera adecuada o no.

- Reptar como serpientes
- Rodar como hojas secas llevadas por el viento.

Llevar a los niños al patio o a las alfombras de la casa para que los niños puedan rodar sin ningún problema y no se lastimen

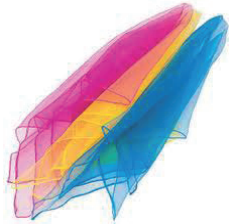
- Volar como maripositas o abejas
- Mantener el equilibrio pasando por una viga
- Caminar levantando los piernas como elefantes

Hacer voz gruesa y grande.



ACTIVIDAD N° 4:

“BUSCA TU PAREJA”

Proceso	Objetivo	Materiales	Procedimientos	Evaluación
Desarrollo del Oído, audición.	Encontrar a tu pareja mediante sonidos		La maestra va a seleccionar 6 niños que van a hacer 3 parejas a las cuales cada niño va a realizar el sonido de un animal (el que la profesora les diga); luego con la ayuda de otra profesora tapan los ojos y los niños tendrán que hacer el sonido del animal y encontrar a su pareja.	Encontrar la pareja solo escuchando el sonido que realicen. 





ACTIVIDADES

ACTIVIDAD N° 5:

“CREANDO SONIDOS”

Proceso	Objetivo	Materiales	Procedimientos	Evaluación
Desarrollar el oído.	Estimular la memoria auditiva de los niños y niñas.	Lápices, monedas, cualquier objeto que emita sonido.	Pedir a los niños que busquen objetos que emitan sonidos y creen música. Luego darles un sonido determinado a los niños, para pedirles que lo repitan. A medida que van mejorando, ir aumentando el número de golpeo para la emisión de sonidos.	Logren desarrollar la creatividad y mejorar la memoria auditiva.

Estas actividades las puedes realizar con canciones, o Simón dice, todo a manera de juego para que sea mas placentero el aprendizaje y la mayoría de actividades pueden ser relacionados con los animales.

- Bailes en los que los niños conozcan su cuerpo

Canción: En mi cara redondita, tengo ojos y nariz, y también una boquita para cantar y reír.

Simón dice: toarse la nariz, tocarse las rodillas, tocarse las manos, tocarse los pies, estornudar, simon dice gritar, etc.

- Saltos con pies juntos imitando conejitos o sapitos

Canción: Salta mi conejito, come su zanahorita mueve sus orejitas y meneas la colita.

Vamos todos a saltar como sapitos e imitar su sonido. (Refuerzas dos conceptos, motricidad y lenguaje).

- Saltos con un pie al ritmo de canciones



ACTIVIDADES PARA
DESARROLLAR LA
MOTRICIDAD
GRUESA



ACTIVIDADES
QUE AYUDAN A
DESARROLLAR
EL LENGUAJE





ACTIVIDAD N° 1:

"IMITACIÓN DE ANIMALES DE LA GRANJA Y ANIMALES SALVAJES"

Proceso	Objetivo	Materiales	Procedimientos	Evaluación
Movimientos bucales.	Realizar ejercicios con sonidos onomatopéyicos de animales según la unidad que estén viendo.	Pista de música de animales, grabadora.	La maestra les indica que hagan como animales de la granja, hacer como patitos, gatos, vacas, caballos, etc; animales de la selva, hacer como león, gorila, serpiente, etc; medios de transporte: hacer como un carrito, un tren, un avión, un helicóptero, etc.	Lograr la identificación de animales y reconocimiento de sonidos que cada animal emite.

ACTIVIDAD N° 5: "CONTANDO"

Proceso	Objetivo	Materiales	Procedimientos	Evaluación
Desarrollo de la Inteligencia.	Incrementar la creatividad.	Xilófono	Se les pedirá a los niños ir contando de manera ascendente hasta el 5 y luego de manera descendente contar. La variación va a ser que van a ir tocando el xilófono mientras vayan contando.	Observar si los niños cuentan hasta el 5



ACTIVIDAD N° 6:

ACTIVIDAD N° 2:

ACTIVIDAD N° 4: "JUEGO DE MEMORIA"

"A-E-I-O-U. MOVIMIENTOS BUCALES"

Proceso	Objetivo	Materiales	Procedimientos	Evaluación
Desarrollo de la Inteligencia.	Incrementar su memoria visual y auditiva.	Tarjetas o revistas.	Se le pedirá al niño que rasgue dibujos que le gusten y luego tendrá que ponerlos boca -abajo, para de esta manera poder ir jugando. Se puede tener tarjetas ya hechas y se le pide que toque un instrumento, coja una tarjeta y vuelva a tocar el instrumento.	Consiga mayor cantidad de tarjetas iguales.

Proceso	Objetivo	Materiales	Procedimientos	Evaluación
Ejercitación de la cavidad bucal. Lenguaje.	Ejercitar la cavidad bucal para una mayor ejecución de palabras.	Bits con dibujos que identifiquen cada vocal, piano para entonar la canción.	La profesora alza el bit con un objeto AVION y subrayada la letra A, en otro bit la misma palabra pero subrayada la letra I, en un tercer bit subrayada la letra O para que el niño vaya haciendo el sonido de acuerdo a la letra. Por ejemplo sale el AAAAAAAAAAAAA- VIIIIIIIIIIIIOOOOOOON- NNNNN. Los bits y objetos deben ser claros y concretos.	Lograr la identificación de vocales y estimulamos el proceso del lenguaje.



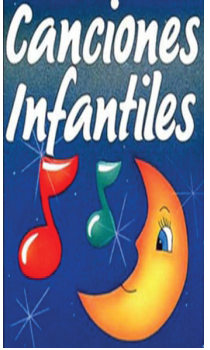
ACTIVIDAD N° 3:

“¿DIME QUE ESCUCHASTE?”

Proceso	Objetivo	Materiales	Procedimientos	Evaluación
Percepción de intensidad. Atención.	Desarrollar la percepción auditiva, incrementar vocabulario y desarrollar el lenguaje.	Piano, guitarra, pandero, diferentes instrumentos musicales.	La profesora se coloca detrás de cada instrumento, emite el sonido y los niños deben adivinar en cada caso qué objeto produjo el sonido escuchado imaginarse como es. Los sonidos deben ser claros y concretos.	Lograr la identificación de instrumentos, desarrollar el oído y ayudar al lenguaje del niño intentando que cada día vaya incrementando una palabra.

ACTIVIDAD N° 6:



ACTIVIDAD N° 3: “RECORDAR CANCIONES”

Proceso	Objetivo	Materiales	Procedimientos	Evaluación
Memorización.	Lograr que al final del año los niños recuerden las canciones aprendidas mediante la repetición.	Canciones, instrumentos musicales.	Durante el año lectivo se les irá enseñando canciones, las cuales tienen que memorizarlas, para presentarlas en el show final. A esta edad los niños son capaces de aprender 15 canciones.	Show final 



ACTIVIDAD N° 6:

ACTIVIDAD N° 2: SECUENCIA LÓGICO – MATEMÁTICO

Proceso	Objetivo	Materiales	Procedimientos	Evaluación
Seriación, concentración.	Lograr que los niños puedan seguir el orden de las figuras geométricas que les darán.	Figuras geométricas, profesora.	La maestra colocara en una canasta figuras geométricas y dará la indicación en la cual vayan:  Grande-pequeño-grande-pequeño, que sigue?. Enseñado la noción de tamaño. *Pueden hacer de acuerdo al trimestre se empieza con una variante y luego puede ser, color, forma, tamaño juntos.	Desarrollar en los niños nociones matemáticas. 

ACTIVIDAD N° 4:

"¿ME AYUDAS A CREAR UNA HISTORIA?"

Proceso	Objetivo	Materiales	Procedimientos	Evaluación
Lenguaje, imaginación, concentración.	Ayudar a desarrollar el lenguaje de los niños y niñas y estimular la creatividad.	Bits o recortes de revistas de diversos objetos.	Sentados en las sillas dar a cada niño un recorte de revista o bit, y pedirle uno por uno que pase al frente y vaya inventando una historia de acuerdo al dibujo que le toco. Ir pegando y escribiendo debajo de la imagen lo que van diciendo, para al final leer el cuento que crearon.	El Cuento




ACTIVIDAD N° 5:

"¿JUEGO DE PALABRAS?"

Proceso	Objetivo	Materiales	Procedimientos	Evaluación
Lenguaje, concentración.	Mejorar vocabulario.	Objetos de una sílaba, pan, sal, oso, etc. Pizarra, papelote, marcadores.	Pedirle al niño y niña que nos ayude a crear una palabra con las últimas letras de la anterior, por ejemplo: Oso.....Sopa.....Pan..... antes...etc, Permitiéndole al niño desarrollar la creatividad. Se puede ayudar con la pizarra, un papelote..	Lograr estructurar palabras.

ACTIVIDAD N° 6:

ACTIVIDAD N° 1: "JUEGO DE PAREJA"

Proceso	Objetivo	Materiales	Procedimientos	Evaluación
Desarrollo de la memoria.	Que el niño encuentre las tarjetas iguales sobre profesiones.	40 tarjetas de profesiones	La maestra indica que los niños tienen que encontrar las profesiones iguales según vayan escuchando la canción, e ir poniendo en un lado cada niño alza una tarjeta y tiene que irse acordando en donde está el par; es preferible jugar con turnos para evitar que el niño alce más de una tarjeta. Canción: Ya vienen los bomberos pa parapa pampero Ya viene la ambulancia pa parapa papancia.....	El mayor número de tarjetas posibles. 




ACTIVIDADES QUE AYUDEN A DESARROLLAR LA INTELIGENCIA EN LOS NIÑOS



ACTIVIDAD Nº 6:

"PA -MA -RA"

Proceso	Objetivo	Materiales	Procedimientos	Evaluación
Vocalización y concentración	Ayudar al niño a obtener una correcta pronunciación.	Bits de ranas, pasos, maquinas, sal, tamaños.	Ayudar a que los niños puedan realizar ejercicios de silabeo: pa, ma, ra, sa, ta y seguir con cada una de las vocales: pe, me, se, etc, siguiendo siempre la melodía de alguna canción	Lograr que vocalicen de mejora manera las palabras. 

ACTIVIDAD N° 7:

"JUEGO DE VOCABULARIO"

Después de haber observado la imagen de un animal, describirlo sin mencionar su nombre. Acertar de qué animal se trata.

Buscar comparaciones
grande como un elefante
peludo como un lobo
cochino como un cerdo



ACTIVIDAD N°8: ADIVINANZAS

¿Qué animal es?
que todos se asustan de él
tiene dientes afilados
y su cuerpo peludo es
¿Qué es?
(el lobo)




ACTIVIDAD N°9: RETAHILAS

El lobo Lucas lee el libro blanco
Lee su libro preferido
Linces, focas y felinos
Es la mar de divertido.



ACTIVIDAD N° 6:


"IMITANDO A UN SÚPER HÉROE"

Proceso	Objetivo	Materiales	Procedimientos	Evaluación
Incentivar la lectura	Estimular la creatividad.	Ropa que este al alcance o disfraces.	Van a preguntar a los niños que súper héroe les gustaría ser y porque?, entonces ellos tendrán que buscar una pareja y empezar a imitar las acciones, creando una historia al mismo tiempo que van bailando. Van poniendo mayor dificultad de acuerdo a la edad.	Crear una historia con pocos elementos. 



ACTIVIDAD N° 3:

“IDENTIFICAR PALABRAS”


Proceso	Objetivo	Materiales	Procedimientos	Evaluación
Incentivar la lectura	Aumentar la creatividad, y Afianzar la motricidad.	Nombres con Palabras	Los niños son capaces de identificar su nombre y las letras que contienen, entonces, sentados van a coger una tarjeta cada niño y al son de la música van a bailar, cuando se pare, tendrán que coger su nombre previamente puesto en una canasta.	Identificar su nombre 

ACTIVIDADES DE MOTIVACIÓN PARA EL PROCESO DE APRENDIZAJE DE LECTURA




ACTIVIDAD N° 1:

“IMAGÍNA TE EL FINAL”

Proceso	Objetivo	Materiales	Procedimientos	Evaluación
Desarrollo de la creatividad y lectura de pictogramas.	Lograr crear un cuento con imágenes que se vayan mostrando.	Bits de diferentes cosas.	Enseñaran diferentes bits, de plantas, animales, objetos, y el niño ira creando una historia de acuerdo a las imágenes que vaya escogiendo el niño. Luego se le va dando diferentes imágenes de acciones establecidas y el niño lograra ir leyendo los pictogramas. Con música de fondo.	Observar si puede seguir un orden o crear una historia a partir de las imágenes. 

ACTIVIDAD N° 2:

“INVENTANDO CANCIONES”

Proceso	Objetivo	Materiales	Procedimientos	Evaluación
Iniciación a la Prelectura.	Discriminar visualmente objetos dados..	Mesa Diferentes objetos fáciles de identificar.	Se pondrá en la mesa diferentes objetos como: manzana, lápiz, juguete, etc. La persona adulta ira diciendo que por favor le pase “lápiz” y el niño tendrá que cantar una canción con dicho objeto.	Facilidad de interpretación entre objetopalabra. 



ACTIVIDADES LÚDICAS MUSICALES



**PARA NIÑOS Y NIÑAS
DE 3 A 4 AÑOS DE EDAD**