

**Opción de Grado: Material Didáctico
“Divergente”**

María Fernanda Rueda Urueña

Universidad de La Sabana

Facultad de Educación

Licenciatura en Educación Infantil

2018

Nota del autor

El presente trabajo en una opción de grado para optar al título de Licenciado en Pedagogía Infantil, este fue asesorado por Mónica Guevara, docente de la Facultad de Educación.

Resumen

Este trabajo busca desarrollar las inteligencias múltiples (IM) de los niños de 8 a 10 años a través de un juego de mesa llamado “Divergente”. Este juego, está basado en cuatro componentes, las experiencias directas, la participación activa de los niños, la articulación de las inteligencias múltiples y el juego como herramienta para favorecer el desarrollo y la construcción de conocimientos. Con base en los componentes Divergente busca fortalecer las IM, propiciar el aprendizaje cooperativo y reforzar las competencias comunicativas, cognitivas y emocionales. El juego de mesa contiene un proceso de fundamentación teórica, diseño, producción y aplicación. Divergente fue sometido a pruebas preliminares antes de su producción y fue evaluado en su aplicación. En la puesta en práctica del juego se concluyó que es apto para trabajar con niños que presentan barreras de aprendizaje.

Palabras clave: Inteligencias múltiples, Juego educativo, Educación inclusiva.

Abstract

This work seeks to develop the multiple intelligences (IM) of children from 8 to 10 years old through a board game called "Divergente". This game is based on four components that are direct experiences, the active participation of children, the articulation of multiple intelligences and the game as a tool to favor the development and construction of knowledge. Based on the components Divergent seeks to strengthen the IM, promote cooperative learning and strengthen communicative, cognitive and emotional skills. The board game contains a process of theoretical foundation, design, production and application. Divergent was subjected to preliminary tests before its production and was evaluated in its application. In the implementation of the game it was concluded that it is suitable to work with children with learning barriers.

Keywords: Multiple intelligences, Educational game, Inclusive education.

Contenido

INTRODUCCIÓN	11
JUSTIFICACIÓN.....	15
FUNDAMENTOS TEÓRICOS	19
TEORÍA DE LAS INTELIGENCIAS MÚLTIPLES	19
<i>Inteligencia Lingüística:</i>	<i>23</i>
<i>Inteligencia Lógico-matemática:</i>	<i>24</i>
<i>Inteligencia Musical:</i>	<i>25</i>
<i>Inteligencia Corporal-cinética:</i>	<i>26</i>
<i>Inteligencia Visual-Espacial:</i>	<i>26</i>
<i>Inteligencia Interpersonal:</i>	<i>27</i>
<i>Inteligencia Intrapersonal:</i>	<i>28</i>
<i>Inteligencia Naturalista:</i>	<i>28</i>
IMPLICACIONES DE LA TEORÍA DE LAS IM EN LA EDUCACIÓN	30
EL JUEGO.....	33
<i>Juegos didácticos para trabajar las inteligencias:</i>	<i>36</i>
MALLAS CURRICULARES SEGUNDO GRADO	48
CREACIÓN Y PRODUCCIÓN DE UN JUEGO DE MESA	51
<i>Diseño:</i>	<i>52</i>
<i>Producción:</i>	<i>54</i>
OBJETIVOS	55
OBJETIVO GENERAL.....	55
OBJETIVOS ESPECÍFICOS	55
METODOLOGÍA.....	56
DISEÑO DEL PRODUCTO	56
<i>Estructura:</i>	<i>57</i>

DIVERGENTE	5
<i>Propósitos:</i>	67
<i>Contenidos:</i>	68
<i>Componentes:</i>	70
DESTINATARIOS	70
INSTRUMENTOS PARA LA VALIDACIÓN.....	73
<i>Instrumento para docentes:</i>	73
<i>Instrumento para los niños:</i>	75
PROCEDIMIENTO O FASES DE DESARROLLO.....	75
CRONOGRAMA Y PRESUPUESTOS.....	78
CONSIDERACIONES ÉTICAS.....	80
ANÁLISIS DE RESULTADOS.....	80
VALIDACIÓN PILOTO.....	80
PRODUCCIÓN DEL JUEGO DE MESA.....	84
APLICACIÓN DEL JUEGO DE MESA	92
LIMITACIONES.....	105
RECOMENDACIONES	106
CONCLUSIONES	107
REFERENCIAS.....	109
APÉNDICES	113
APÉNDICE 1. TARJETAS DE INSTRUCCIÓN DE CADA RETO.....	113
APÉNDICE 2. RETOS INTELIGENCIA LINGÜÍSTICA: DESCRIBE.....	114
APÉNDICE 3. RETOS INTELIGENCIA LINGÜÍSTICA: CREA TU HISTORIA.....	116
APÉNDICE 4. RETOS INTELIGENCIA LINGÜÍSTICA: A, B, C Ó D.....	117
APÉNDICE 5. RETOS INTELIGENCIA LÓGICO-MATEMÁTICA: RESUELVE.....	120
APÉNDICE 6. RETOS INTELIGENCIA LÓGICO-MATEMÁTICA: ESCAPE.....	124
APÉNDICE 7. RETOS INTELIGENCIA MÚSICAL: RIMA.....	126

APÉNDICE 8. RETOS INTELIGENCIA MÚSICAL: TARAREA O SILBA.....	128
APÉNDICE 9. RETOS INTELIGENCIA MÚSICAL: A, B, C Ó D MÚSICAL.....	129
APÉNDICE 10. RETOS INTELIGENCIA CORPORAL-CINETICA: MÍMICA.....	131
APÉNDICE 11. RETOS INTELIGENCIA CORPORAL-CINETICA: MOLDEA.....	134
APÉNDICE 12. RETOS INTELIGENCIA VISUAL-ESPACIAL: DIBUJA.....	136
APÉNDICE 13. RETOS INTELIGENCIA VISUAL-ESPACIAL: UBICA.....	139
APÉNDICE 14. ENTREVISTA AFICIONADO A JUEGOS DE MESA.....	141
APÉNDICE 15. ENTREVISTA DISEÑADOR GRÁFICO.....	143
APÉNDICE 16. CARTA DE PRESENTACIÓN DEL PROYECTO.....	146
APÉNDICE 17. CONSENTIMIENTO INFORMADO.....	148
APÉNDICE 18. ASENTIMIENTO INFORMADO.....	156
APÉNDICE 19. CARTA PARA LOS EVALUADORES.....	160
APÉNDICE 20. INSTRUMENTO VALIDACIÓN DOCENTES.....	161
APÉNDICE 21. INSTRUMENTO VALIDACIÓN NIÑOS.....	163
APÉNDICE 22. TARJETA DE INSTRUCCIONES RESUMIDAS.....	170
APÉNDICE 23. EVIDENCIA DE CAMBIOS EN LAS TARJETAS.....	170

Índice de figuras

Figura 1. Criterios para determinar una inteligencia.

Figura 2. Djam.

Figura 3. Story Cubes.

Figura 4. 4 en letras.

Figura 5. Batalla de ovejas.

Figura 6. Money Bags.

Figura 7. Ticket to Ride.

Figura 8. Chronimo.

Figura 9. Carcassonne.

Figura 10. Panic lab.

Figura 11. La danza del huevo.

Figura 12. Grimaces.

Figura 13. Super Rhino.

Figura 14. Dixie.

Figura 15. Hanabi.

Figura 16. Los hombres lobo de castronegro.

Figura 17. Ikonikus.

Figura 18. Mut Kids.

Figura 19. Emociones a pares.

Figura 20. Ritmo y bola.

Figura 21. Squad Seven.

Figura 22. Time Line música y cine.

Figura 23. Proceso de creación y producción de un juego de mesa.

Figura 24. Proceso de creación.

Figura 25. Thot. Fuente propia.

Figura 26. Elipse. Fuente propia

Figura 27. Acuarela. Fuente propia

Figura 28. Melodía. Fuente propia.

Figura 29. Victoria. Fuente propia.

Figura 30. Gogo. Fuente propia.

Figura 31. Iónico. Fuente propia.

Figura 32. Componentes del juego de mesa.

Figura 33. Juego Divergente.

Figura 34. Caja Divergente.

Figura 35. Manual de instrucciones Divergente.

Figura 36. Tablero Divergente.

Figura 37. Porta Tarjetas Divergente.

Figura 38. Tarjetas de instrucciones de cada reto.

Figura 39. Tarjetas de retos de cada color.

Figura 40. Tarjetas de escape.

Figura 41. Tarjetas de personajes.

Figura 42. Pirinola

Figura 43. Cronometro.

Figura 44. Blocks de cada color.

Figura 45. Lápices.

Figura 46. Cajas organizadoras.

Figura 47. Plastilinas.

Figura 48. Cubo “Ubica”.

Figura 49. Fichas “Ubica”.

Figura 50. Tablero “Escape”.

Figura 51. Fichas “Escape”.

Figura 52. Fichas “Medallas”.

Figura 53. Categoría: Objetivo.

Figura 54. Categoría: Diseño.

Figura 55. Categoría: Estructura.

Figura 56 . Instrumento validación niños, preguntas cerradas.

Figura 57. Retos que más les gustaron a los niños.

Figura 58. Retos que menos les gustaron a los niños.

Figura 59. Nube de palabras repetidas, pregunta 2, instrumento de validación de los niños.

Figura 60. Nube de palabras repetidas, pregunta 9, instrumento de validación de los niños.

Índice de tablas

Tabla 1. Mallas curriculares

Tabla 2. Fases de diseño de un juego de mesa

Tabla 3. Estructura del juego.

Tabla 4. Contenido del juego

Tabla 5. Tipos de retos.

Tabla 6. Fases de desarrollo del proyecto.

Tabla 7. Cronograma.

Tabla 8. Presupuesto.

Tabla 9. Elementos del juego de mesa

Introducción

A lo largo de los siglos ha existido el juego como un medio de entretenimiento tanto de niños como de adultos. Desde el plano de la educación se ve el juego como una oportunidad de aprendizaje, que permite construir nuevos conocimientos y adquirir y desarrollar capacidades motoras, afectivas e intelectuales (Mora, Plazas, Ortiz & Camargo, 2016). Por medio de este se estimula a los niños a ser autónomos, independientes, líderes y creativos (Arias, Buitrago, Camacho & Vanegas, 2014).

El juego se convierte en una herramienta educativa cuando adquiere una intencionalidad pedagógica (García & Llull, 2009). Lo que lo hace diferente de las demás herramientas es que este permite desarrollar habilidades y capacidades de forma inconsciente por parte del niño; los juegos enfrentan a los niños a retos y desafíos con el fin de que ellos ensayen y se equivoquen sin que sientan la rigidez de una acción dirigida por el docente (MEN, 2014).

Partiendo de la importancia del juego y sus múltiples beneficios en la educación y el desarrollo de los niños, el presente trabajo de grado plantea un juego de mesa que busca fortalecer siete de las inteligencias múltiples (lingüística, lógico-matemática, musical, visual-espacial, corporal-cinética, intrapersonal e interpersonal) en niños de 8 a 10 años a través de diferentes retos que plantean problemas que requieren de la utilización de estas para ser resueltos.

Teniendo en cuenta lo anterior, se puede decir que se busca diseñar y producir un juego de mesa único e innovador que trabaja de forma articulada 7 de las inteligencias múltiples, este aspecto lo diferencia de los demás ya que en su mayoría los juegos apuntan a trabajar una sola inteligencia. Así mismo, otra de las razones por las cuales es pertinente realizar este material es porque actualmente la educación se enfoca en la inteligencia lógico-matemática y lingüística, olvidando las demás, este material busca integrarlas (Gardner, 1995).

El presente juego de mesa se llama Divergente, recibe este nombre debido a que la divergencia o el pensamiento divergente es aquel que “elabora criterios de originalidad, inventiva y flexibilidad. Es la capacidad para encontrar nuevas soluciones modificando los habituales planteamientos o puntos de vista; es percibir distintas opciones, enfocando el problema desde nuevos ángulos”(Álvarez, 2010, p. 11). Este nombre por lo tanto sintetiza lo que busca el material, que los niños se enfrenten a problemas y busquen diferentes soluciones, se adapten y actúen. Por otro lado, contemplar la teoría de las inteligencias múltiples hace que tanto los adultos como los niños vean la inteligencia desde un punto de vista diferente y por ende se enfrenten a las situaciones desde ángulos diferentes.

Con el fin de que el presente juego de mesa sea una herramienta educativa fue necesario tener claridad acerca de cuál es su intencionalidad, atribuyendo esta al desarrollo de las inteligencias múltiples. Para entender la importancia de dicho objetivo es importante comprender la teoría de las inteligencias múltiples de Howard Gardner, la cual plantea que el ser humano no posee un único tipo de inteligencia sino 8 tipos: lingüística, lógico-matemática,

musical, naturalista, corporal-cinética, visual-espacial, interpersonal e intrapersonal; razón por la cual no todos aprenden de la misma manera (Gardner, 1994).

La teoría de las Inteligencias Múltiples no busca ser un objetivo educativo, sino un apoyo para mejorar la educación (Pérez y Beltrán, 2006). Por ello este juego de mesa busca brindarles a los niños un ambiente educativo que permita y ofrezca oportunidades de estimular, desarrollar y fortalecer las inteligencias en cada una de sus etapas. Adicionalmente, se pretende que los niños se enfrenten a situaciones que les permita aplicar conocimientos y habilidades.

Para llegar a la construcción de este juego de mesa fue necesario en primer lugar realizar una revisión de la literatura enfocada en 6 temas: Teoría de las inteligencias múltiples (IM); implicaciones de la teoría de las IM en la educación; el juego; materiales didácticos existentes; mallas curriculares de segundo de primaria y creación y producción de un juego de mesa.

Con base en la teoría y el objetivo del juego se procedió a realizar el marco metodológico del proyecto, en el cual se estableció la estructura del juego, los contenidos, propósitos, componentes, instrumentos de validación, cronograma, presupuestos, consideraciones éticas, destinatarios y fases de desarrollo.

Divergente, es un juego de mesa dirigido a niños de 8 años en adelante. Este juego no tiene un contenido académico a trabajar, su principal propósito está enfocado en fortalecer las

inteligencias múltiples de los niños enfrentándolos a situaciones problemáticas que deben ser resueltas.

Teniendo el primer prototipo del juego de mesa se procedió a realizar una validación piloto inicial con expertos, a partir de ahí se hicieron las modificaciones y mejoras pertinentes para producir un prototipo final del juego de mesa.

Con el prototipo finalizado, se realizaron diferentes aplicaciones del juego, con esta puesta en práctica se encontró que Divergente es un juego de mesa efectivo, innovador y diferente para fortalecer las inteligencias múltiples. Adicionalmente, es un material didáctico flexible ya que se adapta a los entornos y a poblaciones con barreras de aprendizaje, realizándole a este los ajustes razonables pertinentes. Por último, es un juego que potencializa de forma integral las diferentes áreas del ser humano: corporal, cognitiva, personal social, comunicativa y artística.

Justificación

Con el transcurso de los años han surgido diferentes teorías en torno al tema de la inteligencia humana. Una de dichas teorías que en la actualidad ha recibido gran acogida es la Teoría de las Inteligencia Múltiples de Howard Gardner, este afirma que:

La esencia de la teoría es respetar las muchas diferencias que hay entre los individuos; las variaciones múltiples de las maneras como aparecen; los distintos modos por los cuales podemos evaluarlos, y el número casi infinito de modos en que estos pueden dejar una marca en el mundo (Gardner, prólogo de Las inteligencias múltiples en el aula de Armstrong, citado por Luca, 2004, p.2).

Desde el nacimiento de la teoría de las Inteligencias Múltiples y con el transcurso del tiempo muchas instituciones y docentes han buscado la forma de utilizar dicha teoría para mejorar la educación. A partir de lo anterior han surgido un gran número de investigaciones tanto en Colombia como en otros países.

Específicamente en Colombia cabe destacar tres investigaciones dirigidas al trabajo de las Inteligencias Múltiples en el aula: La primera de ellas es “Estrategias pedagógicas y didácticas para el desarrollo de las inteligencias múltiples y el aprendizaje autónomo”, realizada por Gamboa, García & Beltrán (2013), publicada en la Revista UNAD de Bogotá, su objetivo fue “implementar nuevas estrategias pedagógicas para fortalecer el aprendizaje y que a su vez cada uno de los estudiantes descubra sus potencialidades para que su formación sea integral” (p.111). Una de las conclusiones a las que se llegó fue que “la implementación de estrategias para el desarrollo de las inteligencias múltiples permite transformar la pedagogía tradicional en la

medida en que los docentes son conscientes del cambio necesario en la concepción de aprendizaje y su consecuente implementación de métodos de enseñanza activos” (p.123).

La segunda investigación, “Desarrollo de las inteligencias múltiples en los estudiantes del grado preescolar de la corporación Beverly Hills de la ciudad de Cartagena” realizada por Medina, García & Bascanegras (2015), esta investigación tenía el objetivo de “determinar estrategias pedagógicas orientadas a potenciar el desarrollo de las inteligencias múltiples en los estudiantes del grado preescolar” (p.12). Una de las conclusiones a las que se llegó fue que “planteando estrategias pedagógicas basadas en las Inteligencias Múltiples se puede favorecer el desarrollo cognitivo del estudiante, permitiendo un mejor desempeño en el rendimiento académico” (p.64).

Por último, la tercera investigación “Las inteligencias múltiples en el aula de clase” realizada por Argüello & Collazos (2008), de la Universidad Tecnológica de Pereira, esta investigación tenía el objetivo de desarrollar una propuesta pedagógica con el fin de estimular el desarrollo de las Inteligencias Múltiples en los niños y niñas, como resultados se obtuvieron que

“Todos los niños y niñas poseen varias clases de inteligencias, pero por falta de estimulación no logran potencializar sus inteligencias al máximo. Por esto es importante que a los estudiantes se les proporcionen ambientes que pongan a prueba sus percepciones, utilizando diferentes métodos y materiales para que exploren nociones nuevas, precisas y útiles” (p. 109).

A partir de las investigaciones y de revisiones de literatura relacionadas con el tema, han surgido productos como páginas web en donde se explica la teoría y se dan recursos para

trabajarla en el aula como “Mi oasis” la cual es la página oficial de las Inteligencias Múltiples y fue construida por Howard Gardner. En esta página se encuentra información sobre la teoría, un blog para preguntas, información sobre la aplicación de la teoría en el aula y recursos como libros, links de información, artículos y videos.

Adicionalmente, actualmente existen diferentes juegos de mesa como “Story Cubs” el cual fue creado con la intención de desarrollar el lenguaje y la imaginación; “Pictureka” el cual trabaja la lectura, la escritura y la visión espacial; “Rummi Q” el cual trabaja las matemáticas y la concentración; “Brain Picnic” el cual fue creado con el propósito de representar emociones y desarrollar la empatía; entre muchos otros juegos. Estos son usados por docentes y padres con el fin de fortalecer alguna de las inteligencias a pesar de que estos no fueron creados con este propósito en específico.

Teniendo en cuenta lo anterior, se puede decir que se pretende crear un juego de mesa único e innovador que busca trabajar de forma integral las inteligencias múltiples, esto quiere decir que a través de este los niños fortalecerán las inteligencias lógico-matemática, lingüística, visual-espacial, corporal-cinética, musical, intrapersonal e interpersonal por medio de preguntas y retos, que los llevarán a aplicar conocimientos y habilidades propias de cada inteligencia. En su mayoría los juegos apuntan a trabajar una sola inteligencia, este por el contrario busca abarcar 7 de ellas.

Otra de las razones por las cuales es pertinente realizar este material didáctico es porque en la mayoría de colegios se centran en enseñar habilidades y conocimientos de la inteligencia

lógico-matemática y lingüística, olvidando las demás (Gardner, 1995), este material buscará fortalecer tanto estas 2 inteligencias como otras mencionadas en capítulos anteriores.

Fundamentos teóricos

Teoría de las inteligencias múltiples

La teoría de las inteligencias múltiples (IM) nace a partir de la disconformidad con la definición tradicional de inteligencia, la cual era concebida como “la habilidad para responder a las cuestiones de un test de inteligencia” (Gardner, 1995, p. 4). Según Luca (2004), la inteligencia había sido concebida como una propiedad individual que se encontraba en cada persona, y que por lo tanto no se veía afectada por la interacción con el entorno y la sociedad. En consecuencia, esta podía ser medida a través de instrumentos estándar.

En contraposición, Gardner (1994) pluraliza dicho concepto definiéndola como la "capacidad de resolver problemas o de crear productos que sean valiosos en uno o más ambientes culturales" (p.10). Partiendo de dicha definición, se empieza a ver la inteligencia como una destreza que se puede desarrollar, a partir de las experiencias, el entorno, la educación, la socialización, entre otras (Luca, 2004).

Con el fin de sintetizar la teoría de las inteligencias múltiples Ander-Egg (2006) nombra 9 características que la sustentan:

1. El ser humano no posee un único tipo de inteligencia, razón por la cual no todos aprenden de la misma manera.
2. Las inteligencias del cada ser humano están directamente relacionadas con sus mecanismos cerebrales.
3. Cada inteligencia posee unos mecanismos y operaciones propias.

4. Cada inteligencia es independiente y neurológicamente autónoma. Sin embargo, al aplicarlas a una situación en particular trabajan de forma conjunta.
5. El ser humano genéticamente y de forma innata nace con potencialidades que se pueden desarrollar o estancar dependiendo del entorno.
6. Cada inteligencia necesita competencias básicas para funcionar adecuadamente.
7. Cada individuo posee una combinación única de las inteligencias, se posee cada una de ellas con diferentes grados de desarrollo.
8. Cada inteligencia se desarrolla de forma diferente en cada individuo.
9. Existen diversas formas de ser inteligente dentro de cada inteligencia.

La teoría de IM afirma que el ser humano a lo largo de su vida se enfrenta a diferentes tipos de problemas que deben ser solucionados. A partir de lo anterior, nace la creencia de que hay muchos tipos de inteligencias (Luca, 2004). Gardner y su equipo de Harvard identificaron ocho, las cuales corresponden a un área cognitiva diferente e independiente. En cada área hay competencias y procedimientos específicos (Ander-Egg, 2006).

Con el trascurso del tiempo Gardner ha encontrado otras posibles inteligencias adicionales a las 8 principales. Sin embargo, para que una inteligencia sea considerada como tal es necesario que cumpla con los 8 criterios que se muestran en la *figura 1*. Por el momento ninguna otra inteligencia ha cumplido con todos ellos (Pérez & Beltrán, 2006).

CRITERIO
1. Aislamiento potencial por daño cerebral.
2. La existencia de individuos prodigio, sabios y superdotados.
3. Una operación nuclear identificable, o un conjunto de operaciones, identificables.
4. Una historia evolutiva característica dentro de un individuo, junto con una naturaleza definible de ejecución experta.
5. Una historia evolutiva y credibilidad evolutiva.
6. Apoyo por parte los tests de psicología experimenta.
7. Apoyo de los hallazgos psicométricos.
8. Susceptibilidad para codificar en un sistema simbólico.

Figura 1. Criterios para determinar una inteligencia.
Tomada de Pérez & Beltrán (2006, p.150)

Mejías (2012), describe cada uno de los criterios establecidos por Gardner. El primero de ellos es “Aislamiento potencial por daño cerebral”, este hace referencia a que el ser humano está expuesto a sufrir daños cerebrales que perjudiquen específicamente alguna de las inteligencias, sin que las demás se vean afectadas. Por ejemplo: “una persona con una lesión seria en el lóbulo frontal izquierdo pierde gran parte de las facultades de la inteligencia lingüística mientras puede continuar con normalidad actividades como el baile, la música, el arte y las relaciones interpersonales” (p.10).

El segundo criterio es “Existencia de individuos prodigio, sabios y superdotados”, este busca identificar y reconocer que existen personas que tienen un nivel superior en alguna de las inteligencias. Por ejemplo, “los prodigios son personas que presentan una capacidad excepcional

en una inteligencia en particular, pero el rendimiento en las otras es normal o inferior a lo normal” (Mejías, 2012, p.12).

El tercer criterio es “Una operación nuclear identificable”, este se basa en que cada inteligencia por el hecho de ser independiente a las demás posee unas operaciones, procesos y componentes propios y específicos, que la diferencian de las demás. Por ejemplo, “la inteligencia musical incluye el tono, el ritmo, el timbre y la armonía” (Mejías, 2012, p.11).

El cuarto y quinto criterio son respectivamente “Una historia evolutiva característica dentro de un individuo” y “Una historia evolutiva y credibilidad evolutiva”. Estos dos guardan relación, ya que son similares. Para que una inteligencia sea considerada como tal es necesario que tengan constancia en los orígenes y evolución tanto del ser humano como en la de otras especies (Mejías, 2012).

El sexto criterio es “Apoyo por parte de los tests de psicología experimental”, este busca que por medio de metodologías y técnicas de la psicología experimental sea posible evidenciar las potencialidades de las inteligencias. Por ejemplo, “la Escala de inteligencia Wechesler para niños tiene subpruebas que requieren el uso de las inteligencias lingüística, lógica-matemáticas, espacial y física-cinestésica” (Mejías, 2012, p.13).

El séptimo criterio es “Apoyo de los hallazgos psicométricos”, este hace referencia a que algunos estudios psicológicos realizados a través del tiempo evidencian la independencia de cada

una de las inteligencias. Lo que, a su vez, permite una mayor comprensión del funcionamiento, de las capacidades, competencias, funciones y operaciones de cada una de ellas (Mejías, 2012).

El octavo y último criterio es “Susceptibilidad para codificar en un sistema de símbolos”, para cumplir con este la inteligencia debe poseer un sistema propio de símbolos sociales y personales que permitan procesarla y trasmitirla de forma sistemática y precisa. Por ejemplo, “leguaje hablado y escrito, sistemas matemáticos, gráficos, dibujos, entre otros” (Mejías, 2012, p.11)

Teniendo en cuenta los criterios, Gardner (1995) determina 8 inteligencias múltiples las cuales son: Inteligencia Lingüística, Inteligencia Lógico-matemática, Inteligencia Musical, Inteligencia Corporal-cinética, Inteligencia Visual-espacial, Inteligencia Interpersonal, Inteligencia Intrapersonal e Inteligencia naturalista. A continuación, cada una será explicada y ejemplificada por medio de un pequeño relato sobre una persona a la que se le facilita dicha inteligencia.

Inteligencia Lingüística:

A la edad de diez años T. S. Elliot creó una revista llamada Fireside a la que solo él aportaba artículos. En un periodo de tres días, durante sus vacaciones de invierno, creó ocho números completos. Cada una incluía poemas, historias de aventuras, una columna de chismorreos y una sección de humor. Parte de este material ha sobrevivido y muestra el talento del poeta (Soldo, 1982, citado por Gardner, 1995, p.7).

Esta inteligencia es descrita por Ander- Egg (2006) como aquella que guarda relación con la capacidad y habilidad de utilizar el lenguaje oral y escrito, ya sea el materno o una segunda

lengua, para comunicarse y expresarse de forma efectiva y para interpretar el entorno a través del lenguaje. Según Prieto (2014), esta incluye habilidades como la de manejar y modificar la estructura del lenguaje, sus usos prácticos y sus elementos como la fonética y la semántica.

Inteligencia Lógico-matemática:

En 1983 Barbara McClintock ganó el premio Nobel de medicina y fisiología por su trabajo en microbiología. Sus capacidades intelectuales de deducción y observación ilustran una forma de inteligencia lógico-matemática que a menudo recibe el nombre de “pensamiento científico”. Un episodio resulta particularmente ilustrativo. Cuando trabajaba en Cornell como investigadora, allá por los años 20, McClintock se enfrentó un día, a un problema: aunque la teoría predecía un 50% de polen estéril en el maíz, su ayudante en la investigación estaba encontrando plantas que solo eran estériles en 25% ó 30%. Preocupada por esta discrepancia, McClintock dejó el campo del maíz y volvió a su despacho, donde reflexionó durante media hora: De repente salte de mí silla y volví corriendo al campo y grite “¡Eureka, lo tengo! ¡Ya sé que significa el 30% de esterilidad!” (Meller, 1983, citado por Gardner, 1995, p.6).

Esta inteligencia es descrita por Prieto (2014) como la capacidad para usar los números y razonar adecuadamente además de la capacidad de resolver problemas. Se utilizan procesos como la categorización, clasificación, la generalización, entre otras. Esta inteligencia guarda relación con el pensamiento científico y matemático.

Existen cuatro competencias y habilidades propias de esta inteligencia: La primera de ellas es la habilidad para manejar razonamientos en forma de supuestos, proposiciones y conclusiones. La segunda es la capacidad para comprender que la relación entre los elementos de

una cadena de razonamiento determina el valor de estas. La tercera es la capacidad de abstracción. Y la cuarta y última es la actitud crítica (Ander-Egg, 2006).

Inteligencia Musical:

Yehudi Menuhin, con tres años, acompañaba a sus padres cuando estos asistían a los conciertos de la Orquesta de San Francisco. El sonido del violín de Louis Persinger encantaba tanto al pequeño que insistió en tener un violín para su cumpleaños y que Louis Persinger fuera su profesor. Obtuvo ambas cosas. A la edad de diez años, Menuhin ya era un intérprete de fama internacional (Menuhin 1977, citado por Gardner, 1995, p.5).

Esta inteligencia es descrita por Prieto (2014) como la capacidad para reconocer, apreciar y producir la música. Entendiendo esta como un lenguaje propio que posee sus reglas, su gramática y sus elementos específicos. Esta permite a su mismo transformar y expresar las formas musicales.

Ander-Egg (2006) clasifica los procesos de la actividad musical en 5: Visuales (lectura de la música, sus elementos y contexto), auditivos (percepción y comprensión de las melodías a través de sus elementos), kinésicos (coordinación motora necesaria para la ejecución musical), funciones cognitivas (para el desarrollo de la música) y activaciones de circuitos afectivos. Adicionalmente, establece tres competencias básicas que permiten comunicar, comprender y utilizar sonidos: la primera es un sentido para los tonos, un sentido para el ritmo y un sentido para las tonalidades.

Inteligencia Corporal-cinética:

Babe Ruth, con quince años, jugaba de tercera base. Durante un partido, el lanzador de su equipo lo estaba haciendo muy mal y Babe Ruth lo critico en voz alta desde su tercera base. Mathias, el entrenador, quito “¡Ruth, si sabes tanto, lanza tú!”. Babe quedó sorprendido y desconcertado porque nunca había lanzado antes, pero Mathias insistió. Ruth dijo después que en el mismo momento en que subió al montículo del lanzador supo que estaba destinado a ser un lanzador y que resultaba “natural” para el conseguir el strike-out. Efectivamente, llegó a ser un gran lanzador en la liga nacional y, por supuesto, consiguió una fama legendaria como bateador (Connor 1982, citado por Gardner, 1995, p.5).

Esta inteligencia es descrita por Prieto (2014) como la capacidad para manifestarse a través del cuerpo y utilizarlo de forma coordinada con el fin de realizar acciones y actividades específicas. Esta abarca tanto habilidades físicas específicas (coordinación, equilibrio, fuerza, flexibilidad, velocidad) como capacidades auto perceptivas (táctiles).

Arder-Egg (2006) describe las dos competencias básicas de esta, las cuales son el control de los movimientos corporales propios que posee el individuo; en segundo lugar, el tratamiento adecuado del manejo de a través de destrezas y habilidades manuales encaminadas hacia la motricidad fina.

Inteligencia Visual-Espacial:

La navegación en las Islas Carolinas de los Mares del Sur se consigue sin instrumentos. La posición de las estrellas, tal y como se ven desde las diferentes islas, los esquemas climáticos y el color de las aguas son las únicas señalizaciones. Cada trayecto se descompone en una serie de segmentos, y el navegante toma nota de la posición de las estrellas dentro de cada uno de estos segmentos. Durante el viaje real, el navegante debe visionar mentalmente una isla de referencia cuando pasa bajo una determinada estrella y a partir de aquí calcula el número de segmentos completados, la proporción de viaje restante y cualquier tipo de

corrección de rumbo que haya que tomar. El navegante no puede ver islas mientras navega; en vez de eso proyecta sus posiciones en su “mapa” mental del trayecto (Gardner 1983, citado por Gardner, 1995, p.7).

Esta inteligencia es descrita por Prieto (2014) como la capacidad para visualizar acciones antes de realizarlas, el individuo percibe y modifica el mundo visual-espacial. Esta inteligencia abarca capacidades como la de visualizar, representar de manera gráfica ideas y orientarse de en el espacio.

Arder-Egg (2006) describe las cuatro competencias básicas de esta, las cuales son capacidad para comprender el espacio como un todo, ubicarse en él y transformarlo; percibir el mundo en 3 dimensiones; reconocer los objetos en diferentes entornos y contextos; y anticiparse a cambios espaciales.

Inteligencia Interpersonal:

Anne Sullivan, con escasa preparación formal en educación especial y casi ciega, inicio la sobrecogedora tarea de educar a un niño de siete años, ciega y sorda, Helen Keller. Los esfuerzos de Sullivan para comunicarse con ella se complicaban por la lucha emocional que sostenía la niña con el mundo que la rodeaba (Lash 1980, pp.52, citado por Gardner, 1995, p.8).

Esta inteligencia es denominada como una personal, ya que no se refiere a un área cognitiva. Es la capacidad para relacionarse y comprender a los demás, requiere de habilidades sociales como la comunicación. Es una inteligencia que se manifiesta hacia el exterior de la persona (Prieto, 2014).

Arder-Egg (2006) enumera una serie de capacidades propias de esta inteligencia como la de sintonizar con otras personas, manejar conflictos, empatía, comprender estados de ánimo y percibir las cosas desde perspectivas diferentes.

Inteligencia Intrapersonal:

En un ensayo titulado “A Sketch of the Past”, Virginia Woolf discute acerca de: “la existencia algodonosa”, los diversos acontecimientos mundanos de la vida. Contrasta este “algodón” con tres recuerdos específicos e intensos de su infancia: una pelea con su hermano, la contemplación de una flor en el jardín y la noticia del suicidio de un conocido de la familia: Estos son tres ejemplos de momentos excepcionales. Los comentó a menudo o, más bien aparecen inesperadamente. Pero esta es la primera vez que los he puesto por escrito y me doy cuenta de algo que nunca hasta ahora había percibido. Dos de esos momentos condujeron a un estado de desesperación. El otro condujo, por el contrario, a un estado de satisfacción (Woolf 1976, p.69, citado por Gardner, 1995, p.9).

Esta inteligencia es descrita por Prieto (2014) como la capacidad de conocerse a sí mismo. Al igual que la interpersonal esta también es una inteligencia personal. Esta abarca aspectos como el autoconocimiento, la autoestima y la metacognición. Esta permite que los individuos comprendan sus comportamientos, tomen decisiones eficaces sobre sus vidas y analicen y manejen sus emociones, los sentimientos e intereses. Se expresa hacia el interior de la persona.

Inteligencia Naturalista:

Esta inteligencia está relacionada con la atracción del hombre por descubrir el mundo natural e investigar sus misterios, se le conoce como la capacidad para distinguir, identificar y

clasificar seres vivos. Este tipo de inteligencia está presente en personas que observan y estudian la naturaleza con el fin de utilizar dichos conocimientos de forma productiva (Prieto, 2014).

Según Pérez y Beltrán (2006), a pesar de que cada inteligencia es independiente, cuando un individuo realiza una actividad inteligente demuestra que al ser realizada se activan todas las inteligencias; ya que estas son independientes, pero actúan conjuntamente. Para entender mejor lo dicho se puede ver el siguiente ejemplo:

Un buen bailarín sólo puede sobresalir si tiene una buena inteligencia musical, para comprender los ritmos musicales, una inteligencia interpersonal para comprender cómo hacer vibrar al público con sus movimientos y una buena inteligencia kinestésica corporal para darle agilidad y gracia a sus movimientos y de esa manera realizarlos con éxito (Pérez y Beltrán, 2006, p.148).

Las inteligencias se desarrollan a través de un proceso de 4 etapas, el cual deber ser apoyado y estimulado por los adultos para que se dé de una mejor forma. Este proceso consta de 4 etapas; en la primera etapa, la inteligencia se ve a través una habilidad modeladora en bruto la cual predomina en el primer año de vida, esta se presenta en todas las personas, pero en diferente nivel. En la siguiente etapa la inteligencia se manifiesta por medio de un sistema simbólico, esto quiere decir que los niños y niñas demuestran las habilidades propias de cada inteligencia por medio de la adquisición de los sistemas simbólicos. En la tercera etapa, aparecen los sistemas notacionales que son aquellos en los que las cosas se plasman sobre el papel, como las matemáticas, los mapas, las lecturas, entre otros. Por último, las inteligencias se expresan por medio de las carreras vocacionales y las aficiones (Gardner, 1995).

Implicaciones de la Teoría de las IM en la educación

Gardner (1995), afirma que la teoría de las Inteligencias Múltiples está enfocada en aspectos biológicos y psicológicos del ser humano y busca cambiar la visión que se tiene de inteligencia. La IM no busca ser un objetivo educativo por perseguir, sino un apoyo para mejorar la educación (Pérez y Beltrán, 2006). Dado lo anterior, esta tiene un gran número de implicaciones educativas, a continuación, se va a hablar de 6 en específico.

La primera implicación, está relacionada con el proceso de desarrollo de las inteligencias, en cuanto a esto Gardner (1995) dice que el papel de la educación es brindarles a los niños un ambiente educativo que permita y ofrezca oportunidades de estimular, desarrollar y fortalecer las inteligencias en cada una de sus etapas. Lo anterior quiere decir que el docente debe tener en cuenta las diferentes etapas para de esta forma poderle ofrecer al niño estímulos acordes al proceso.

La segunda implicación, tiene que ver con el papel que tiene la teoría en la construcción de un currículo. En cuanto a esta, se afirma que las instituciones educativas deben construir un currículo que le apunte a trabajar todas las inteligencias de forma integral y articulada. En su mayoría los colegios e instituciones centran su quehacer en enseñar habilidades, competencias y conocimientos de la inteligencia lógico-matemática y lingüística, dejando a un lado las demás y con ello excluyendo a los niños que tienen mayores potencialidades en las otras inteligencias (Gardner, 1995).

La tercera implicación de la teoría, esta relaciona con el propósito de la educación. Esta teoría busca que el propósito de la educación se centre en que los niños comprendan y asimilen los contenidos y no que únicamente los memoricen. Cuando el niño es capaz de llegar a esto, va a poder extrapolar lo comprendido a otras situaciones diferentes (Pérez & Beltrán, 2006).

La cuarta, está relacionada con el papel del alumno y el docente en el proceso de enseñanza-aprendizaje. El papel del alumno debe ser activo, propositivo y autónomo. Teniendo en cuenta lo anterior, es necesario que el docente cambie también con el fin de adaptarse al estudiante, por lo que este debe: utilizar diferentes métodos de enseñanza para que estos abarquen todas las inteligencias y respondan así al principio de individualidad; ofrecer experiencias directas; favorecer el aprendizaje cooperativo; y tener en cuenta el ritmo y las condiciones personales de cada alumno (Pérez y Beltrán, 2006).

Gardner (1995), considera que una inteligencia puede servir de dos formas: como contenido de enseñanza o como medio o vía de acceso a la comprensión de dicho contenido. Esto quiere decir que existen 8 vías o formas de comprender un contenido, cada una de ellas relacionada con una inteligencia. La labor de los docentes no consiste en acomodarse a todos los estilos de aprendizaje de los estudiantes, sino en enseñarles a utilizar sus inteligencias más fuertes para comprender mejor un contenido que requiere de sus inteligencias débiles. Esta es la quinta implicación de la que se habla. A continuación, podemos ver un ejemplo de lo anterior:

Supongamos que un niño está aprendiendo algún principio matemático, pero no está dotado de la inteligencia lógico-matemática. Este niño experimentara probablemente algunas dificultades durante el proceso de aprendizaje. La razón de la dificultad es inmediata: el principio matemático que debe aprenderse

(el contenido) existe únicamente en el mundo lógico-matemático y debería comunicarse a través de las matemáticas (el medio). En este caso el profesor debe intentar encontrar una ruta alternativa al contenido matemático. El lenguaje es quizás la alternativa más obvia, pero la modelización espacial e incluso una metáfora cinético-corporal pueden llegar a ser más adecuadas. De esta manera, se le da al estudiante un camino secundario a la solución del problema, tal vez por medio de una inteligencia que resulta ventajosa para el individuo en cuestión (Gardner, 1995, p.14).

La última implicación esta relaciona con el proceso de evaluación. Tradicionalmente los alumnos son evaluados a través test estandarizados (Gardner, 1995). Esta forma de evaluar limita al docente, ya que únicamente le permite conocer una parte de las habilidades de los estudiantes. Adicionalmente es incoherente con la teoría, ya que esta afirma que cada estudiante aprende de forma única y que por lo consiguiente debe ser evaluado conforme a ella (Pérez & Beltrán, 2006).

Teniendo en cuenta lo anterior, esta teoría propone evaluar a través de evaluaciones auténticas o de contexto (Pérez & Beltrán, 2006). Estas consisten en evaluar al niño a través de problemas similares a los de la vida real. Para que estos los puedan resolver los alumnos requieren de habilidades propias de una inteligencia, como por ejemplo la evaluación de música, podría ser plantearles a los niños problemas musicales “se podría pedir a los niños pequeños que formaran melodías a partir de segmentos musicales individuales. A los niños mayores se les podría enseñar a componer un rondo a partir de motivos sencillos” (Gardner, 1995, p.13).

Los resultados de este tipo de evaluaciones no se miden con un índice de puntuación, ya que no se busca conocer que tan inteligentes son los estudiantes. Si no identificar los tipos de

inteligencias que posee cada uno de ellos, con el fin de fortalecer aquellas que predominan y desarrollar las que están menos presentes.

Según Gardner (1995), a pesar de ser importante evaluar las inteligencias de forma independiente, también se deben hacer otras evaluaciones que evalúen a todas ellas de forma integral; para esto se deberían plantear problemas complejos que estimulen y requieran de todas las inteligencias.

Es necesario que el docente tenga en cuenta que, para poder evaluar a los estudiantes es necesario primero conocer su estilo de aprendizaje, su ritmo, sus inteligencias, entre otros aspectos. Pero para poder llegar a eso es de vital importancia primero conocer el entorno y los factores culturales, sociales, económicos y familiares en los que el niño se desarrolla (Ander-Egg, 2006).

El juego

La palabra juego, no es fácil de definir dado que tiene múltiples significados. Sin embargo, la real academia de la lengua (2001) lo define como “ejercicio recreativo sometido a reglas, y en el cual se gana o se pierde”. Por otro lado, el Ministerio de Educación Colombiano (2013), lo define como “un reflejo de la cultura y la sociedad y en él que se representan las construcciones y desarrollos de los entornos y sus contextos” (p.14).

A pesar de que el juego puede ser abordado desde diversas perspectivas, según Chamoso, Durán, García, Martín y Rodríguez (2004) este tiene unas características específicas:

Carácter lúdico: El juego es utilizado como un medio de entretenimiento y diversión.

Tiene reglas: Los juegos, en su mayoría tienen unas reglas obligatorias, que buscan que este se dé de forma adecuada. Estas deben ser claras, sencillas y fáciles de entender. En el momento que un niño decide jugar un juego debe aceptar sus reglas.

Carácter competitivo: Los juegos poseen un rasgo competitivo, ya que en todo juego hay un objetivo a cumplir y en su mayoría contrincantes.

Libre: se decide jugar de forma voluntaria.

Limitado espacial y temporalmente: Los juegos se dan en un espacio y tiempo determinado. En su mayoría estos, son finitos ya que al lograr el objetivo final se acaban.

Incierto: Debido a que no se conoce como va a ser el transcurso ni los resultados.

Además de lo ya mencionado, Arias, Buitrago, Camacho y Vanegas (2014) ven el juego como la actividad central del desarrollo del niño. Este permite que los niños sean autónomos, independientes, solidarios, líderes, creativos, que se relacionen con su entorno y con los demás. Adicionalmente, les permite construir nuevos conocimientos y adquirir y desarrollar capacidades motoras, afectivas e intelectuales como la observación, la atención, la concentración y la memoria (Mora, Plazas, Ortiz & Camargo, 2016).

Desde una perspectiva educativa, el juego debe ser visto como algo más que un entretenimiento, debe ser visto como una oportunidad de aprendizaje. Pero para que el juego se convierta en una herramienta educativa es necesario que este tenga una intencionalidad pedagógica. Adicionalmente, los docentes deben tener en cuenta que a medida que los niños crezcan sus gustos y preferencias en cuanto a los juegos van a ir cambiando (García & Llull, 2009).

El juego brinda la posibilidad de que los niños construyan estructuras de pensamiento sin presiones. Este, permite desarrollar habilidades y capacidades sin que el niño sienta que lo está haciendo, ya que el niño está concentrado en jugar; los juegos enfrentan a los niños a retos y desafíos con el fin de que estos ensayen y se equivoquen sin que sientan la rigidez de una acción dirigida por el docente (MEN, 2014).

Juegos didácticos para trabajar las inteligencias:

A través de una investigación realizada, la cual buscaba conocer los juegos de mesa existentes para niños de 8 años en adelante, se encontró que no existe un juego de mesa que tenga como propósito fortalecer las inteligencias múltiples. Sin embargo se encontró una gran variedad de juegos que trabajan las inteligencias de manera inconsciente, esto quiere decir que estos juegos a pesar de no ser creados con este propósito sí fortalecen una o dos inteligencias.

Teniendo en cuenta lo anterior con respecto a la pesquisa realizada a continuación se hablará de juegos de mesa que trabajan y fortalecen las inteligencias múltiples. Hernández (2015), en su Blog Creativador, menciona los siguientes juegos de mesa para desarrollar las inteligencias múltiples:

Inteligencia lingüística:

Djam: busca ampliar el vocabulario de los niños a la hora de hablar y fortalecer la agilidad mental y la capacidad estratégica. En este, se escoge un tema, se lanzan los dados y se busca una palabra que contenga las letras de los dados. En esta se trabaja la inteligencia lingüística y la inteligencia lógico-matemática. Fue editado por Asmodeé y creado por William Attia.



Figura 2. Djam.

Tomada de: <https://goo.gl/vZnDWW>

Story cubes: busca reforzar la capacidad de síntesis, el razonamiento verbal y la imaginación. Este consiste en construir historias utilizando los iconos que salen en los dados. En esta se trabaja la inteligencia lingüística, la inteligencia intrapersonal e interpersonal. Fue editado por Asmodee y creado por Rory O'Connor.



Figura 3. Story Cubes.

Tomada de: <https://goo.gl/UETjiw>

4 en letras: busca que los niños adquieran vocabulario y estimulen su agilidad mental. Este consiste en hacer combinaciones de letras para conseguir palabras

antes que los otros jugadores. Se juega se forma competitiva o cooperativa. Fue editado por Edge Entertainment y creado por Daniel Ortiz.



Figura 4. 4 en letras.

Tomada de: <https://goo.gl/SFEgZ3>

Inteligencia visual-espacial:

Chromino: busca reforzar la discriminación visual, la astucia, la capacidad de observación y la concentración. En este los niños deben intentar ser los primeros en ubicar todas sus fichas de forma que todas toquen una ficha del mismo color. Este desarrolla la inteligencia visual-espacial y la inteligencia lógico-matemática. Fue editado por Asmodée y creado por Louis Abraham.



Figura 8. Chronimo.

Tomada de: <https://goo.gl/WdbH3M>

Carcassonne: busca estimular la capacidad espacial, el análisis espacial y la planificación. En este los niños deben construir sus caminos y obstaculizar los de los demás. Este desarrolla la inteligencia visual-espacial y la inteligencia lógico-matemática. Fue creado por Klaus-Jürgen Wrede y editado por Rio Grande Games.



Figura 9. Carcassonne.

Tomada de: <https://goo.gl/mDFSgM>

Panic Lab: busca estimular capacidad visual y la disrupción del pensamiento. En este los niños deben buscar la ameba que intenta huir del laboratorio, para esto deben observar los dados para saber cómo es, deben encontrarla antes que los demás. Fue editado por Morapiaf y creado por Dominique Ehrard.



Figura 10. Panic lab.

Tomada de: <https://goo.gl/bhqPbw>

Inteligencia corporal-cinética:

La danza del huevo: busca fortalecer el equilibrio, la destreza corporal y la concentración. Este consiste en ponerse el huevo a la parte del cuerpo donde marca el dado blanco y hacer el movimiento que indica el dado rojo. Fue editado por Haba y creado por Roberto Fraga.



Figura 11. La danza del huevo.
Tomada de: <https://goo.gl/jpwKi2>

Grimaces: busca estimular los gestos como un modo de expresión y trabajar la memoria. Este consiste en realizar mímicas con base en las diferentes cartas y gestos que muestran. Este desarrolla la inteligencia corporal-cinética y la intrapersonal. Fue editado y creado por Djeco.



Figura 12. Grimaces.
Tomada de: <https://goo.gl/mNjmwH>

Super rhino: busca desarrollar destrezas manuales, el equilibrio y la motricidad fina. Este consiste en construir un rascacielos alto y estable, con ayuda de los techos y las paredes. Fue editado por Haba y creado por Scott Frisco y Steven Strumpf.



Figura 13. Super Rhino.
Tomada de: <https://goo.gl/VBc34M>

Inteligencia interpersonal:

Dixit: fue creado en 2008 por Jean-Louis Roubira y por la editorial libellud busca estimular la empatía, la comunicación gráfica y la capacidad estratégica. Este consiste en que un jugador dirá una palabra que asocie con alguna de sus cartas, los demás deben buscar entre sus cartas la ilustración que más se parezca a lo que ha dicho el primer participante. Este desarrolla la inteligencia interpersonal y la visual-espacial.



Figura 14. Dixie.
Tomada de: <https://goo.gl/JE9WjV>

Hanabi: busca estimular la comunicación, la escucha activa y la cooperación. Este consiste en armar castillos de fuegos artificiales dando pistas a los demás ya que todos ven las cartas de los demás, pero no las propias; al final del juego, o todos pierden o todos ganan. Este desarrolla la inteligencia interpersonal y la lingüística. Fue editado por Asmodee y creado por Antoine Bauza.



Figura 15. Hanabi.
Tomada de: <https://goo.gl/wH58ty>

Los hombres lobo de castronegro: busca estimular la comunicación y el liderazgo. Este consiste en que cada jugador desempeñe el rol que le corresponde sin que nadie se dé cuenta, los demás deben adivinar qué rol tienen los demás. Este desarrolla la inteligencia interpersonal y la lingüística. Editado por Asmodee y creado por Philippe Pallières y Hervé Marly.



Figura 16. Los hombres lobo de castronegro.
Tomada de: <https://goo.gl/v4Qp74>

Inteligencia intrapersonal:

Ikonikus: busca que los niños se conozcan a sí mismos y a los demás, estimula la comunicación y el reconocimiento de sentimientos. Este es un juego de cartas con preguntas que permiten que los niños se pongan en el lugar de los otros y se expresen. Este desarrolla la inteligencia interpersonal, intrapersonal y la lingüística. Fue editado por Brain Picnic y creado por Manu Palau.



Figura 17. Ikonikus.
Tomada de: <https://goo.gl/Ty5s7G>

Mut Kids: busca que los niños expresen sus sentimientos y pensamientos. Este es un juego de cartas que permite que los niños se manifiesten. Este desarrolla la inteligencia intrapersonal y la lingüística. Fue editado por Mutkids y creado por Silvia Doloz



Figura 18. Mut Kids.
Tomada de: <https://goo.gl/FsYgzZ>

Emociones a pares: busca que los niños reconozcan y expresen diferentes emociones. Este consiste en un juego de memoria que busca que los niños reconozcan las caras que expresan alguna emoción. Este desarrolla la inteligencia intrapersonal y la lingüística. Fue editado por Mutkids y creado por Silvia Doloz.



Figura 19. Emociones a pares.
Tomada de: <https://goo.gl/Uwth8c>

Inteligencia musical:

Ritmo y Bola: el ritmo es el hilo conductor de este juego, este busca potenciar la comunicación por medio de signos y reforzar el ritmo, la capacidad de observación y la comunicación gestual. Teniendo en cuenta esto se puede decir que este juego trabaja la inteligencia musical, corporal-cinética e interpersonal. Fue editado por Asmodeé y creado por Gabriel Ecoutin.



Figura 20. Ritmo y bola.

Tomada de: <https://goo.gl/VLM4EG>

Squad Seven: Este es un juego de cartas que busca potenciar la capacidad auditiva, los reflejos visuales y la habilidad motora. El juego incluye un CD con ambientación musical e instrucciones que guían a los participantes. Este juego busca trabajar la inteligencia musical y la corporal-cinética. Fue editado por Diset y creado por Roberto Fraga.



Figura 21. Squad Seven.

Tomada de: <https://goo.gl/ak6HV2>

Time Line, música y cine: Este al contrario de los demás no juega con la música y el ritmo, sino con la historia de la música. El objetivo de este es fomentar el conocimiento de la historia de la música. Fue editado por Asmodee y creado por Frédéric Henry.



Figura 22. Time Line música y cine.
Tomada de: <https://goo.gl/YPmvE8>

Por otro lado, Walters (s.f) en su Blog Understood, menciona los siguientes juegos de mesa para desarrollar la inteligencias lógico-matemática:

Batalla de ovejas: busca estimular el conteo y la planificación espacial. En este los jugadores deben intentar poner sus ovejas en la tierra del otro jugador. Teniendo en cuenta esto se puede decir que este juego trabaja la inteligencia lógico-matemática y la visual-espacial. Fue editado por Ludilo y creado por Francesco Rotta.



Figura 5. Batalla de ovejas.
Tomada de: <https://goo.gl/QUV5Fg>

Money Bag: busca desarrollar el conteo, el intercambio y la resolución de problemas. En este los niños deben resolver desafíos con sus monedas y billetes. Este desarrolla la inteligencia lógico-matemática y la inteligencia interpersonal. Fue creado y editado por Learn Resources.



Figura 6. Money Bags.

Tomada de: <https://goo.gl/5aBdJ2>

Ticket to ride: Este a diferencia de los demás no utiliza números como tal sino que busca desarrollar habilidades de estrategia y razonamiento. En este, los niños compiten por viajar en tren a diferentes lugares, para esto deben con la ayuda de unas tarjetas formar rutas y conectarlas con otras. Este desarrolla la inteligencia lógico-matemática, la inteligencia interpersonal y la inteligencia visual-espacial. Fue creado por Alan R. Moon y editado por Days of Wonder.



Figura 7. Ticket to Ride.

Tomada de: <https://goo.gl/sy96R2>

Como se aprecia en los juegos presentados anteriormente existe variedad de ellos pero a diferencia de Divergente, este ha sido creado para favorecer las inteligencias múltiples aspecto que le da un carácter además de lúdico, también didáctico-pedagógico.

Mallas curriculares Segundo Grado

Partiendo del hecho de que el juego de mesa que se quiere crear está destinado a trabajar con niños de 8 años en adelante, resulta conveniente investigar y revisar cuales son los conocimientos, habilidades y competencias que según el Ministerio de Educación Nacional deben poseer los niños de esta edad. Esto con el fin de que el juego de mesa se ajuste a estos y responda a las necesidades específicas de esta población.

A partir de la investigación realizada se encontró que el Ministerio de Educación Nacional de Colombia (2017), con el fin de que todos los niños aprendan lo mismo, institucionalizó unos derechos básicos de aprendizaje (DBA) a los que todos los niños deben llegar en un periodo escolar determinado. Adicionalmente, teniendo en cuenta lo anterior se construyeron mallas curriculares de las 4 áreas principales de conocimiento: Lenguaje, matemáticas, ciencias naturales y ciencias sociales; con el fin de que las instituciones educativas tuvieran una guía para implementar los DBA.

A continuación, se muestra una síntesis de las mallas curriculares de Lenguaje y Matemáticas de 2 grado, curso en el cual se encuentran los niños entre 8 y 9 años, ya que estas dos áreas son las que se relacionan con la propuesta del juego de mesa que se quiere crear.

Tabla 1.

Mallas curriculares.

Área	Habilidades y competencias
<p data-bbox="224 443 358 478">Lenguaje</p>	<p data-bbox="407 373 1341 512">Según el MEN (2017), en el grado segundo los niños deben desarrollar principalmente 2 competencias: la comprensión y la producción de texto. Para llegar a lo anterior, es necesario que fortalezcan y desarrollen micro habilidades relacionadas con las 4 habilidades principales:</p> <p data-bbox="407 556 483 592"><u>Leer:</u></p> <ul data-bbox="407 640 1373 1318" style="list-style-type: none"> • Reconoce los elementos que componen un texto escrito. • Indaga sobre el significado de las palabras desconocidas. • Predice contenidos de un texto. • Distingue tipos de textos. • Establece el orden lógico de las acciones en un texto. • Identifica causas y consecuencias de una situación. • Recupera información explícita de un texto. • Organiza la secuencia de eventos de una narración, utilizando conectores temporales. • Reconoce la estructura general de un texto. • Identifica las palabras claves de en un texto. • Infiere el significado de una palabra nueva a partir del contexto. • Selecciona textos de su interés. • Lee teniendo en cuenta el volumen, la pronunciación, la entonación y la fluidez. • Reconoce la estructura interna de textos. <p data-bbox="407 1360 548 1396"><u>Escuchar:</u></p> <ul data-bbox="407 1444 1305 1839" style="list-style-type: none"> • Relaciona información nueva con conocimientos previos. • Identifica el tema central de una exposición oral. • Infiere significados de palabras nuevas según el contexto. • Demuestra interés por lo que dicen otros y formula preguntas para aclarar dudas. • Interpreta aspectos del lenguaje no verbal y verbal. • Identifica el propósito comunicativo de los textos que escucha. • Reconoce interlocutores, intenciones y contextos de las situaciones comunicativas.

	<ul style="list-style-type: none"> • Recupera información explícita e implícita de lo que oye. <p><u>Escribir:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Escribe con letra legible y separa las palabras. • Separa palabras en sílabas. • Escribe correctamente sílabas con representación sonora única. • Atiende al género y número de las palabras en sus producciones escritas. <ul style="list-style-type: none"> • Usa mayúsculas. • Emplea signos de puntuación. • Utiliza normas ortográficas al escribir textos. • Identifica el uso de la “h”. • Emplea sinónimos y antónimos. • Emplea conectores copulativos y temporales. • Integra imágenes para enriquecer sus producciones escritas. • Planea la escritura de un texto. • Redacta, revisa y reescribe diferentes tipos de texto. • Escribe textos expositivos. • Escribe textos narrativos en los que presenta una serie de sucesos. • Escribe textos informativos para dar a conocer eventos. • Escribe textos descriptivos en los que caracteriza personas, situaciones, etc. • Escribe textos líricos para expresar sentimientos y emociones. <p><u>Hablar:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Conversa manteniendo el tema, presentado información clara y ordenada, hace ampliaciones de lo dicho y respeta los turnos de habla. • Expresa opiniones en torno a un tema. • Plantea su opinión frente a las ideas propuestas por otros. • Emplea el nuevo vocabulario aprendido. • Habla con el volumen y la pronunciación adecuadas • Pronuncia con entonación poemas, canciones, adivinanzas, etc.
Matemáticas	<p>El objetivo final de esta área es que los niños resuelvan problemas, para ello deben desarrollar habilidades y conocimientos relacionados con 5 categorías:</p> <p><u>Pensamiento aleatorio:</u></p>

	<ul style="list-style-type: none"> • Clasifica y organiza datos, utilizando tablas y pictogramas. • Comunica resultados con el fin de responder interrogantes. • Explica la posibilidad de ocurrencia o no de un evento. <p><u>Pensamiento numérico:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Interpreta, propone y resuelve problemas aditivos que involucren la cantidad en una colección y la medida de magnitudes. • Interpreta, propone y resuelve problemas multiplicativos. • Utiliza diferentes estrategias para calcular o estimar el resultado de una suma, resta, multiplicación o reparto equitativo. • Utiliza el Sistema de Numeración Decimal para comparar, ordenar y establecer diferentes relaciones entre dos o más secuencias de números con ayuda de diferentes recursos. <p><u>Pensamiento variacional:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Propone e identifica patrones. • Utiliza las propiedades de los números y de las operaciones para calcular valores desconocidos. • Opera sobre secuencias numéricas para encontrar números u operaciones faltantes. • Utiliza las propiedades de las operaciones en diferentes contextos. <p><u>Pensamiento métrico:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Compara y explica características que se pueden medir. • Utiliza patrones, unidades e instrumentos estandarizados y no estandarizados. <p><u>Pensamiento espacial:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Clasifica, describe y representa objetos del entorno. • Describe desplazamientos y referencia la posición de un objeto mediante nociones de horizontalidad, verticalidad, paralelismo y perpendicularidad en la solución de problemas.
--	--

Creación y producción de un juego de mesa

La creación de un juego de mesa conlleva un largo proceso que consta de dos fases: diseño y producción. Cada una de estas, a su vez posee una serie de elementos y componentes

que permiten llevarlas a cabo (Palomar, 2012), como se muestra en la figura 23.

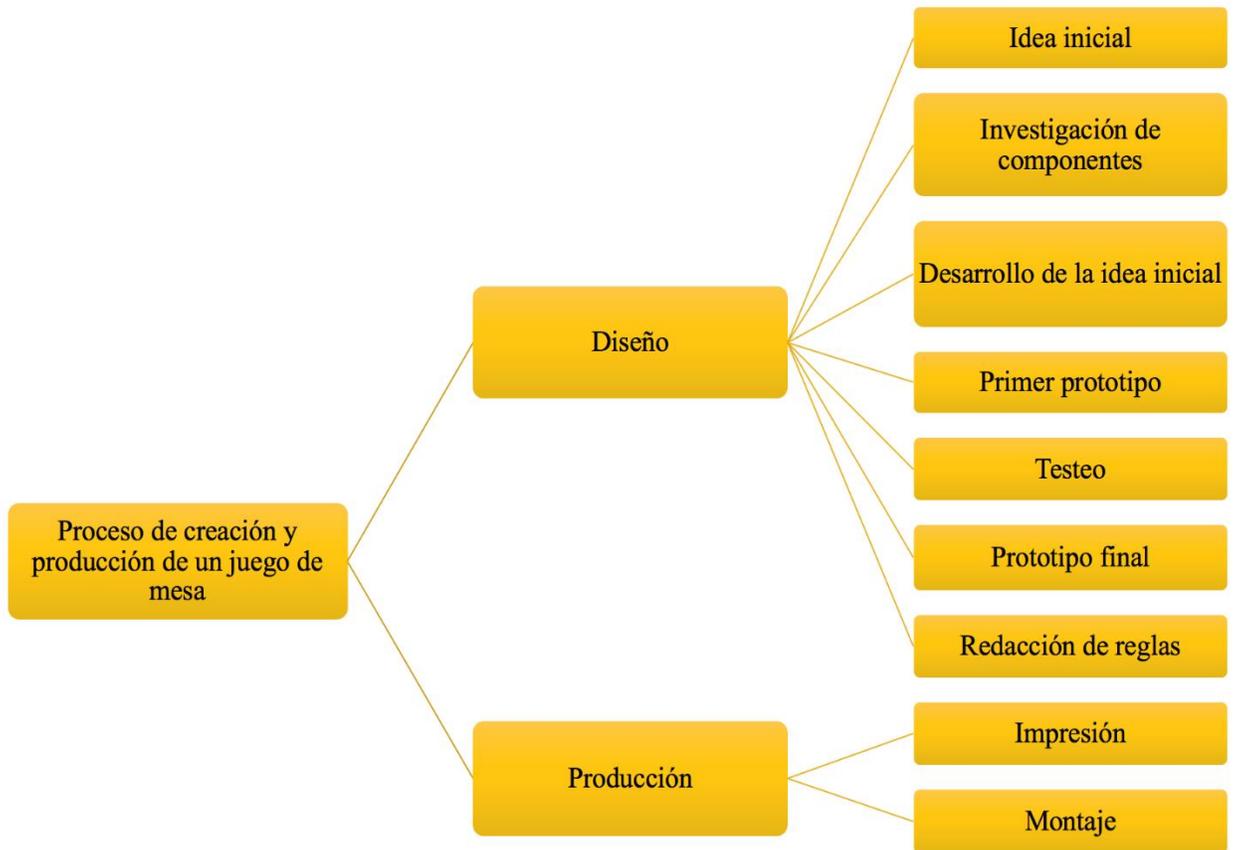


Figura 23. Proceso de creación y producción de un juego de mesa.
Fuente propia

Diseño:

Esta primera fase del proceso se basa en la creación del juego de mesa, en hacer que este cumpla con requerimientos, funcione y no tenga errores. Este proceso de diseño, no tiene como tal una metodología específica a seguir, sin embargo, sí existen una serie de criterios que se deben realizar y desarrollar, entre las que están: 1. la idea inicial, 2. la investigación de los posibles componentes de un juego, 3. el desarrollo de la idea inicial, 4. el primer prototipo, 5. proceso de testeo, 6. prototipo final y 7. redacción de las reglas; en la tabla 2 se explica qué se

realiza en cada una de estas (Palomar, 2012).

Tabla 2.

Fases de diseño de un juego de mesa. Fuente propia

FASE DE DISEÑO	
Idea inicial	<p>El proceso de creación de un juego nace a partir de la idea de sobre qué se quiere hacer el juego, cuál va a ser la temática en la que se va a centrar. Adicionalmente, es necesario pensar cual va a ser la mecánica con la que se va a desarrollar, si va a ser de cartas, de guerra, de estrategia, de azar, entre otros.</p>
Investigación de los posibles componentes.	<p>Según Palomar (2012) a partir de la idea, la temática y la mecánica inicial que se tienen pensadas, se procede a investigar cuales son los componentes más comunes que se utilizan en un juego de mesa para a partir de allí identificar y seleccionar aquellos elementos que se desean y ajustan; a la hora de realizar esto, es necesario tener en cuenta que entre más elementos más costes de producción implica.</p> <p>Dentro de un juego se pueden encontrar los siguientes elementos: Tablero de juego, dependiendo de la mecánica este puede ser el componente central de este o puede ser un medio para organizar los diferentes elementos; su tamaño depende de la caja del juego, sin embargo, este no debe superar el tamaño de 100x70 cm. Tokens, son piezas generalmente de cartón (el tamaño y grosor dependiendo de necesidades) que se utilizan para señalar elementos y contabilizar. Piezas de madera o plástico, estas tienen diferentes usos como simbolizar personajes, recursos, entre otros. Cartas, al igual que el tablero pueden ser el elemento principal de un juego o accesorios que simbolizan personajes y recursos. Caja, en esta vienen contenidos todos los elementos que componen el juego, es recomendable que sea fuerte y resistente. Por último está el reglamento, este consiste en una explicación acerca del funcionamiento y contenido del juego; en este es necesario tener en cuenta la dependencia del idioma.</p>
Desarrollo de la idea inicial.	<p>En esta se comienzan a evaluar las diferentes opciones e ideas que se tenían en un principio, esto con el fin de seleccionar y descartar algunas de ellas. Se debe definir en qué consistirá las rondas del juego que se realizará en cada turno. Esto para llegar a identificar la mecánica, la temática y los componentes.</p> <p>Palomar (2012), selecciona esta fase como la más difícil del diseño, debido a que se comienza con un esbozo que puede variar en diferentes</p>

	aspectos, llegando en ocasiones a cambiar el concepto inicial del juego que se tenía.
Primer prototipo, proceso de testeo y prototipo final.	A partir de la estructura básica del juego que se definió, se procede a crear un primer prototipo, un borrador del juego, y ponerlo a prueba. Esta primera prueba del diseño inicial del juego se realiza para identificar deficiencias y mejoras que se necesitan. Teniendo en cuenta lo anterior, a partir de este proceso surgen las primeras modificaciones, las cuales llevan a un segundo prototipo; este proceso se repite hasta llegar al prototipo final, en el cual el juego ya funciona perfectamente.
Redacción de las reglas.	Todo juego de mesa posee un manual de instrucción en el cual se explican qué elementos tiene, cómo se utilizan y cuál es el funcionamiento del juego. Es importante que este sea claro y conciso, se sugiere que se expongan ejemplos de las situaciones confusas que se puedan producir.

Producción:

Esta es la segunda fase del proceso y se basa en la fabricación del juego de mesa que ya se tiene diseñado. Producir un juego es una labor compleja que requiere la coordinación de un equipo de trabajo en el que debe haber principalmente un editor; el cual es el que crea y organiza y un ilustrador o diseñador; el cual se encarga del cuerpo del juego, es decir del diseño gráfico de este. Adicional a estas dos personas puede haber un diseñador de producción y un publicista (Palomar, 2012).

Cuando todo está definido (tamaños, colores, componentes) y hecho se procede a fabricar. Primero se mandan a hacer todos los elementos, luego se realiza el montaje y se organiza todo en la caja de presentación del juego (Palomar, 2012).

Objetivos

Objetivo general

Diseñar y elaborar un material didáctico para fortalecer 7 de las inteligencias múltiples en el aula, con niños de 8 a 10 años.

Objetivos específicos

- Indagar sobre materiales didácticos que trabajen las inteligencias múltiples, con el fin de realizar un material diferente e innovador.
- Identificar y comparar materiales con el fin de elegir el más adecuado para realizar el juego de mesa.
- Establecer los medios más adecuados a través de los cuales se fortalecerán las inteligencias.
- Elaborar una guía del juego que le permita a los maestros conocer su estructura: objetivos, contenidos, componentes y aplicación.

Metodología

Diseño del producto

La creación de un juego de mesa como se mencionó anteriormente se desarrolla en 2 procesos: diseño y producción. En este apartado nos centraremos en toda la fase de diseño que se llevó a cabo para realizar el presente juego de mesa.



Figura 24. Proceso de creación.
Fuente propia

Adicionalmente, para el diseño del material se tuvo en cuenta el Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA), con el cual se busca que Divergente sea “accesible a todos los estudiantes y se eliminen barreras del aprendizaje” (p.19), este permite a su vez flexibilizar los procesos de enseñanza y maximizar las oportunidades de aprendizaje (Pastor, Sánchez & Zubillaga, 2011).

Con base en lo anterior, Divergente cumple con los 3 principios de DUA (Pastor, Sánchez & Zubillaga, 2011), los cuales son:

Principio I. “Proporcionar múltiples formas de representación de la información y los contenidos, con el fin de que todos perciban y comprendan la información” (p. 19)

Principio II. “Proporcionar múltiples formas de expresión del aprendizaje” (p. 19).

Principio III. “Proporcionar múltiples formas de implicación, de forma que todos los alumnos puedan sentirse comprometidos y motivados en el proceso de aprendizaje” (p. 19).

Estructura:

La estructura del juego se resume en el cuadro que se presenta a continuación:

Tabla 3.

Estructura del juego.

Fuente propia

Estructura
1. ¿Qué contiene el juego?
2. ¿Cuáles son los personajes?
3. ¿Cuántas personas pueden jugar?
4. ¿Cómo se empieza el juego?
5. ¿Qué se hace en cada turno?
6. ¿Cuáles son los retos?
7. ¿Quién gana el juego?

1. ¿Qué contiene el juego?

Tabla 4.

Contenido del juego.

Fuente propia

Contenido	
7 tarjetas de personajes.	1 Cronometro.
1 Tarjeta de resumen de instrucciones.	1 Pirinola.
1 Tablero organizador.	2 Tarros de plastilina.
7 Block de hojas blancas.	7 Lápices.
5 Porta tarjetas.	1 Cubo para jugar ubica.
4 Fichas para jugar ubica.	1 Tablero para jugar escape.

1 Ficha roja para jugar escape.	12 Fichas azules para jugar escape.
2 Fichas verdes para jugar escape.	60 Retos morados.
60 Retos amarillos.	60 Retos azules.
60 Retos verdes.	60 Retos rojos.
5 Tarjetas de indicación cada una de un color.	

2. ¿Cuáles son los personajes?

Los personajes son 7 niños y niñas, cada uno de ellos es un superhéroe que representa una de las profesiones características de cada una de las inteligencias múltiples, en cada tarjeta se encuentra el personaje, el nombre de este y sus poderes.

Cada uno de los personajes cuenta con 2 poderes:

Thot (poeta)



Figura 25. Thot.
Fuente propia.

Tiene los poderes de:

- Robarle 10 segundos al tiempo de los demás grupos en los retos azules. Únicamente puede usar este poder 3 veces.
- Agregar 5 segundos al tiempo de sus retos azules.

Elipse (Arquitecta):

Figura 26. Elipse.
Fuente propia.

Tiene los poderes de:

- Robarle 10 segundos al tiempo de los demás grupos en los retos morados. Únicamente puede usar este poder 3 veces.
- Agregar 5 segundos al tiempo de sus retos morados.

Acuarela (Artista):



Figura 27. Acuarela.
Fuente propia.

Tiene los poderes de:

- Robarle 10 segundos al tiempo de los demás grupos en cualquiera de los retos. Únicamente puede usar este poder 2 veces.
- Agregar 5 segundos al tiempo de cualquiera de sus retos. Únicamente puede usar este poder 5 veces.

Melodía (Música):

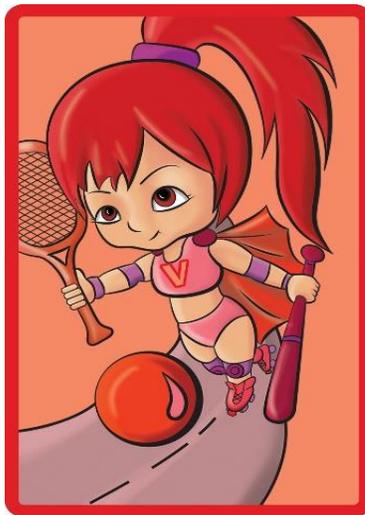


*Figura 28. Melodía.
Fuente propia.*

Tiene los poderes de:

- Robarle 10 segundos al tiempo de los demás grupos en los retos verdes. Únicamente puede usar este poder 3 veces.
- Agregar 5 segundos al tiempo de sus retos verdes.

Victoria (Deportista)



*Figura 29. Victoria.
Fuente propia.*

Tiene los poderes de:

- Robarle 10 segundos al tiempo de los demás grupos en los retos rojos. Únicamente puede usar este poder 3 veces.
- Agregar 5 segundos al tiempo de sus retos rojos.

Gogo (Pedagogo)



Figura 30. Gogo.
Fuente propia.

Tiene los poderes de:

- Robarle 10 segundos al tiempo de los demás grupos en cualquiera de los retos. Únicamente puede usar este poder 2 veces.
- Agregar 5 segundos al tiempo de cualquiera de sus retos. Únicamente puede usar este poder 5 veces.

Iónico (Científico)



Figura 31. Iónico.
Fuente propia.

Tiene los poderes de:

- Robarle 10 segundos al tiempo de los demás grupos en los retos amarillos. Únicamente puede usar este poder 3 veces.
- Agregar 5 segundos al tiempo de sus retos morados.

3. ¿Cuántas personas pueden jugar?

El juego está diseñado para ser jugado por máximo 28 personas y mínimo 4. Se debe jugar por grupos, se pueden formar 7 grupos diferentes, uno por cada personaje, cada uno debe contar mínimo con 2 personas y máximo con 4. No es necesario que se formen todos los grupos, la cantidad de grupos dependerá de la cantidad de personas y la forma como estas se organicen.

4. ¿Cómo se empieza el juego?

El juego se debe empezar armando el tablero, este indica donde ubicar cada elemento que contiene el juego, como: el cubo de ubica, los porta tarjetas, el tablero de escape, las tarjetas de escape y las plastilinas. Luego, se deben formar los grupos y escoger el personaje al que representará cada uno.

Inicia el juego el grupo que tenga al miembro con el cumpleaños más próximo y sigue el grupo que se encuentre a su derecha.

5. ¿Qué se hace en cada turno?

En cada turno al grupo que le corresponde debe lanzar la pirinola para saber que reto jugar. En caso de que le salga un color del cual ya tenga las medallas ese turno se pierde.

Un miembro de otro equipo deberá sacar la tarjeta del color indicado, leer en voz alta las instrucciones y dársela al grupo que va a jugar. Otro jugador de un equipo diferente debe ser el responsable del cronometro, este debe iniciar y detener el tiempo según lo que se indique en la tarjeta.

En caso de lograr el reto el grupo gana una medalla del color del reto.

6. ¿Cuáles son los retos?

Hay 5 tipos de retos diferentes, cada uno representado con un color, estos buscan trabajar una inteligencia en especial. Lo anterior no quiere decir que en cada reto los niños utilicen únicamente una inteligencia, sino que esta es la que destaca sobre las demás.

Dentro de cada color a su vez, hay 2 o 3 tipos de retos diferentes a los que los niños se deben enfrentar. Cada reto tiene un tiempo máximo para ser resultado, en la tarjeta se especifica cuál es este.

Tabla 5.

Tipos de retos.

Fuente propia

Color	Inteligencia	Tipos de reto
Azul	Lingüística	<ul style="list-style-type: none"> Describe: Estos consisten en describir por medio de palabras un objeto, acción, persona o película. No se pueden decir nombres ni apellidos. Estos los realiza una persona del grupo y los demás adivinan. En las tarjetas la instrucción es como se muestra en el (Apéndice 2).

		<ul style="list-style-type: none"> • <u>Crea tu historia:</u> Estos consisten en formar una historia a partir de unos elementos dados. En las tarjetas la instrucción es como se muestra en el (Apéndice 3). • <u>A, b, c o d:</u> Estos consisten en responder preguntas de selección múltiple sobre temas de lenguaje. Estos se realizan de forma grupal. En las tarjetas la instrucción es como se muestra en el (Apéndice 4).
Amarillo	Lógico-matemática	<ul style="list-style-type: none"> • <u>Resuelve:</u> Estos consisten en resolver el problema matemático y dar la respuesta. Estos se realizan de forma grupal. En las tarjetas la instrucción es como se muestra en el (Apéndice 5). • <u>Escape:</u> Estos consisten en sacar una ficha de una cuadrícula que tiene una única casilla de salida, para esto los niños deben mover otras fichas que obstaculizan el camino. En estos retos se les dirá a los niños cómo ubicar las fichas, una vez ubicadas pueden empezar el juego. Estos se realizan de forma grupal. En las tarjetas la instrucción es como se muestra en el (Apéndice 6).
Verde	Musical	<ul style="list-style-type: none"> • <u>Rima:</u> Estos consisten en componer una estrofa, de 4 versos, con la palabra y la rima (cruzada o alterna) que se indica. Estos se realizan de forma grupal. En las tarjetas la instrucción es como se muestra en el (Apéndice 7). • <u>Tararea o silba:</u> Estos consisten en que una persona tararee o silbe la canción que se le indica. Estos los realiza una persona del grupo y los demás adivinan. En las tarjetas la instrucción es como se muestra en el (Apéndice 8). • <u>A, b, c o d musical:</u> Estos consisten en responder preguntas de selección múltiple sobre temas musicales. Estos se realizan de forma grupal. En las tarjetas la instrucción es como se muestra en el (Apéndice 9).
Rojo	Corporal-Cinética	<ul style="list-style-type: none"> • <u>Mímica:</u> Estos consisten en hacer mímicas sobre una acción, una película, un lugar, una cosa, entre otros, con el fin de que los demás adivinen. No se pueden usar objetos adicionales al cuerpo, ni hablar. Estos los realiza una persona del grupo y los demás adivinan. En las tarjetas la instrucción es como se muestra en el (Apéndice 10). • <u>Moldea:</u> Estos consisten en esculpir con la plastilina un objeto o acción. No se puede hablar ni hacer letras o números. Estos los realiza una persona del grupo y los demás adivinan. En las tarjetas la instrucción es como

		se muestra en el (Apéndice 11).
Morado	Visual-Espacial	<ul style="list-style-type: none"> • Dibuja: Estos consisten en realizar dibujos sobre una cosa, acción o situación. No se puede escribir ni hablar. Estos los realiza un miembro del grupo y los demás adivinan. En las tarjetas la instrucción es como se muestra en el (Apéndice 12). • Ubica: Estos consisten en poner las cuatro fichas de madera en una sección del tablero, logrando con esa ubicación que se vean únicamente los puntos que la ficha indica. Estos los realiza todo el grupo. Ejemplo: Solo se pueden ver 2 puntos verdes y 1 azul. En las tarjetas la instrucción es como se muestra en el (Apéndice 13).

7. ¿Quién gana el juego?

El objetivo del juego es completar 10 medallas, 2 de cada color, para ganar cada una de ellas es necesario superar un reto de ese color. Al tener las 10 medallas el grupo se debe enfrentar a un reto final, en el turno siguiente a haber completado las 10 medallas los otros grupos escogerán un color de reto para que el grupo realice, si lo resuelven de forma correcta ganan el juego, si fallan en el siguiente turno deberán resolver un nuevo reto del color que sus compañeros digan.

Propósitos:

- Fortalecer algunas de las inteligencias múltiples, enfrentando a los niños a situaciones problemáticas que deben ser resueltas.
- Propiciar el aprendizaje cooperativo de los niños para desarrollar habilidades interpersonales y motivar el aprendizaje.
- Reforzar las competencias comunicativas, cognitivas y emocionales de los niños, con el fin de aprendan enfrentar y resolver las situaciones que se les presentan.

Contenidos:

El presente juego de mesa no tiene un contenido académico específico a trabajar, sino que todo gira en torno a fortalecer las inteligencias múltiples, estas se fortalecerán de la siguiente manera:

Inteligencia Lingüística: Esta inteligencia se fortalecerá específicamente a través de los retos de las tarjetas azules. Adicionalmente, esta busca ser desarrollada durante todo el transcurso del juego ya que este requiere que los niños utilicen de forma constante el lenguaje oral para comunicarse y expresarse de forma efectiva con los demás integrantes del grupo y con sus oponentes.

Inteligencia lógico-matemática: Esta inteligencia se fortalecerá específicamente a través de los retos de las tarjetas amarillas. Las cuales plantean retos lógicos y problemas matemáticos que los niños deben solucionar, usando los números y razonando de forma adecuada.

Inteligencia Musical: Esta inteligencia se fortalecerá específicamente a través de los retos de las tarjetas verdes. Estas plantean retos dirigidos a fortalecer los procesos visuales, auditivos y kinésicos de la actividad musical.

Inteligencia Corporal-Cinética: Esta inteligencia se fortalecerá específicamente a través de los retos de las tarjetas rojas. Estas plantean retos que buscan que los niños se manifiesten a través del cuerpo y que adicionalmente realicen actividades que requieren de destrezas y habilidades manuales.

Inteligencia Visual-Espacial: Esta inteligencia se fortalecerá específicamente a través de las tarjetas rosadas. Estas plantean retos que buscan que los niños se enfrenten a problemas que requieran visualizar acciones antes de realizarlas, se orienten en un espacio y perciban el mundo en sus 3 dimensiones.

En cuanto a las Inteligencias Interpersonal e Intrapersonal, estas no se fortalecerán a través de retos específicos, sino que buscan ser trabajadas en el transcurso de todo el juego ya que este requiere que los niños se relacionen y comprendan a los demás, conozcan sus fortalezas y debilidades, manejen sus emociones, puesto que se requiere de habilidades sociales como la comunicación y trabajo cooperativo. A pesar de que algunas inteligencias se trabajaran a través de retos específicos, es importante tener en cuenta que aunque esa inteligencia es la que destaca, en todos los retos se busca fortalecer la inteligencia intrapersonal e interpersonal y en algunos otros retos los niños deben utilizar otras inteligencias, logrando así una articulación entre ellas.

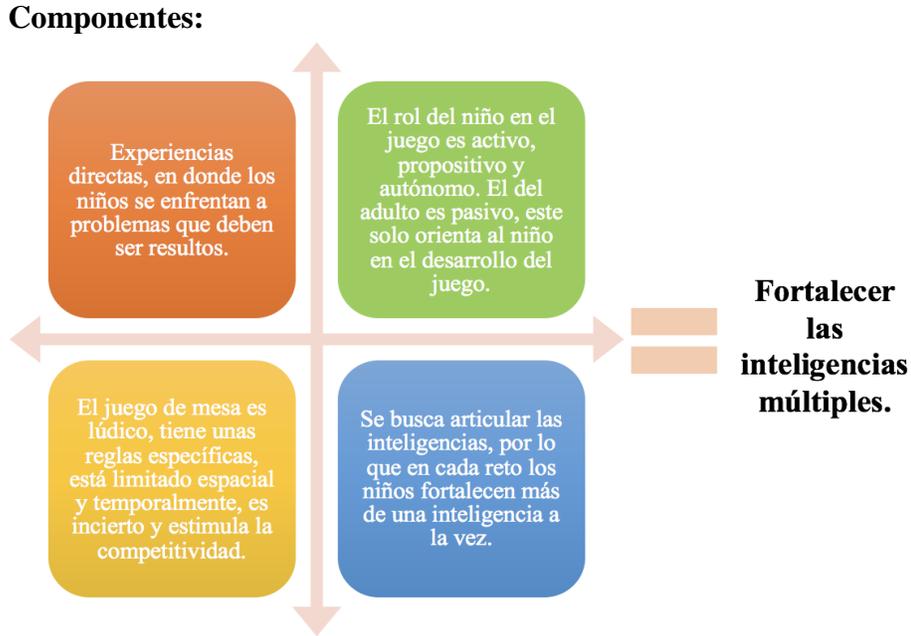


Figura 32. Componentes del juego de mesa.

Fuente propia

Destinatarios

El juego de mesa va dirigido a niños de 8 años en adelante. Según Papalia, Wendkos y Duskin (2010), en esta edad los niños se encuentran en la niñez media. En relación con el desarrollo psicosocial de esta etapa, se puede decir que los niños empiezan a desarrollar conceptos cada vez más complejos de sí mismos, mejoran la comprensión y manejo de sus emociones y se vuelven más empáticos. Uno de los factores que más influye en esta etapa es la relación con los pares, ya que en esta los niños socializan cada vez más, lo que permite que desarrollen habilidades de socialización y adquieren un sentido de pertenencia.

En esta etapa del desarrollo los niños comienzan a formar sistemas representacionales, los

cuales son “auto conceptos amplios e inclusivos que integran aspectos del yo” (Harter, 1998, p 322, citado por Papalia, Wendkos & Duskin, 2010). En cuanto a la autoestima, los niños empiezan a aprender diferentes habilidades y competencias necesarios para vivir en su sociedad y se comienzan a valorar por ellas (Papalia, Wendkos & Duskin, 2010).

En cuanto al desarrollo cognitivo de la etapa de niñez media Papalia, Wendkos y Duskin (2010) afirman que de acuerdo a las etapas de desarrollo de Jean Piaget los niños de esta edad se encuentran en la etapa de operaciones concretas, en esta los niños “pueden realizar operaciones mentales, como el razonamiento, para resolver problemas concretos (reales). Los niños piensan de manera lógica porque ya son capaces de considerar múltiples aspectos de la situación” (p. 292). En esta etapa, los niños comprenden las relaciones espaciales, la categorización, la causa y efecto, la seriación, el razonamiento inductivo y deductivo, la conservación, los números y las matemáticas.

Por último, en cuanto al lenguaje, los niños de esta edad entienden e interpretan cada vez mejor la comunicación tanto oral como escrita y la utilizan como un medio de expresión. Adicionalmente, los niños comienzan a adquirir más vocabulario y utilizan reglas de sintaxis, ortografía y gramática que les permiten utilizar de forma más efectiva el lenguaje.

A la edad de 8 años, según el proceso de desarrollo de las inteligencias múltiples, los niños se encuentran en la etapa notacional, en la cual aparecen los sistemas notacionales que son

aquellos en los que las cosas se plasman sobre el papel, como las matemáticas, los mapas, las lecturas, entre otros (Gardner, 1995).

Por último, la UNICEF (2015), afirma que los niños de esta edad realizan diferentes actividades físicas que requieren de habilidad y destrezas específicas; buscan explicaciones lógicas; escriben de forma clara y utiliza este medio para expresarse; suman, restan y multiplican; pueden memorizar gran cantidad de información; entienden y obedecen normas sociales; comprenden lo que leen; siguen instrucciones; entienden lo que piensan y sienten otras personas; hablan sobre diferentes temas; expresan opiniones, dudas y puntos de vista; comparten con otros; trabajan en grupo; proponen ideas y entienden que es posible que haya más de un punto de vista.

La aplicación del juego de mesa se realizó en la Academia HaPe (Habilidades del Pensamiento), la cual es una institución educativa privada de calendario A, el cual ofrece un modelo educativo flexible, lo que quiere decir que es adecuado al ritmo y fortalezas de cada estudiante. Lo anterior, con el fin de potencializar sus intereses, desarrollar y encaminar sus talentos. Este colegio cuenta con niños que presentan barreras de aprendizaje tales como Síndrome de William, Síndrome de Asperger, dislexia, discalculia, entre otras.

Para la implementación se trabajó con dos 2 grados, Pestalozzi y Gardner los cuales equivalen a primero y segundo de primaria, en cada curso hay 7 y 6 niños respectivamente, con

un rango de edad entre 7 y 12 años. El grupo de Pestalozzi cuenta con 4 niños con barreras del aprendizaje, trastorno general del aprendizaje, síndrome de Williams, trastorno de lenguaje y trastorno de déficit de atención e hiperactividad. Se llevó a cabo la aplicación de Divergente en dos sesiones por grupo, cada una de ellas aproximadamente una hora y media.

Instrumentos para la validación

Instrumento para docentes:

La información es diligenciada por las docentes que acompañen la aplicación del juego de mesa. Adicional a esta, a cada docente se le entregará una carta en donde se le explica el objetivo del juego y el propósito de la validación (Apéndice 20).

La valoración se realiza de acuerdo a la escala Liker, en la cual hay 5 niveles, representado cada uno con un número, como se indica a continuación:

- 5= Muy de acuerdo (+)
- 4= De acuerdo (+)
- 3=Ni de acuerdo ni en desacuerdo
- 2=Algo en desacuerdo (-)
- 1=Muy en desacuerdo (-)

Tabla 6.

Instrumento de validación.

Fuente propia

INSTRUMENTO DE VALIDACIÓN							
CARACTERÍSTICAS	ITEM	VALORACIÓN					OBSERVACIONES
		5	4	3	2	1	

OBJETIVO	El objetivo principal del juego está acorde a lo que este ofrece.						
	El objetivo del juego se cumple.						
	Los retos de la inteligencia Lingüística son acordes a la edad.						
	Los retos de la inteligencia Lógico-matemática son acordes a la edad.						
	Los retos de la inteligencia Musical son acordes a la edad.						
	Los retos de la inteligencia Visual-Espacial son acordes a la edad.						
	Los retos de la inteligencia Corporal-Cinética son acordes a la edad.						
	La inteligencia Interpersonal se percibe en el desarrollo del juego.						
	La inteligencia Intrapersonal se percibe en el desarrollo del juego.						
	El juego permite la articulación de las inteligencias.						
	DISEÑO	El diseño general del juego de mesa "Divergente" es agradable visualmente, llamativo y motivante.					
Los personajes son agradables visualmente, llamativos y motivantes.							
Los diferentes elementos del juego son estéticos y agradables visualmente.							
El manual de instrucciones está organizado y es agradable visualmente.							
Los colores utilizados son adecuados a la edad.							
ESTRUCTURA	El manual de instrucciones es claro y fácil de comprender.						

	Los elementos del juego cumplen con su finalidad.						
	Los diferentes elementos del juego están hechos de materiales adecuados y duraderos.						

Instrumento para los niños:

Este instrumento es una entrevista estructurada, que se le realizará a los niños que participan en la realización del juego de mesa, se aplicará cuando los niños terminen de jugar.

A continuación se presentan las preguntas que se consideraron en la entrevista.

1. ¿Qué opinas acerca del juego de mesa Divergente?
2. ¿Te pareció divertido y entretenido el juego de mesa?
3. ¿Te gustó el diseño (personajes, imágenes y logos) del juego de mesa?
4. ¿Consideras que el juego de mesa tiene retos diferentes que te mantienen activo?
5. ¿Consideras que los retos que el juego plantea son adecuados para tu edad?
6. ¿Entendiste el juego con facilidad?
7. ¿Te gusto la forma de jugar del juego de mesa?
8. ¿Cambiarías algo del juego de mesa?

Procedimiento o fases de desarrollo

El proyecto se realizó a través de las fases de desarrollo que se muestran en la tabla 6.

Tabla 6

Fases de desarrollo del proyecto.

Fuente propia

Fases	Componentes de la fase	Descripción
Fundamentación y diseño	Idea inicial	El proyecto nace a partir de la idea de crear un juego de mesa que fortalezca las inteligencias múltiples de los niños.
	Revisión de la literatura	<p>Partiendo de la idea inicial se procede a indagar acerca de diferentes núcleos temáticos que sirvan de base para la construcción del material.</p> <p>Los núcleos temáticos son: teoría de las inteligencias múltiples, implicación de la teoría en la educación, el juego, juegos de mesa existentes relacionados con las inteligencias múltiples, mallas curriculares de segundo grado y diseño y producción de un juego de mesa A partir de estos se comienza a estructurar el juego de mesa.</p>
	Planteamiento de objetivos	Teniendo como base la idea inicial y la revisión de la literatura realizada, se plantean los objetivos del proyecto. Estos consisten en un objetivo general y 3 específicos.
	Desarrollo de la idea inicial	<p>Con base en todas las fases anteriores se procede a estructurar la idea inicial con base en la teoría y los objetivos. En esta fase se realizaron los siguientes aspectos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Diseño del material: En esta fase se estableció el juego de mesa como tal: <ul style="list-style-type: none"> ○ Estructura: elementos que contiene el juego, cantidad de jugadores, como se juega, que se hace en cada turno, tipos de retos, y quien gana. ○ Contenido del juego ○ Componentes ○ Propósitos • Destinatarios: En esta fase se realizó una caracterización de la población a la que va dirigida el juego, niños de 8 años. • Instrumentos de validación piloto: En esta se construyeron los diferentes instrumentos que se utilizarían para validar el material. • Consideraciones éticas.
Validación piloto	Primera validación piloto	Esta primera prueba del diseño del juego busca identificar deficiencias y mejoras que se necesitan antes de producir el juego como tal. Para esta se consultó a un experto en juegos

		<p>de mesa (Apéndice 14).</p> <p>En cuanto a los juegos de mesa en general, el experto dijo que el aspecto más importante e indispensable de un juego de mesa es que sea divertido, ya que esto es objetivo principal de todo juego: entretener y distraer. Las dos características de un buen juego de mesa son: que sea fácil de entender y que se esté en constante actividad.</p> <p>En cuanto al juego “Divergente”, él dijo que le parecía interesante por el concepto que tiene de inteligencias múltiples, ya que es un tema innovador. Adicionalmente, afirmó que es un juego divertido y activo. Sin embargo, sugirió que, aunque el manual de instrucciones es claro, se podría añadir un manual resumido para facilitar que se entienda el juego</p> <p>Adicionalmente, se realizó una entrevista a una diseñadora gráfica (Apéndice 15) con el fin de tener un concepto acerca del diseño gráfico del juego de mesa como tal.</p> <p>En cuanto al diseño gráfico de los productos destinados para niños, la diseñadora dijo que el aspecto más importante del diseño es la comunicación visual, es decir que, el niño se capaz de comprender el juego por medio de mensajes visuales como imágenes, iconos, figuras y demás. Adicionalmente considera que los plásticos son el mejor material para los productos destinados para niños.</p> <p>En cuanto al juego “Divergente”, considera que este cuenta con un diseño gráfico estratégico, los colores son adecuados, los personajes están correctamente ilustrados y los iconos comunican exactamente lo que la persona que desarrolló el juego desea. Sin embargo, considera que algunas tipografías, tamaños de letras y contrastes (entre texto y fondos) pueden ser modificados para facilitar la lectura de los textos.</p>
	Producción del juego de mesa	Tras realizar la validación piloto se procede a realizar las modificaciones pertinentes y producir el juego, imprimirlo y organizarlo, para poderlo aplicarlo en una población.
	Aplicación del juego de mesa	Para la aplicación del juego de mesa se elige a la Academia HaPe (Habilidades del Pensamiento), a la cual en primera instancia se le envía una carta de presentación del juego de mesa, en donde se le solicita a la rectora poder aplicarlo (Apéndice 16). HaPe es un colegio privado de calendario A, el cual ofrece un modelo educativo flexible, lo que quiere decir que es adecuado al ritmo y fortalezas de cada

Justificación del material										
Diseño gráfico del juego de mesa										
Marco metodológico (diseño del material)										
Validación piloto										
Producción del juego de mesa										
Aplicación del material										
Resultados										
Discusión de resultados										

Tabla 8.

*Presupuesto.**Fuente propia.*

FASE	ACTIVIDAD	COSTO	
Diseño del juego de mesa	Diseño gráfico del juego de mesa: Esta incluye toda la parte grafica del juego como personajes, logos, portada caja, contracara caja, manual de instrucciones, medallas y blocks.	\$1.200.000	
Producción del juego de mesa	Materiales para la producción del juego de mesa, tales como mdf, hojas, adhesivo, cajas, pegante, plastilina, pirinola, pinturas, velcro, lápices, cronometro, tablero	Hojas de opalina	\$24.000
		Pinturas	\$15.000
		Plastilina	\$8.600
		Cajas (porta tarjetas, cajas organizadoras y caja juego)	\$70.000
		Cinta velcro	\$22.000
		Adhesivo	\$10.000
		Tablero	\$10.000
		Pegante	\$8.000
		Mdf	\$10.000
		Lápices	\$9.300
		Pirinola	\$2.000
		Cronometro	\$7.000
			Impresión del juego de mesa
	Corte laser	\$30.000	

	Fabricación de instrumentos del juego como: cubo de madera, medallas, fichas de madera y tablero.	Grabado laser	\$15.000
TOTAL			\$1.567.300

Consideraciones éticas

En toda investigación realizada con seres humanos es necesario tomar en consideración los aspectos éticos, los cuales deben estar en consonancia con sus valores, intereses y preferencias. Esto se hace debido a que la prioridad debe ser siempre el respeto a las personas; a su privacidad.

Teniendo en cuenta lo anterior y partiendo del hecho de que el juego de mesa será aplicado en una población infantil se realizará un consentimiento informado para los padres de los niños y niñas (Apéndice 17), en el cual dan permiso para que sus hijos participen. Adicionalmente, se utilizará un asentimiento informado para los niños y niñas (Apéndice 18) el cual promueve la inclusión de los niños y niñas en los procesos de toma de decisiones.

Análisis de resultados

Teniendo en cuenta las diferentes fases de la validación piloto del juego, consignadas en la tabla 6, a continuación se retoman sus componentes que son validación piloto, producción del juego y aplicación. A partir de estos componentes, se encontraron diferentes hallazgos.

Validación piloto

En este primer componente, se llevaron a cabo dos entrevistas que buscaban identificar deficiencias y mejoras del juego de mesa como tal, antes de producirlo y aplicarlo con la población elegida.

La primera entrevista estaba destinada a un experto en juegos de mesa, esta constó de 7 preguntas (Apéndice 14). El experto menciona que el aspecto más importante e indispensable de un juego de mesa es que este sea divertido, ya que esto es lo que caracteriza a un juego como tal, los juegos buscan ser entretenidos, distraer y que la gente pase un buen rato. Para el experto, hay dos características principales de un buen juego de mesa, las cuales son: que sea fácil de entender y que se esté en constante actividad, que no sea rutinario. Por otro lado, afirma que según su experiencia los materiales más adecuados en cuanto a durabilidad son la madera y el plástico, ya que estos perduran con el tiempo y no es necesario preocuparse por cuantas veces juegue uno.

Acerca del juego de mesa “Divergente”, el experto dijo que le parecía interesante por el concepto que tiene de inteligencias múltiples, ya que es un tema innovador. Adicionalmente, afirmó que es un juego divertido y activo, que cuenta con una diversidad de actividades que permiten estar en constante movimiento. En cuanto al manual de instrucciones consideró que es claro y fácil de entender. Por otro lado, sugirió que se añadiera una tarjeta que se tenga todo el tiempo a la mano y resuma las instrucciones de forma concisa (Ver Apéndice 14).

Con base en la sugerencia del experto, se le añadió al juego 5 tarjetas, una de cada color, que explican de forma concisa cada color de retos (Apéndice 1). Adicionalmente, se añadió otra tarjeta que explica de forma resumida en que consiste el juego de mesa “Divergente” (Apéndice 22).

La segunda entrevista se le realizó a una diseñadora gráfica, esta constó de 7 preguntas (Apéndice 15). Quien menciona que lo más importante del diseño gráfico de un producto destinado para niños es la comunicación visual, esta es aquella que permite obtener respuestas eficaces por parte del usuario. Es decir que el niño logre comprender el juego por medio de los mensajes visuales, el producto debe ser capaz de hablar por sí mismo. Adicionalmente, afirma que los mejores materiales para hacer productos para niños son los plásticos. Teniendo en cuenta lo anterior, considera que el juego divergente cumple con todos los aspectos importantes para realizar un producto de mesa dirigido a niños.

Por otro lado, en cuanto al juego de mesa “Divergente” la diseñadora dijo que este tiene un diseño gráfico estratégico, ya que: los colores son llamativos y vibrantes, los personajes tienen identidad, los iconos comunican por sí solos y las instrucciones son claras y concisas. Adicionalmente, considera que es un juego que fue adecuadamente diseñado y dirigido a niños, ya que todos los elementos, colores e imágenes buscan atraer al usuario. Por último, sugirió cambiar algunas tipografías y contrastes (entre texto y fondos) para facilitar la lectura de los textos (Ver apéndice 15).

Teniendo en cuenta la sugerencia realizada por la diseñadora gráfica, se le pregunto a qué tipografía y contraste en específico se refería, esto con el fin de poderle hacer el cambio. Ella afirma *“En cuanto a tipografías me refiero a la utilizada en las tarjetas, debido a que esta utiliza una “a”, y esto no es muy común”*; se le dan las explicaciones pedagógicas del caso para entender el uso de esta fuente en el juego. De esta manera la diseñadora afirma que teniendo en cuenta que la fuente Scribe tiene una importancia en el proceso de lectura y escritura de los niños, es conveniente usarla. Por otro lado, en cuanto a los contrastes del color, ella afirma que lo que cambiaría es el morado utilizado en las tarjetas, debido a que este es muy fuerte y no permite que el texto se vea bien, con base en esto se escoge un morado diferente (Apéndice 23).

Se puede ver por medio de las intervenciones realizadas, que Divergente es una propuesta interesante, innovadora y llamativa, que le brinda a los niños una oportunidad de estimular, desarrollar y fortalecer las inteligencias a través del juego. Por otro lado, este cuenta con las características propias de un juego de mesa como lo son su carácter lúdico (diversión), las reglas, el carácter competitivo, libre e incierto (Chamoso et al, 2004). Teniendo en cuenta que Divergente tiene una intencionalidad pedagógica, se convierte en un juego que va más allá del entretenimiento, es una oportunidad de aprendizaje (García & Llull, 2009). Este permite que los niños sean autónomos, creativos y cooperativos. Adicionalmente, les permite construir conocimientos y adquirir capacidades motoras, afectivas e intelectuales (Mora, Plazas, Ortiz & Camargo, 2016).

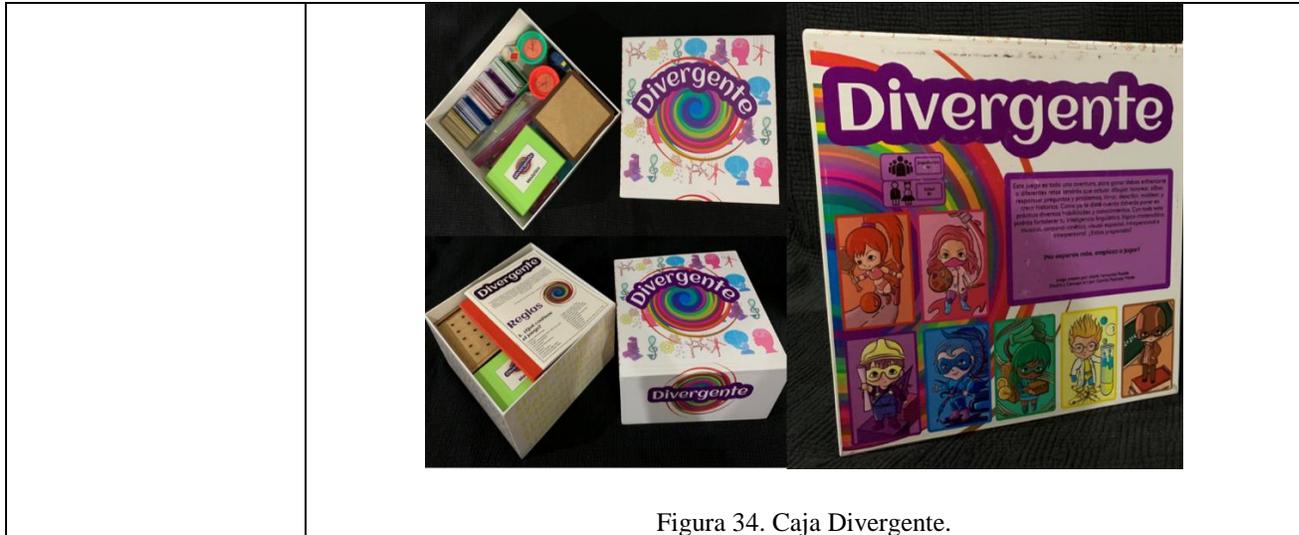


Figura 34. Caja Divergente.

Manual de instrucciones

Tablero

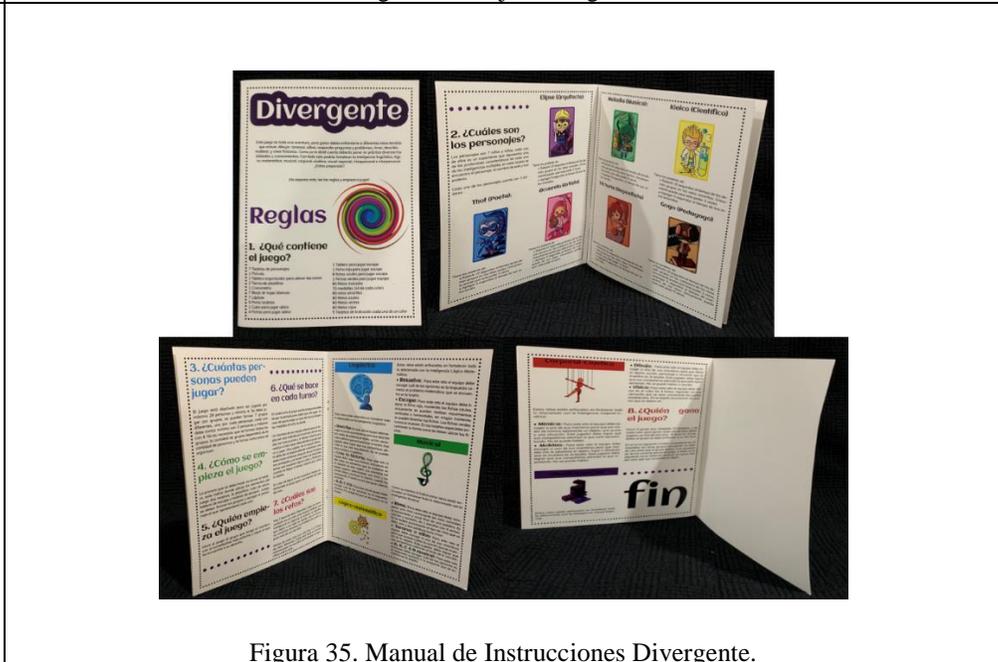


Figura 35. Manual de Instrucciones Divergente.

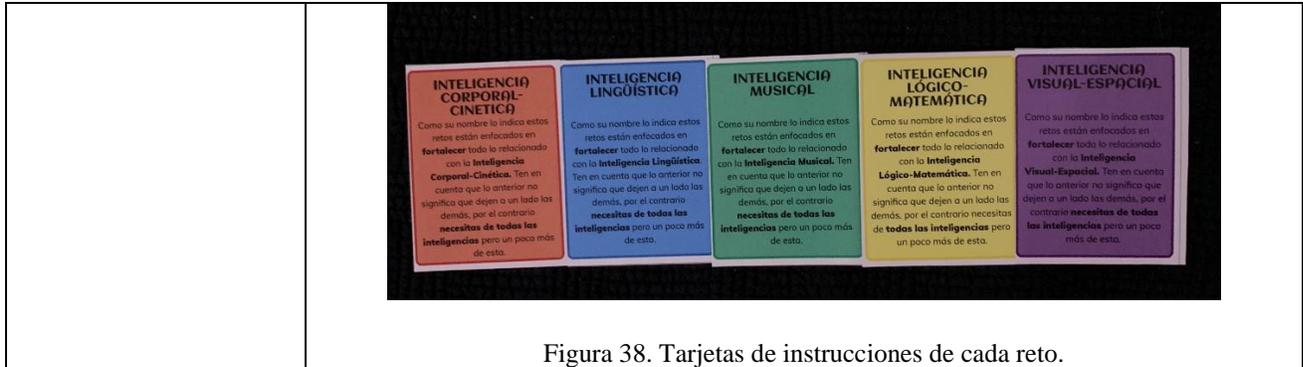


Figura 38. Tarjetas de instrucciones de cada reto.

Tarjetas de retos (30 de cada color)



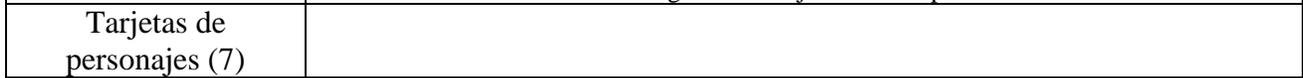
Figura 39. Tarjetas de retos de cada color.

Tarjetas de escape (30)



Figura 40. Tarjetas de escape.

Tarjetas de personajes (7)



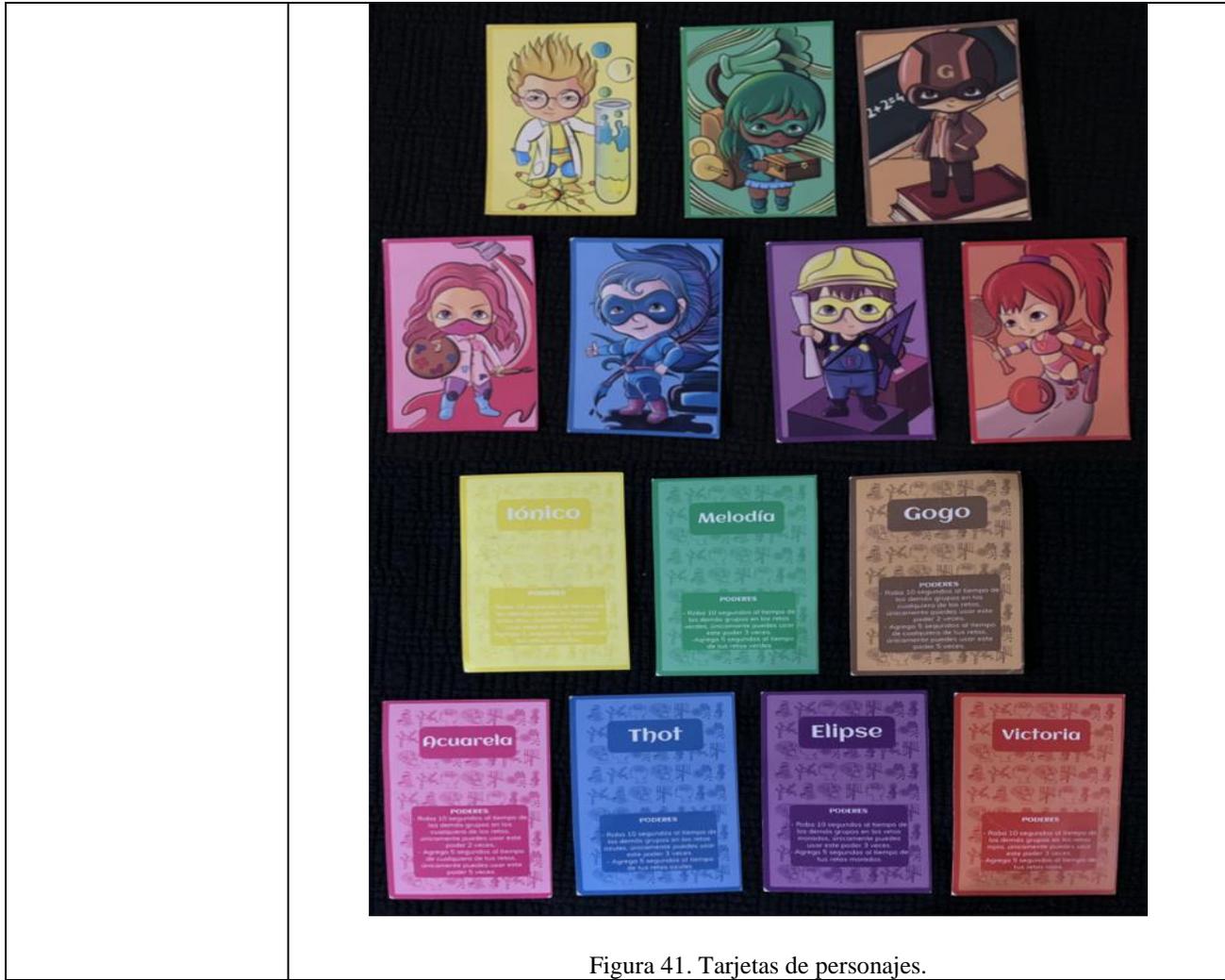


Figura 41. Tarjetas de personajes.

Pirinola



Figura 42. Pirinola.

Cronometro

	 <p data-bbox="857 537 1117 569">Figura 43. Cronometro.</p>
<p data-bbox="272 573 407 604">Blocks (7)</p>	 <p data-bbox="816 1278 1162 1308">Figura 44. Blocks de cada color.</p>
<p data-bbox="266 1312 414 1344">Lápices (7)</p>	 <p data-bbox="883 1747 1092 1776">Figura 45. Lápices.</p>
<p data-bbox="212 1780 472 1848">Cajas organizadoras (2)</p>	



Figura 46. Cajas organizadoras.

Plastilinas (2)



Figura 47. Plastilinas.

Cubo "Ubica"

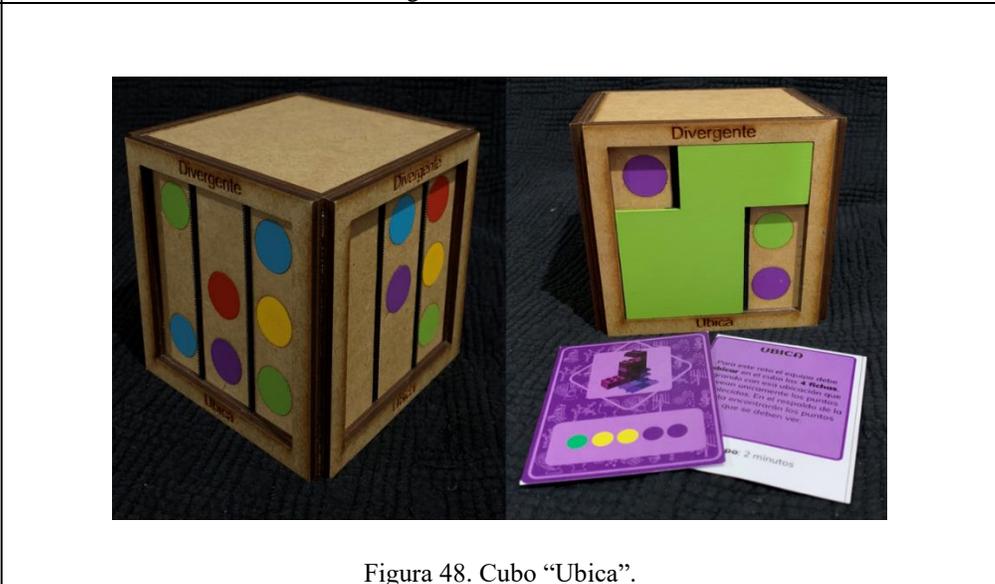


Figura 48. Cubo "Ubica".

Fichas "Ubica" (4)

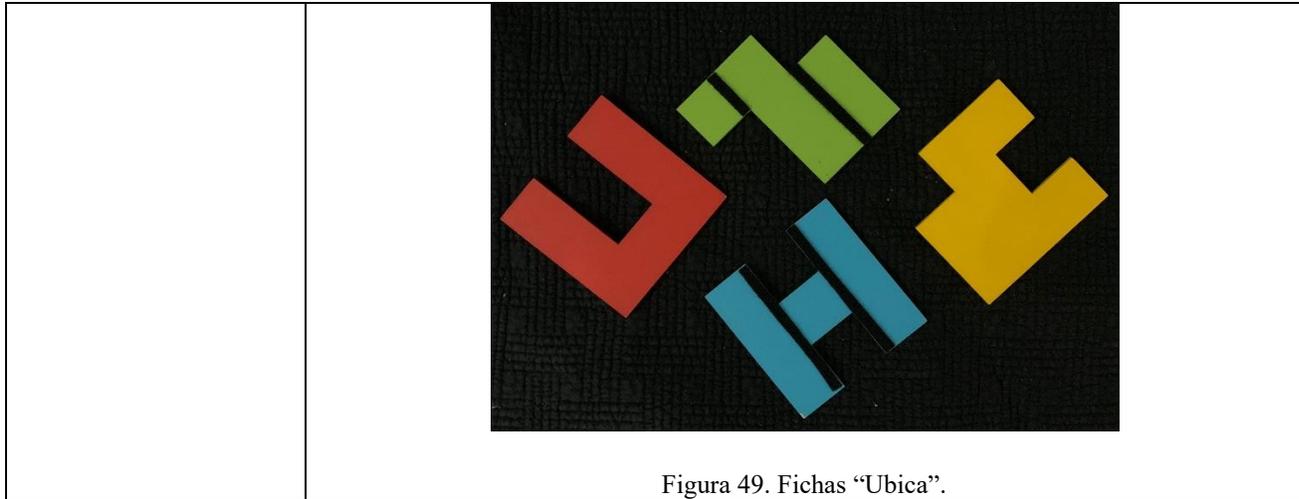


Figura 49. Fichas “Ubica”.

Tablero “Escape”

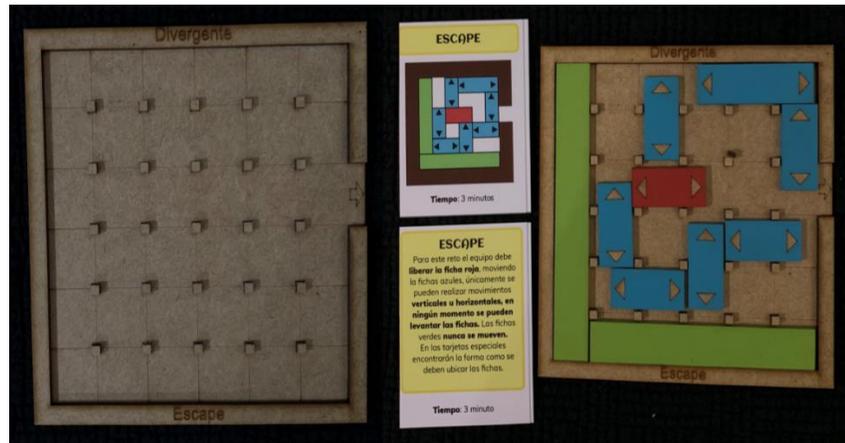


Figura 50. Tablero “Escape”.

Fichas “Escape” (16)



Figura 51. Fichas “Escape”.

Medallas (70)



Aplicación del juego de mesa

Una vez producido el juego de mesa, se procede a desarrollar el tercer componente de la fase en el cual se aplicó el juego de mesa, para esto se trabajó con 13 niños, con un rango de edad de 7 a 12 años, 4 de ellos con barreras del aprendizaje, trastorno general del aprendizaje, síndrome de Williams, trastorno de lenguaje y trastorno de déficit de atención e hiperactividad. Se realizó la aplicación en dos grupos, el primero conformado por 5 niños y 2 niñas; y el segundo por 4 niños y 2 niñas. Con cada uno de los grupos se realizaron dos sesiones de aproximadamente una hora y media.

A partir de la implementación del juego de mesa fue posible aplicar 3 instrumentos de validación, los cuales fueron una lista de chequeo dirigido a los docentes (Apéndice 20), una entrevista grupal dirigida a los niños (Apéndice 21) y los videos de las aplicaciones realizadas. A continuación se muestran los resultados de dichos instrumentos.

El instrumento de los docentes, buscaba evaluar Divergente con base en 3 características, las cuales fueron objetivo, diseño y estructura. La primera característica conto con 10 ítems, en la figura 53 se pueden observar los resultados de esta.

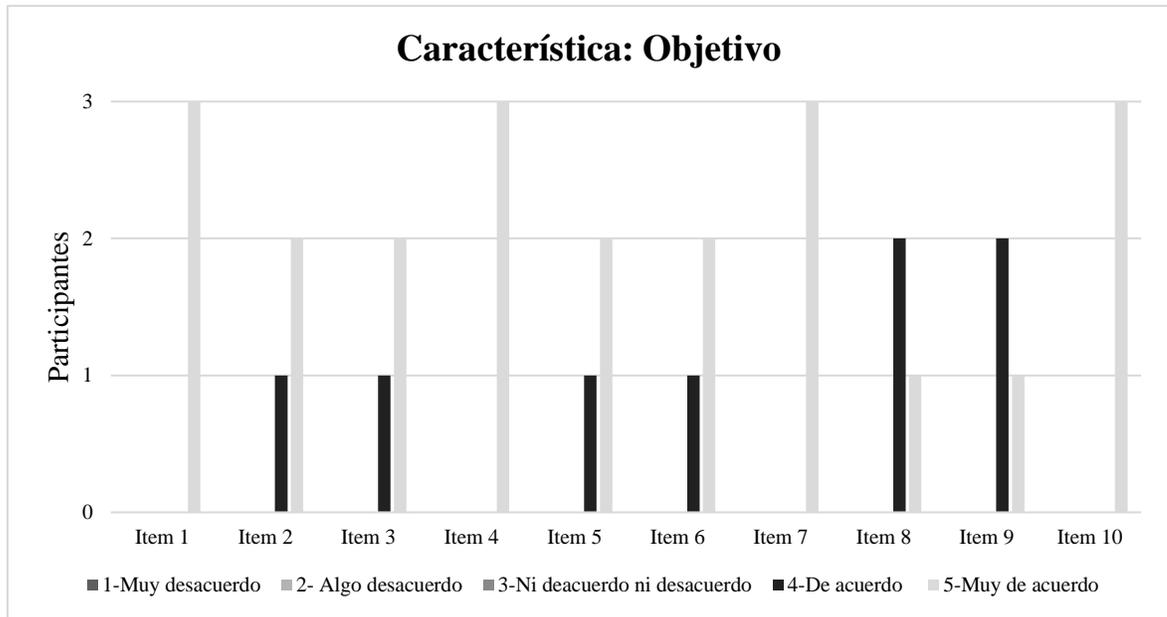


Figura 53. Característica: Objetivo

Ítems

1. El objetivo principal del juego está acorde a lo que este ofrece.
2. El objetivo del juego se cumple.
3. Los retos de la inteligencia Lingüística son acordes a la edad.
4. Los retos de la inteligencia Lógico-matemática son acordes a la edad.
5. Los retos de la inteligencia Musical son acordes a la edad.

6. Los retos de la inteligencia Visual-Espacial son acordes a la edad.
7. Los retos de la inteligencia Corporal-Cinética son acordes a la edad.
8. La inteligencia Interpersonal se percibe en el desarrollo del juego.
9. La inteligencia Intrapersonal se percibe en el desarrollo del juego.
10. El juego permite la articulación de las inteligencias.

De acuerdo con la Figura 53, se puede decir que el juego de mesa “Divergente”, cumple con el objetivo para el que fue creado, cuenta con 5 tipos de retos para trabajar las inteligencias múltiples (Lingüística, Lógico-Matemática, Visual-Espacial, Musical y Corporal-Cinética) y estos están acordes con la edad de los niños. Por otro lado, a medida que los niños juegan es posible percibir el desarrollo de la inteligencia interpersonal e intrapersonal y una articulación entre estas 7 inteligencias.

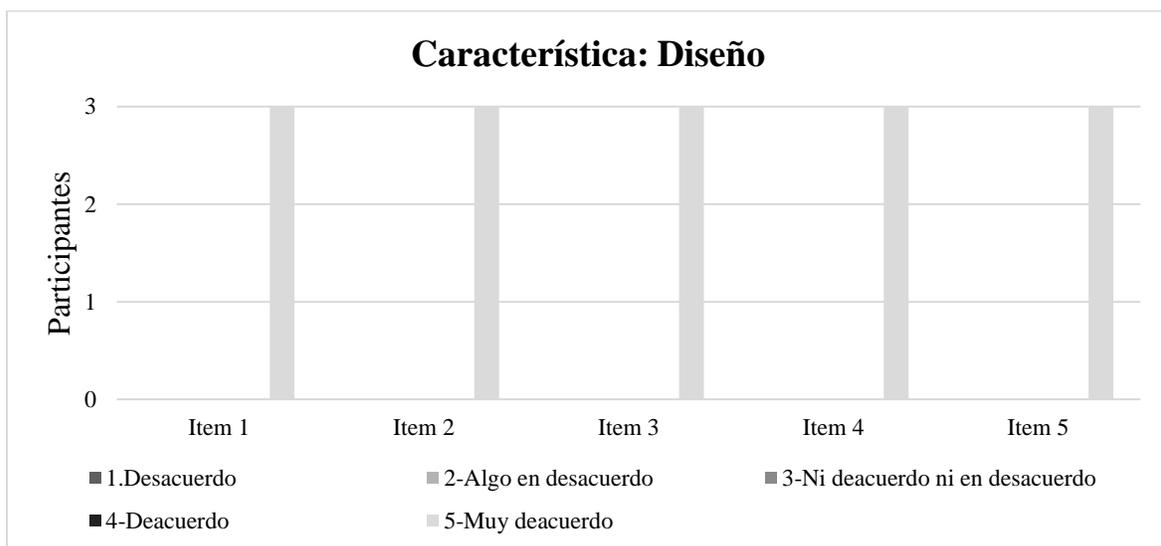


Figura 54. Característica: Diseño.

Ítems

1. El diseño general del juego de mesa “Divergente” es agradable visualmente, llamativo y motivante.
2. Los personajes son agradables visualmente, llamativos y motivantes.
3. Los diferentes elementos del juego son estéticos y agradables visualmente.
4. El manual de instrucciones está organizado y es agradable visualmente.
5. Los colores utilizados y adecuados a la edad.

Teniendo en cuenta lo anterior, se puede decir que cada uno de los elementos del juego de mesa “Divergente”: personajes, tarjetas, elementos, caja, instrucciones, logos, entre otras; tienen un diseño gráfico llamativo, motivante, agradable visualmente y estético. Lo anterior, quiere decir que el diseño gráfico del juego comunica por sí mismo y además permite que el niño se sienta atraído y motivado a jugar, con lo que estimula la mente y construye estructuras de pensamiento sin presión. Lo ideal de los juegos es que permitan desarrollar habilidades y capacidades sin que el niño se dé cuenta de que lo está haciendo, ya que el niño está concentrado en el juego (MEN, 2014).

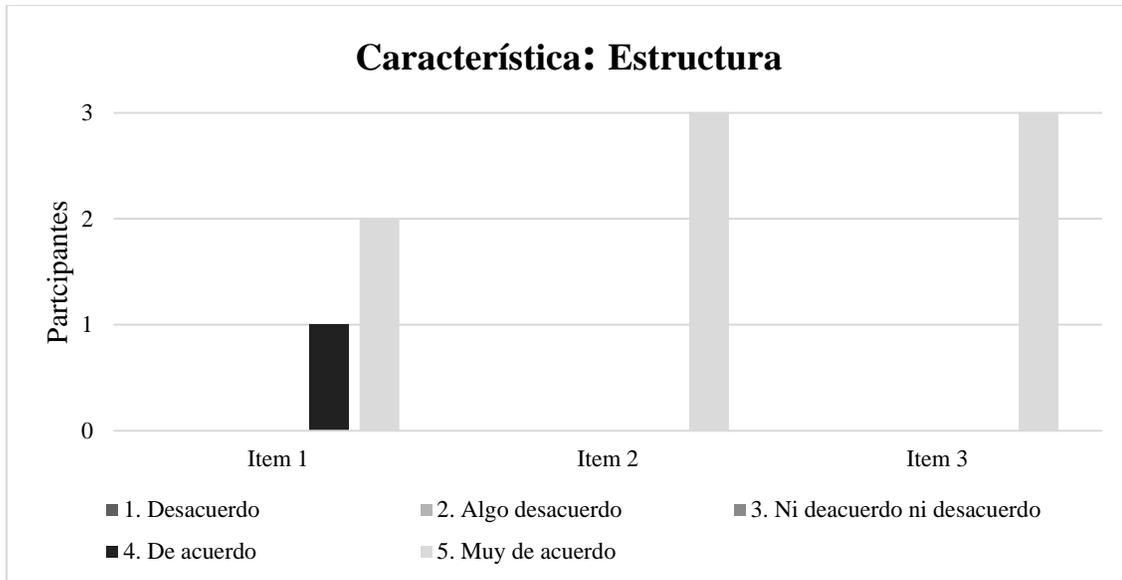


Figura 55. Característica: estructura.

Ítems

1. El manual de instrucciones es claro y fácil de comprender.
2. Los elementos del juego cumplen con su finalidad.
3. Los diferentes elementos del juego están hechos de materiales adecuados y duraderos.

Con base en lo anterior, se puede decir que todos los elementos del juego de mesa tienen una finalidad determinada, cumplen con ella y están hechos de materiales adecuados y perdurables. Adicionalmente, el manual de instrucciones del juego es claro y fácil de entender.

Para los niños, se utilizó una entrevista estructurada grupal como instrumento de validación (Apéndice 21), esta buscaba conocer la opinión de los niños acerca del juego de mesa. Esta entrevista cuenta con 9 preguntas de las cuales 5 eran cerradas de sí o no. Teniendo en cuenta lo anterior, en la figura 36 se pueden observar los resultados de estas 5 preguntas.

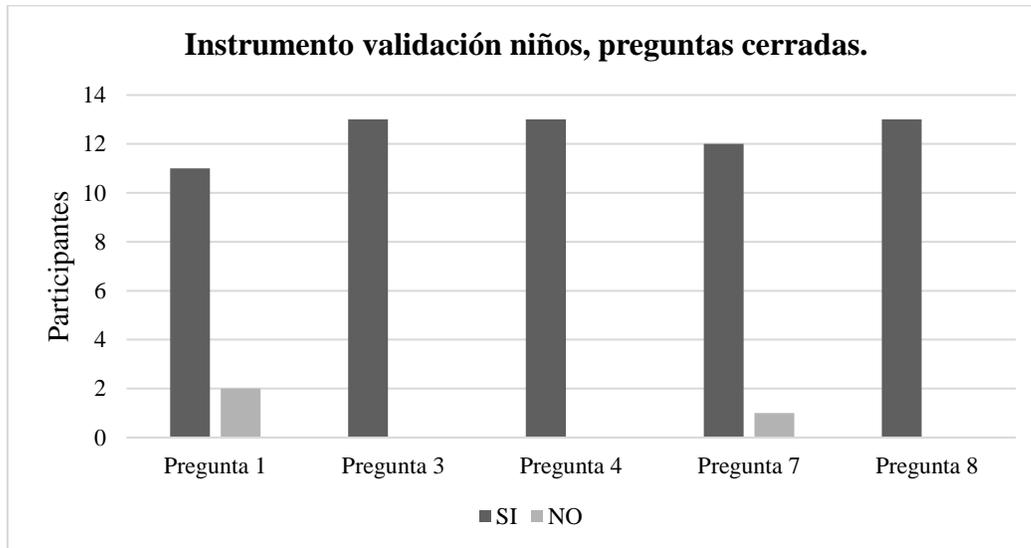


Figura 56. Instrumento validación niños, preguntas cerradas.

Preguntas

1. ¿Entendieron fácilmente cómo se jugaba el juego de mesa divergente?
3. ¿Les pareció divertido y entretenido el juego de mesa?
4. ¿Les gustó el diseño (personajes, imágenes) del juego de mesa?
7. El juego de mesa se juega por grupos, ¿Les gustó esta forma de jugar?
8. Divergente requiere de un tiempo no menor a 30 minutos. Teniendo en cuenta esta característica, ¿lo jugarían? ¿Por qué?

Teniendo en cuenta estos resultados se puede ver como a todos los niños les pareció divertido y entreteniendo el juego de mesa. Además, les gusta el diseño de los personajes, la caja, los elementos de cada reto, las tarjetas y los iconos. Por último, se puede ver como todos los niños están de acuerdo en que no les importa que el juego sea largo, debido a que es chévere, entretenido y divertido por lo que no se siente el tiempo.

La mayoría de los niños, entendieron con facilidad la forma de jugarlo y los diferentes retos. Sin embargo, hubo algunos niños que a pesar de haber comprendido el juego en general, les costó comprender algunos de los retos. Lo anterior se puede apreciar en los videos de la aplicación ([Ver video 1](#)), en donde se observa como a la hora de resolver los retos verdes de “Rima”, los niños no entienden bien que deben hacer, razón por la cual el reto no se realiza de la forma adecuada, y es necesario dar una explicación en el tablero para que estos quedaran claros y pudieran ser realizados en futuras ocasiones.

Por otro lado, la modalidad del juego, por grupos, fue bien recibida por la mayoría de los niños, a los cuales les gusto. El trabajo cooperativo es posible observarlo a través de los videos de aplicación, en donde se ve como cada grupo trabaja colaborativamente en cada uno de los retos que les corresponde ([Ver video 2](#)). A pesar de lo anterior, a uno de los niños no le gusto esta modalidad ya que no podía participar y trabajar de forma individual.

Las otras 5 preguntas de la entrevista fueron abiertas. Dos de ellas, pregunta 5 y 6,

buscaban conocer cuáles eran los retos que más y menos les gustaron a los niños. Con base en estas preguntas, se obtuvieron los resultados que se muestran en las figuras 57 y 58.

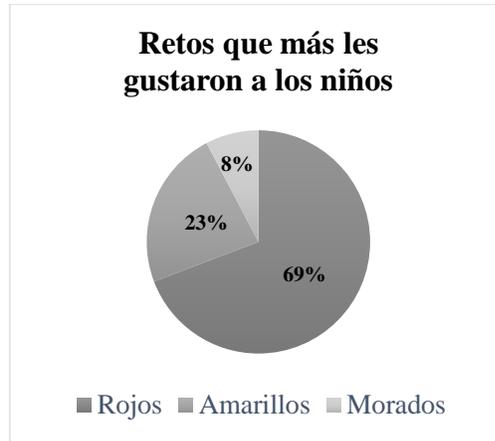


Figura 57. Retos que más les gustaron a los niños.

Con base en la figura 57, se puede ver como el reto que más les gustó a los niños participantes fue el rojo, debido a que estos retos les permitían trabajar con plastilina, moverse y actuar. En los videos de la aplicación, se puede ver como los retos de este color son los que los niños más disfrutaban ([Ver video 3](#)). En segundo lugar, los retos que más les gustaron fueron los amarillos, los niños afirmaron que estos eran chéveres ya que tenían cosas divertidas, diferentes y no eran tan difíciles. Por último, uno de los niños dijo que los retos morados fueron sus favoritos debido a que eran diferentes y raros.

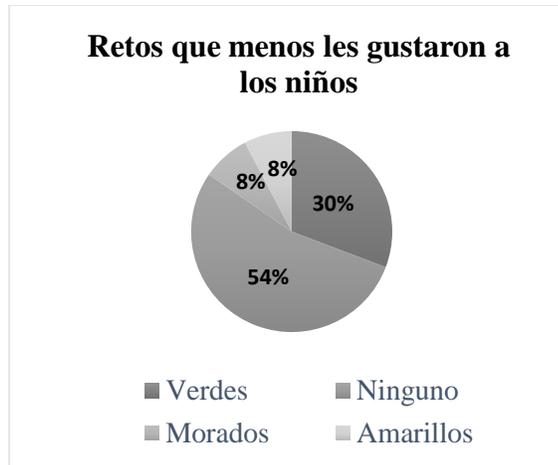


Figura 58. Retos que menos les gustaron a los niños.

Por otro lado, en cuanto a los retos que menos les gustaron a los niños, la mayoría de ellos dijeron que ninguno de los retos no les había gustado debido a que todos eran divertidos. Sin embargo, hubo algunos que dijeron que no les gustaron los verdes debido a que tocaba escribir y no era tan fácil de entender. Así mismo uno de los niños dijo que no le gustaron los amarillos y a otro los morados porque estos eran más difíciles que los demás.

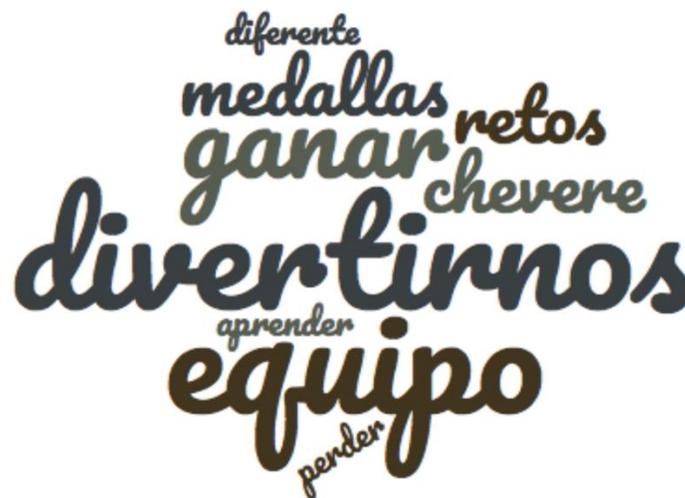


Figura 59. Nube de palabras repetidas, pregunta 2, instrumento de validación de los niños.

Fuente: <https://www.nubedepalabras.es/#>

En la figura 59 se puede ver una nube de palabras que resume los resultados de la pregunta 2, que era: “¿Qué les gusto del juego de mesa Divergente?”. Con base en esto, se puede decir que lo que más les gustó a los niños del juego de mesa fue divertirse y trabajar en equipo, adicionalmente también les gusto los retos, aprender, ganar, perder y que era un juego diferente. Con lo anterior, se puede ver que el juego Divergente cumple con la característica más importante de un juego de mesa y adicionalmente tiene un elemento adicional y llamativo para los niños que es trabajar y colaborar con otros.



Figura 60. Nube de palabras repetidas, pregunta 9, instrumento de validación de los niños.

Fuente: <https://www.nubedepalabras.es/#>

Por último, la figura 60 resume la pregunta 9 “¿Cambiarían algo del juego de mesa?”. Teniendo en cuenta esta figura, se puede decir que la mayoría de los niños no le cambiaría nada al juego de mesa. Sin embargo, algunos niños le cambiarían: los retos verdes para no tener que

escribir; los personajes, que hallan más y con más poderes; por último, un niño dijo que le cambiaría la modalidad de juego para que se pueda jugar de forma individual.

El último instrumento de validación fue los videos de la aplicación en donde se pudieron observar diferentes aspectos importantes. El primer aspecto, es que se percibieron las diferentes características planteadas por Chamoso et al (2004), de los juegos, las cuales son el carácter lúdico, las reglas, el carácter competitivo y lo incierto. A lo largo de la implementación se ve que el juego es un medio de entretenimiento y diversión ([Ver video 4](#)). Por otro lado se puede ver como el juego tiene unas reglas claras que deben ser respetadas para que este se desarrolle de forma adecuada ([Ver video 5](#)). Es posible observar el carácter competitivo del juego cuando los niños al jugarlo están constantemente preocupados por el desarrollo de los retos de sus compañeros y por conocer cuántas medallas han ganado los demás ([Video 6](#)). Por último, es posible apreciar que el juego de mesa es incierto ya que los grupos empiezan tanto el juego como cada reto sin conocer cuál va a ser el resultado de este, no saben si van a ganar o perder.

El segundo aspecto que se puede apreciar a través de los videos, es que Divergente requiere la presencia de un adulto mediador que guie, oriente y responda las preguntas que pueden surgir a medida que los niños van jugando ([Ver video 7](#)). Se necesita de esta compañía de un adulto mínimo la primera vez que los niños tienen contacto con el juego, con el fin de que esta persona explique el juego en general y los retos que este tienen.

El tercer aspecto es que Divergente es un juego llamativo y motivante que captura la atención de los niños, lo que permite que estén concentrados y atentos al juego a lo largo de este. Con base en esto, también se puede ver como los niños disfrutaban de todo el juego y no ven como un problema que este requiere como mínimo de 40 minutos para ser jugado ([Ver video 8](#)).

Un cuarto aspecto que es posible apreciar en los videos es el hecho de que Divergente trabaja de forma integral todas las dimensiones del ser humano y su aprendizaje, el juego potencializa las diferentes dimensiones del ser humano: corporal, cognitiva, personal social, comunicativa y artística. Lo corporal, debido a que en muchos de los retos los niños están moviéndose y utilizando su cuerpo para realizar acciones y actividades; lo cognitivo a través de todo el juego ya que los niños están pensando y razonando de forma continua en todos los retos; lo personal social, en el transcurso de todo el juego ya que están en constante interacción con su grupo y los demás; lo comunicativo, ya que tienen que estar en constante comunicación con sus compañeros; y por último lo artístico en algunos retos en específico trabajan habilidades artísticas tales como actuar, moldear y dibujar ([Ver video 9](#)).

El quinto aspecto es que, por medio de la puesta en práctica de Divergente, se pudo evidenciar aun sin haber tenido en cuenta este elemento a la hora de diseñar y producir el juego, que este es un material didáctico flexible y apto para niños con barreras de aprendizaje, realizándole a este los ajustes razonables necesarios. En la implementación se trabajó con niños con trastorno general del aprendizaje, síndrome de Williams, trastorno de lenguaje y trastorno de

déficit de atención e hiperactividad; se puede ver como estos niños juegan Divergente, realizan los retos y se relacionan con sus compañeros ([Ver video 10](#)).

Por último, por medio de los videos de las 2 aplicaciones se puede observar que a medida que los niños van jugando, se apropian del juego y los retos; por lo que comienzan a desarrollar el juego con más facilidad y rapidez. Debido a lo anterior, los niños comienzan a saltarse pasos como leer la instrucción completa de los retos, para leer únicamente el título del reto y recordar que es lo que toca hacer ([Ver video 11](#)).

Limitaciones

A partir de los resultados obtenidos al finalizar la realización y aplicación del material didáctico, se pueden evidenciar algunas limitaciones:

Divergente es un juego de mesa que debido a su modalidad y estructura está dirigido para mínimo un grupo de 4 personas. Teniendo en cuenta esto, es necesario que para que este pueda ser jugado halla un mínimo de personas.

Divergente es un juego de mesa que requiere que por lo menos la primera vez que se vaya a usar, cuente con la guía de un adulto que explique el juego, oriente a los niños a medida que lo van jugando y medie en ocasiones entre los grupos participantes.

Por último, otra limitación es el tiempo que este juego requiere, Divergente es un juego de mesa que debe contar con un espacio de tiempo mínimo de 40 minutos para poderse jugar. Teniendo en cuenta que no siempre se cuenta con esta cantidad de tiempo, este aspecto en ocasiones es un limitante.

Recomendaciones

A partir de los resultados obtenidos al finalizar la realización y aplicación del material didáctico, se proponen algunas recomendaciones que se deben tener en cuenta como base para investigaciones futuras o trabajos similares:

Contar con cronogramas de valoración del juego en un periodo mínimo de 1 año, esto con el fin de observar la funcionalidad del material, para contrastar con una preprueba y posprueba.

Realizar la implementación del juego de mesa con más grupos de niños, con el fin de obtener un mayor número de resultados y así poder realizar un análisis exhaustivo y certero.

Aplicar el juego de mesa con edades mayores a las planteadas en un principio, para conocer si este juego es válido y útil para dichas edades, ampliando así los rangos de edades y los destinatarios.

Continuar con el proceso de perfeccionamiento de este material teniendo en cuenta los resultados obtenidos.

Conclusiones

Teniendo en cuenta los resultados expuestos se puede decir que Divergente es un juego de mesa:

Efectivo para fortalecer 7 de las inteligencias múltiples (Lingüística, lógico-matemática, musical, intrapersonal, interpersonal, corporal-cinética y visual-espacial) de los niños de 8 a 10 años en el aula.

Innovador y diferente, debido a su estructura y su temática de inteligencias múltiples.

Que se adapta a diversas poblaciones y entornos. Esto quiere decir que se puede utilizar en el aula y en ambientes diferentes al educativo, ya que a pesar de necesitar la presencia de un adulto mínimo la primera vez que se juega, no requiere que dicho adulto sea un docente o pedagogo, ya que no se necesitan conocimientos específicos sobre ningún tema.

Por otro lado, se puede afirmar que fue pertinente tener en cuenta las mallas curriculares establecidas por el Ministerio de Educación Nacional, las cuales establecen los conocimientos, habilidades y competencias que deben poseer los niños de esta edad, ya

que se evidenció que esto favoreció y permitió que el juego de mesa se ajustara a los niños y respondiera a las necesidades específicas de dicha población.

Se concluye así mismo que aunque no se tuvo en cuenta este aspecto en el diseño y producción, el juego de mesa tiene una perspectiva holística e integral de la persona y su aprendizaje. Lo que quiere decir que este es un juego que potencializa de forma integral las diferentes dimensiones del ser humano: corporal, cognitiva, personal social, comunicativa y artística.

Referencias

- Álvarez, E. (2010). *Creatividad y pensamiento divergente: Desafío de la mente o desafío del ambiente*. Interac. Recuperado de: <https://goo.gl/hSJ9zh>
- Ander-Egg, E. (2006). *Claves para introducirse en el estudio de las Inteligencias Múltiples*. Santa Fe: Ediciones Homo Sapiens. Recuperado de: <https://goo.gl/ekW5Pk>
- Amazon. (s.f). Asmodee - Story Cubes, juego educativo. Recuperado de: <https://goo.gl/6T8eBa>
- Amazon. (s.f). Games – Pictureka. Recuperado de: <https://goo.gl/SrGkKs>
- Amazon. (s.f). Goliath - Juego Rummikub. Recuperado de: <https://goo.gl/jDpT31>
- Amazon. (s.f). Brain Picnic - Ikonikus 4ª edición. Recuperado de: <https://goo.gl/Ypb4Wq>
- Argüello, V. & Collazos, L. (2008). Las inteligencias múltiples en el aula de clase. Pereira: Universidad Tecnológica de Pereira. Recuperado de: <https://goo.gl/ewJo5L>
- Arias, C., Buitrago, M., Camacho, Y. & Vanegas, Y. (2014). Influencia del juego como pilar de la educación en el desarrollo del lenguaje oral y escrito por medio de los juegos de mesa. *Revista Iberoamericana De Psicología: Ciencia y Tecnología*, 7(1), 39-48. Recuperado de: <https://goo.gl/cpy8pu>
- Chamoso, J., Durán, J., García, J., Martín, J. & Rodríguez, M. (2004). Análisis y experimentación de juegos como instrumentos para enseñar matemáticas. *Suma*, 47(1), 47-58. Recuperado de: <https://goo.gl/hRzTHN>

Colegio Monserrat. (s.f). Teacher Training. Recuperado de: <https://goo.gl/Kk5x5y>

Gamboa, M., García, Y. & Beltrán Marlen. (2013). Estrategias pedagógicas y didácticas para el desarrollo de las inteligencias múltiples y el aprendizaje autónomo. *Revista de investigaciones UNAD Bogotá*, 12(1), 100-128. Recuperada de: <https://goo.gl/GvZ3Yi>

García, A. & Llull, J. (2009). El juego infantil y su metodología. *Editex*, 32(1), 315-317.

Recuperado de: <https://goo.gl/8HYm8u>

Gardner, H. (1994). *Estructuras de la mente*. México: Fondo de Cultura económica.

Gardner, H. (1995). *Inteligencias Múltiples: La teoría en la práctica*. Barcelona: Paidós.

Gardner, H. (s.f). *Mi Oasis: Official Authoritative Site of Multiple Intelligences*. Recuperado de:

<https://goo.gl/5DWL7H>

Hernández, C. (2015). *Juegos de mesa para potenciar la inteligencia lingüística de tus hijos*.

Fundación privada para la creatividad. Recuperado de: <https://goo.gl/oiQZXV>

Hernández, C. (2015). *Mejora la inteligencia de tus hijos jugando*. Fundación privada para la creatividad. Recuperado de: <https://goo.gl/8QaPpc>

Hernández, C. (2015). *Juegos de mesa para potenciar el talento cineticocorporal de tus hijos*.

Fundación privada para la creatividad. Recuperado de: <https://goo.gl/uaSuud>

Hernández, C. (2015). *Juegos de mesa para potenciar la inteligencia musical de tus hijos*.

Fundación privada para la creatividad. Recuperado de: <https://goo.gl/gpofRX>

Hernández, C. (2015). *Juegos de mesa para potenciar la inteligencia interpersonal de tus hijos*.

- Fundación privada para la creatividad. Recuperado de: <https://goo.gl/SRKw13>
- Hernández, C. (2015). *Juegos de mesa para potenciar la inteligencia intrapersonal de tus hijos*. Fundación privada para la creatividad. Recuperado de: <https://goo.gl/wxsqDe>
- Luca, S. (2004). El docente y las inteligencias múltiples. *Revista Iberoamericana De Educación*, 34(1), 1-12. Recuperado de: <https://goo.gl/jueXuV>
- Medina, Y., García, Y. & Bascanegras, D. (2015). Desarrollo de las inteligencias múltiples en los estudiantes del grado preescolar de la corporación Beverly Hills de la ciudad de Cartagena. Cartagena: Universidad de Cartagena. Recuperado de: <https://goo.gl/91QqeJ>
- Mejías, J. (2012). *Inteligencias múltiples y la educación cristiana*. Recuperado de: <https://goo.gl/AQfvN4>
- Ministerio de Educación Nacional. (2013). *Actividades rectoras de la primera infancia y de la educación inicial*. Colombia: Ministerio de Educación. Recuperado de: <https://goo.gl/HxBsMW>
- Ministerio de Educación Nacional. (2014). *El juego en la educación inicial*. Colombia: Panamericana Formas e Impresiones S.A. Recuperado de: <https://goo.gl/z7AcdJ>
- Ministerio de Educación Nacional (2017). *Malla de aprendizaje Ciencias Naturales. Grado 2°*. Colombia: MEN. Recuperado de: <https://goo.gl/C68dee>
- Ministerio de Educación Nacional (2017). *Malla de aprendizaje Ciencias Sociales. Grado 2°*. Colombia: MEN. Recuperado de: <https://goo.gl/h1tchK>
- Ministerio de Educación Nacional (2017). *Malla de aprendizaje Lenguaje. Grado 2°*. Colombia: MEN. Recuperado de: <https://goo.gl/fRVRVf>

Ministerio de Educación Nacional (2017). Malla de aprendizaje Matemáticas. Grado 2°.

Colombia: MEN. Recuperado de: <https://goo.gl/DdsVSH>

Mora, C., Plazas, F., Ortiz, A. & Camargo, G. (2016). El juego como método de aprendizaje.

Nodos y Nudos, 40(4), 137-144. Recuperado de: <https://goo.gl/xm2EAW>

Palomar, G. (2012). Los juegos de mesa creación y producción. España: Universidad de

Granada. Recuperado de: <https://goo.gl/Knqeuf>

Papalia, D., Wendkos, S. & Duskin, R. (2010). Desarrollo humano. México: McGraw Hill.

Recuperado de: <https://goo.gl/PMwKzt>

Pastor, C., Sánchez, J. & Zubillaga, A. (2011). Diseño Universal para el aprendizaje (DUA).

Recuperado de: <https://goo.gl/8JbjMX>

Pérez, Luz. & Beltrán, J. (2006). Dos décadas de «inteligencias múltiples»: implicaciones para la psicología de la educación. *Papeles del Psicólogo*, 27(3), 147-164. Recuperado de:

<https://goo.gl/f6QCgs>

Prieto, M. (2014). *Inteligencias Múltiples* (Tesis de Pregrado). Recuperado de:

<https://goo.gl/kULRDp>

Real Academia Española. (2001). *Definición juego*. Recuperado de: <https://goo.gl/ufgyS7>

UNICEF. (2015). Guía para la familia. Desarrollo de los niños de 4 a 10 años. Santiago de Chile:

Andros. Recuperado de: <https://goo.gl/nzcwBR>

Walters, L. (s.f). Juegos de mesa para ayudar a desarrollar habilidades matemáticas. Recuperado

de: <https://goo.gl/SYE7Mg>

Apéndices

Apéndice 1. Tarjetas de instrucción de cada reto.

Fuente

INTELIGENCIA LINGÜÍSTICA

Como su nombre lo indica estos retos están enfocados en **fortalecer** todo lo relacionado con la **Inteligencia Lingüística**. Ten en cuenta que lo anterior no significa que dejen a un lado las demás, por el contrario **necesitas de todas las inteligencias** pero un poco más de esta.

INTELIGENCIA LÓGICO-MATEMÁTICA

Como su nombre lo indica estos retos están enfocados en **fortalecer** todo lo relacionado con la **Inteligencia Lógico-Matemática**. Ten en cuenta que lo anterior no significa que dejen a un lado las demás, por el contrario necesitas de **todas las inteligencias** pero un poco más de esta.

INTELIGENCIA MUSICAL

Como su nombre lo indica estos retos están enfocados en **fortalecer** todo lo relacionado con la **Inteligencia Musical**. Ten en cuenta que lo anterior no significa que dejen a un lado las demás, por el contrario **necesitas de todas las inteligencias** pero un poco más de esta.

INTELIGENCIA CORPORAL-CINETICA

Como su nombre lo indica estos retos están enfocados en **fortalecer** todo lo relacionado con la **Inteligencia Corporal-Cinética**. Ten en cuenta que lo anterior no significa que dejen a un lado las demás, por el contrario **necesitas de todas las inteligencias** pero un poco más de esta.

INTELIGENCIA VISUAL-ESPACIAL

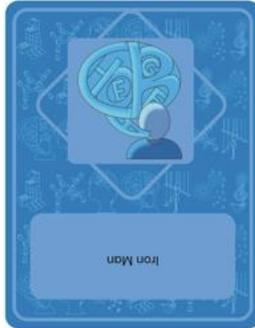
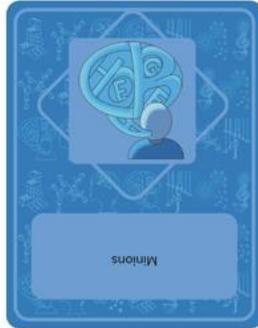
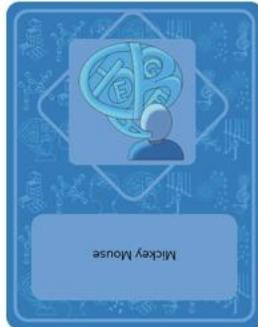
Como su nombre lo indica estos retos están enfocados en **fortalecer** todo lo relacionado con la **Inteligencia Visual-Espacial**. Ten en cuenta que lo anterior no significa que dejen a un lado las demás, por el contrario **necesitas de todas las inteligencias** pero un poco más de esta.

Apéndice 2. Retos Inteligencia Lingüística: Describe.

DESCRIBE

Para este reto el equipo debe escoger a uno de sus miembros para que **describa** por medio de palabras el objeto, acción, personaje o película que se muestra en el respaldo de esta tarjeta. Este jugador debe lograr que sus compañeros **adivinen** lo que esta describiendo. No se pueden decir nombres ni apellidos.

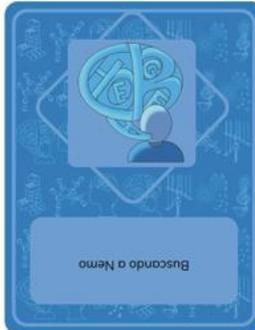
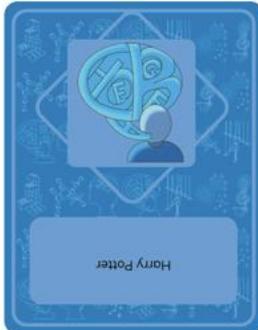
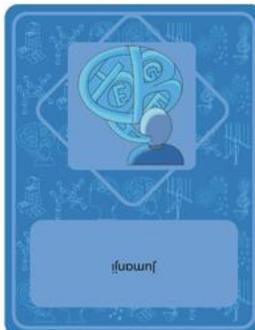
Pista: Personaje
Tiempo: 1 minuto



DESCRIBE

Para este reto el equipo debe escoger a uno de sus miembros para que **describa** por medio de palabras el objeto, acción, personaje o película que se muestra en el respaldo de esta tarjeta. Este jugador debe lograr que sus compañeros **adivinen** lo que esta describiendo. No se pueden decir nombres ni apellidos.

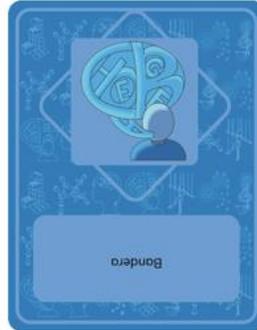
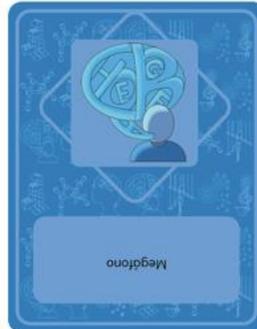
Pista: Película
Tiempo: 1 minuto



DESCRIBE

Para este reto el equipo debe escoger a uno de sus miembros para que **describa** por medio de palabras el objeto, acción, personaje o película que se muestra en el respaldo de esta tarjeta. Este jugador debe lograr que sus compañeros **adivinen** lo que esta describiendo. No se pueden decir nombres ni apellidos.

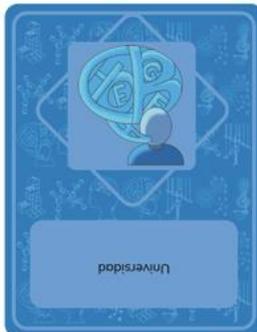
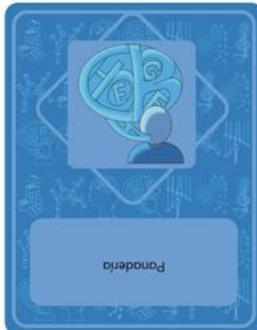
Pista: Objeto
Tiempo: 1 minuto



DESCRIBE

Para este reto el equipo debe escoger a uno de sus miembros para que **describa** por medio de palabras el objeto, acción, personaje o película que se muestra en el respaldo de esta tarjeta. Este jugador debe lograr que sus compañeros **adivinen** lo que esta describiendo. No se pueden decir nombres ni apellidos.

Pista: Lugar
Tiempo: 1 minuto



Apéndice 3. Retos Inteligencia Lingüística: Crea tu historia.

CREA TU HISTORIA

Para este reto el equipo debe **crear una historia**, incluyendo en ella **todos** los elementos que se muestran en el respaldo de esta tarjeta. Los miembros del equipo jugarán **alternándose**, uno inicia y los demás deben continuar la historia cuando les corresponda.

Tiempo: 1 minuto



Ferro (personaje).
Varita mágica (objeto).
Castillo (lugar).



Policia (personaje).
Esposas (objeto).
Cárcel (lugar).



Actor (personaje).
Olla (objeto).
Set de grabación (lugar).



Profesora (personaje).
Gafas (objeto).
Habitación (lugar).



Bombero (personaje).
Casco (objeto).
Edificio (lugar).



Chef (personaje).
Anillo (objeto).
Cocina (lugar).



Serpiente (personaje).
Lápiz (objeto).
Comedor (lugar).



Niño(personaje).
Tomate (objeto).
Playa (lugar).



Jirafa (personaje).
Escalera (objeto).
Selva (lugar).



Lagartija (personaje).
Saco (objeto).
Baño (lugar).



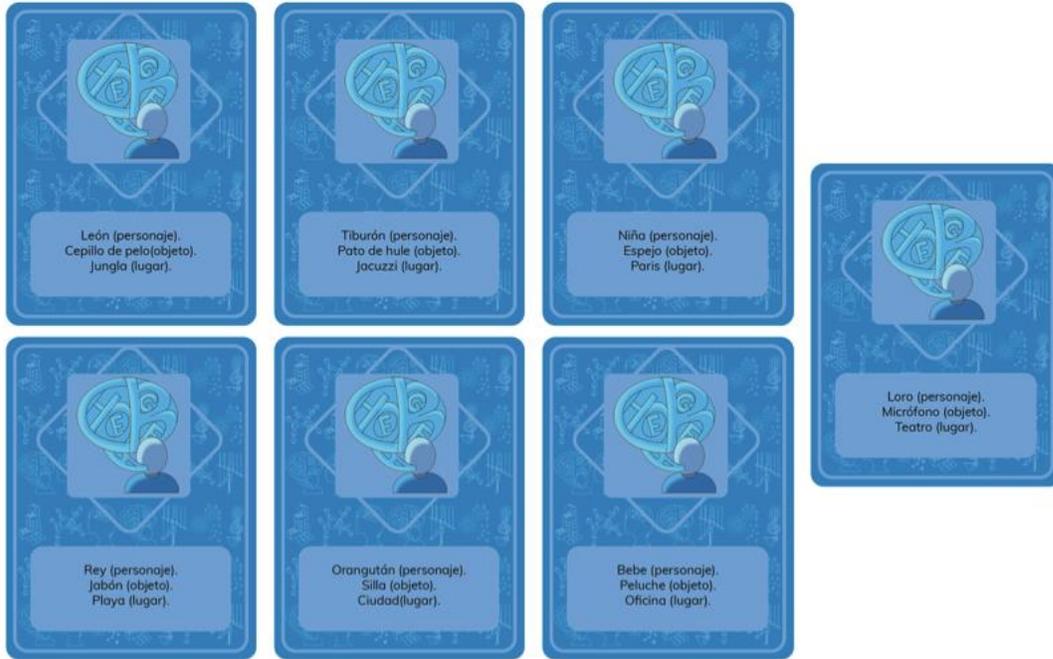
Mariposa (personaje).
Lámpara(objeto).
Colegio (lugar).



Lobo (personaje).
Canasta(objeto).
Bosque (lugar).



Tortuga (personaje).
Cuchara (objeto).
Un acuario (lugar).



Apéndice 4. Retos Inteligencia Lingüística: A, B, C ó D.

<p>A, B, C ó D</p> <p>Para este reto el equipo debe escoger la respuesta correcta a la pregunta</p> <p>¿Cuáles son las vocales cerradas?</p> <p>A. i, u B. a, e, o C. i, e D. a, o</p> <p>Tiempo: 1 minuto</p>	<p>A, B, C ó D</p> <p>Para este reto el equipo debe escoger la respuesta correcta a la pregunta</p> <p>¿Cuál de estas palabras es un diptongo?</p> <p>A. Tierra B. Pausa C. Comedia D. Todas las anteriores</p> <p>Tiempo: 1 minuto</p>	<p>A, B, C ó D</p> <p>Para este reto el equipo debe escoger la respuesta correcta a la pregunta</p> <p>¿Cuántas letras tiene el abecedario?</p> <p>A. 26 B. 27 C. 23 D. 30</p> <p>Tiempo: 1 minuto</p>	<p>A, B, C ó D</p> <p>Para este reto el equipo debe escoger la respuesta correcta a la pregunta</p> <p>¿Cuál de estas palabras es un hiato?</p> <p>A. Abuela B. Periódico C. Paisaje D. Todas las anteriores</p> <p>Tiempo: 1 minuto</p>
<p>RESPUESTA</p> <p>A son los sonidos vocales cuyo pronunciamiento requiere una apertura mínima entre la lengua y el paladar.</p>	<p>RESPUESTA</p> <p>D los diptongos son el grupo de dos vocales seguidas y distintas que se pronuncian en una sola sílaba.</p>	<p>RESPUESTA</p> <p>D. Incluirlo la ch, la ll, la h y la r son 30 letras en total.</p>	<p>RESPUESTA</p> <p>B, los hiatos son el grupo de dos vocales seguidas y distintas que se pronuncian en sílabas diferentes, debido</p>

A, B, C ó D
 Para este reto el equipo debe **escoger la respuesta correcta** a la pregunta

¿Qué **significa** la palabra **rayar**?

- A. Hacer o trazar rayas en un sitio.
- B. Desmenuzar una cosa en partículas muy pequeñas.
- C. Representar figuras mediante líneas trazadas.
- D. Estar en desacuerdo.

Tiempo: 1 minuto



A
RESPUESTA

A, B, C ó D
 Para este reto el equipo debe **escoger la respuesta correcta** a la pregunta

¿Qué **significa** la palabra **bandada**?

- A. Grupo numeroso de aves o insectos que vuelan juntos.
- B. Grupo de personas que conforman una banda de música.
- C. Cinta para la cabeza.
- D. Grupo de personas que pertenecen a una pandilla.

Tiempo: 1 minuto



D
RESPUESTA

A, B, C ó D
 Para este reto el equipo debe **escoger la respuesta correcta** a la pregunta

La **definición** "Dureza que se forma, generalmente, en manos pies a causa del roce continuo o de la presión" **corresponde a la palabra:**

- A. Rasguño
- B. Cayo
- C. Cortada
- D. Callo

Tiempo: 1 minuto



D
RESPUESTA

A, B, C ó D
 Para este reto el equipo debe **escoger la respuesta correcta** a la pregunta

La **definición** "Habitáculo que utilizan las abejas para protegerse, reproducirse, y producir y guardar la miel y la cera; puede ser natural o artificial." **corresponde a la palabra:**

- A. Enjambre
- B. Colmena
- C. Cordillera
- D. Comuna

Tiempo: 1 minuto



B
RESPUESTA

A, B, C ó D
 Para este reto el equipo debe **escoger la respuesta correcta** a la pregunta

¿Cuál frase esta en **presente**?

- A. Felipe fue al río con sus amigos.
- B. Felipe limpia la mesa del comedor.
- C. Felipe no discutirá con su amigo.
- D. Felipe estaba muy triste.

Tiempo: 1 minuto



B
RESPUESTA

A, las frases en presente hacen referencia a sucesos que tienen lugar en el momento del habla o la escritura.

A, B, C ó D
 Para este reto el equipo debe **escoger la respuesta correcta** a la pregunta

¿Cuál frase esta en **futuro**?

- A. Laura y su amigos moverán los muebles.
- B. Laura no entiende lo que le explican.
- C. Laura le repartió dulces a sus amigos.
- D. Laura encontró su cuaderno.

Tiempo: 1 minuto



A
RESPUESTA

A, las frases en futuro hacen referencia a sucesos que no han pasado.

A, B, C ó D
 Para este reto el equipo debe **escoger la respuesta correcta** a la pregunta

¿Cuál frase esta en **pasado**?

- A. Camila visitará a su mejor amiga.
- B. Camila visita el museo con su colegio.
- C. Camila visitó a sus abuelos.
- D. Camila camina por el museo.

Tiempo: 1 minuto



C
RESPUESTA

C, las frases en pasado hacen referencia a sucesos que ya pasaron.

A, B, C ó D
 Para este reto el equipo debe **escoger la respuesta correcta** a la pregunta

¿cuántas sílabas tiene la palabra **aeroplano**?

- A. 4
- B. 5
- C. 3
- D. 2

Tiempo: 1 minuto



B
RESPUESTA

A, B, C ó D

Para este reto el equipo debe **escoger la respuesta correcta** a la pregunta

¿Cuál es el **antónimo** de **rechazar** ?

A. Denegar
B. Aceptar
C. Negar
D. Excelente

Tiempo: 1 minuto



RESPUESTA
B los antónimos son aquellos palabras cuyos significados son opuestos entre sí.

A, B, C ó D

Para este reto el equipo debe **escoger la respuesta correcta** a la pregunta

¿Cuál es el **sinónimo** de **escaso** ?

A. Poco
B. Abundante
C. Sencillo
D. Mucho

Tiempo: 1 minuto



RESPUESTA
A los sinónimos son aquellas palabras que son diferentes pero tienen el mismo significado.

A, B, C ó D

Para este reto el equipo debe **escoger la respuesta correcta** a la pregunta

¿Qué es un **antónimo**?

A. Palabras que no riman entre sí.
B. Palabras cuyos significados son similares entre sí.
C. Palabras que pertenecen a la misma familia.
D. Palabras cuyos significados son opuestos entre sí.

Tiempo: 1 minuto



RESPUESTA
D

A, B, C ó D

Para este reto el equipo debe **escoger la respuesta correcta** a la pregunta

¿Qué es un **sinónimo**?

A. Palabras que pertenecen a la misma familia.
B. Palabras que tienen un significado opuesto.
C. Palabras que se escriben diferente y tienen el mismo significado.
D. Palabras que se escriben igual pero tienen un significado diferente.

Tiempo: 1 minuto



RESPUESTA
C

A, B, C ó D

Para este reto el equipo debe **escoger la respuesta correcta** a la pregunta

La palabra **veintitrés** es:

A. Sobresdrújula
B. Esdrújula
C. Grave
D. Aguda

Tiempo: 1 minuto



RESPUESTA
C, ya que lleva el acento en la penúltima sílaba.

A, B, C ó D

Para este reto el equipo debe **escoger la respuesta correcta** a la pregunta

La palabra **ascensor** es:

A. Sobresdrújula
B. Esdrújula
C. Grave
D. Aguda

Tiempo: 1 minuto



RESPUESTA
D ya que lleva el acento en la último sílaba.

A, B, C ó D

Para este reto el equipo debe **escoger la respuesta correcta** a la pregunta

La palabra **oxígeno** es:

A. Sobresdrújula
B. Esdrújula
C. Grave
D. Aguda

Tiempo: 1 minuto



RESPUESTA
B, ya que lleva el acento en la antepenúltima sílaba.

A, B, C ó D

Para este reto el equipo debe **escoger la respuesta correcta** a la pregunta

La palabra **técnicamente** es:

A. Sobresdrújula
B. Esdrújula
C. Grave
D. Aguda

Tiempo: 1 minuto



RESPUESTA
A, ya que lleva el acento en la sílaba antes de la antúltima.

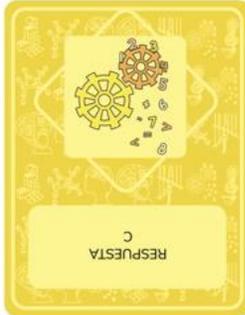
Apéndice 5. Retos Inteligencia Lógico-Matemática: Resuelve.

RESUELVE
 Para este reto el equipo debe **escoger la respuesta correcta** a la pregunta

Laura compró una camiseta de 15 pesos y una maleta de 23 pesos, pero le hicieron un descuento y, en total, solo pagó 35 pesos. **¿Cuánto descuento le hicieron?**

A. 2 pesos
 B. 5 pesos
 C. 3 pesos
 D. No le hicieron descuento

Tiempo: 2 minutos



C
 RESPUESTA

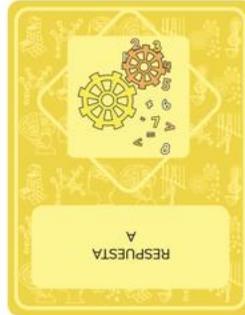
RESUELVE
 Para este reto el equipo debe **escoger la respuesta correcta** a la pregunta

Las siguientes **sumas**:
 $156+43+10=$
 $148+55+19=$
 $214+33+15=$

Dan los siguientes **resultados**

A. 209, 222 y 262.
 B. 219, 262 y 214
 C. 211, 222 y 262
 D. 246, 224 y 265

Tiempo: 2 minutos



A
 RESPUESTA

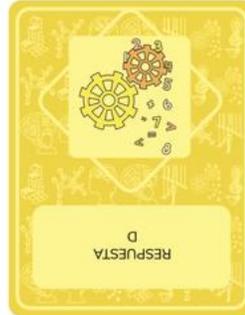
RESUELVE
 Para este reto el equipo debe **escoger la respuesta correcta** a la pregunta

Completa la tabla de multiplicar
 $7 \times 1=7, 7 \times 2=14, 7 \times 3=21$
 $7 \times 4=28, 7 \times 5=35$

$7 \times 6=? \quad 7 \times 7=? \quad 7 \times 8=? \quad 7 \times 9=?$

A. 43, 50, 57 y 64.
 B. 42, 49, 55 y 61.
 C. 41, 48, 56 y 63.
 D. 42, 49, 56 y 63.

Tiempo: 2 minutos



D
 RESPUESTA

RESUELVE
 Para este reto el equipo debe **escoger la respuesta correcta** a la pregunta

Pablo tiene 5 bolas moradas, 6 verdes, 8 azules, 12 rojas y 16 amarillos. Pablo le regala 15 bolas a María. **¿Para saber cuantas bolas le quedan a Pablo que operación debo hacer?**

A. Suma
 B. Resta
 C. Multiplicación
 D. División

Tiempo: 2 minutos



D
 RESPUESTA

RESUELVE
 Para este reto el equipo debe **escoger la respuesta correcta** a la pregunta

En tu armario tienes 6 medias negras y 6 azules. **Si quieres sacar el mínimo número de medias** para asegurarte que sacarás 2 del mismo color **¿cuántas medias debes sacar del cajón?**

A. 1 media.
 B. 2 medias.
 C. 3 medias.
 D. 6 medias

Tiempo: 1 minuto



C
 RESPUESTA

RESUELVE
 Para este reto el equipo debe **escoger la respuesta correcta** a la pregunta

Hay **16 conejos** en un corral, **¿cuántas orejas y patas hay en total?**

A. 64 patas y orejas.
 B. 32 patas y orejas.
 C. 96 patas y orejas.
 D. 90 patas y orejas.

Tiempo: 1 minuto



C
 RESPUESTA

RESUELVE
 Para este reto el equipo debe **escoger la respuesta correcta** a la pregunta

Hay **ratones** en un cajón, **cada ratón esta en un rincón**, cada ratón ve tres ratones **¿cuántos ratones hay?**

A. 5 ratones.
 B. 3 ratones.
 C. 4 ratones.
 D. 6 ratones.

Tiempo: 1 minuto



C
 RESPUESTA

RESUELVE
 Para este reto el equipo debe **escoger la respuesta correcta** a la pregunta

Si 6 pintores pintan un edificio en 3 días **¿cuántos días tardarían 9 pintores?**

A. 1 días.
 B. 1 día y medio.
 C. 2 días.
 D. 2 días y medio.

Tiempo: 1 minuto



C
 RESPUESTA

RESUELVE
 Para este reto el equipo debe **escoger la respuesta correcta** a la pregunta
 Soy un número de 3 cifras. La primera cifra es la mitad que la segunda y un tercio de la tercera. **¿qué número soy?**

A. 129
 B. 369
 C. 456
 D. 543

Tiempo: 1 minuto



RESUELVE
 Para este reto el equipo debe **escoger la respuesta correcta** a la pregunta
 Una señora compró 14 paquetes con seis gaseosas cada uno, para llevar a una fiesta. **¿Cuántas gaseosas llevará a la fiesta?**

A. 64 gaseosas.
 B. 90 gaseosas.
 C. 84 gaseosas.
 D. 78 gaseosas.

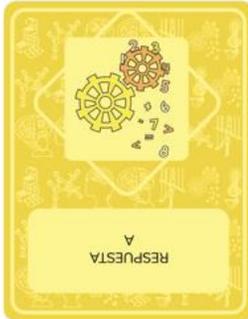
Tiempo: 1 minuto



RESUELVE
 Para este reto el equipo debe **escoger la respuesta correcta** a la pregunta
 En cada caja de colores vienen 24, si en una tienda hay 9 cajas. **¿Cuántos colores hay en total?**

A. 216 colores.
 B. 210 colores.
 C. 192 colores.
 D. 226 colores.

Tiempo: 1 minuto



RESUELVE
 Para este reto el equipo debe **escoger la respuesta correcta** a la pregunta
 Paloma me ha dado 18 dulces y Pedro la mitad que Paloma. **¿Cuántos dulces me han dado entre los dos?**

A. 20 dulces.
 B. 36 dulces.
 C. 28 dulces.
 D. 27 dulces.

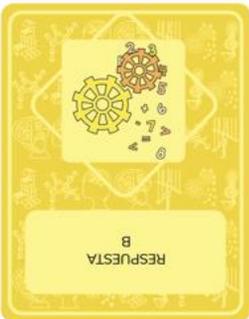
Tiempo: 1 minuto



RESUELVE
 Para este reto el equipo debe **escoger la respuesta correcta** a la pregunta
 El lunes me dieron 25 pesos, el martes 56 pesos y el miércoles 79 pesos. Si el jueves gasté 51 pesos. **¿Cuántos me quedan?**

A. 99 pesos.
 B. 109 pesos.
 C. 119 pesos.
 D. 129 pesos.

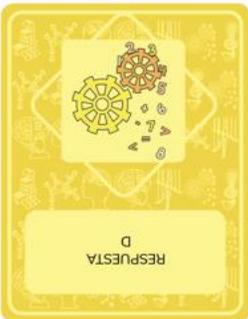
Tiempo: 1 minuto



RESUELVE
 Para este reto el equipo debe **escoger la respuesta correcta** a la pregunta
 En una granja había 2500 huevos, se estropean 1254 huevos. **¿Cuántos huevos quedan?**

A. 1245 huevos.
 B. 1165 huevos.
 C. 1247 huevos.
 D. 1246 huevos.

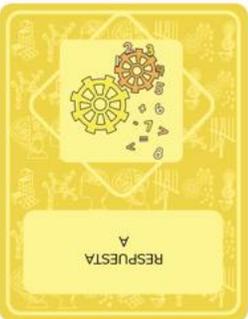
Tiempo: 1 minuto



RESUELVE
 Para este reto el equipo debe **escoger la respuesta correcta** a la pregunta
 Juan saltó la cuerda 44 veces seguidas sin equivocarse y Mónica lo hizo 35 veces. **¿Cuántos saltos menos que Juan dio Mónica?**

A. 9 saltos.
 B. 11 saltos.
 C. 10 saltos.
 D. 8 saltos.

Tiempo: 1 minuto



RESUELVE
 Para este reto el equipo debe **escoger la respuesta correcta** a la pregunta
 En un tren había 328 personas, si descendieron 178. **¿cuántos pasajeros quedaron en el tren?**

A. 130 pasajeros.
 B. 138 pasajeros.
 C. 150 pasajeros.
 D. 176 pasajeros.

Tiempo: 1 minuto



RESUELVE
Para este reto el equipo debe **escoger la respuesta correcta a la pregunta**

Sara ha escrito en un papel tres números consecutivos. Ha retado a sus amigos a que adivinen **cuáles son** y, como pista, les ha dicho que la suma de los tres es igual a 27

- A. 8, 9 y 10.
- B. 7, 9 y 10.
- C. 5, 8 y 9.
- D. 9, 6 y 7.

Tiempo: 1 minuto

RESUESTA
A

RESUELVE
Para este reto el equipo debe **escoger la respuesta correcta a la pregunta**

Camilo tiene 25 pesos y quiere comprar un helado, cada helado cuesta 4 pesos. **¿Cuántos helados máximo puede comprar Camilo?**

- A. 5 helados y le sobran 5 pesos.
- B. 6 helados y no le sobra nada.
- C. 6 helados y le sobran 1 peso.
- D. 4 helados y le sobran 4 pesos.

Tiempo: 1 minuto

RESUESTA
C

RESUELVE
Para este reto el equipo debe **escoger la respuesta correcta a la pregunta**

¿Cuál de las siguientes figuras geométricas tiene 4 lados?

- A. Cuadrado.
- B. Rectángulo.
- C. Rombo.
- D. Todas las anteriores.

Tiempo: 1 minuto

RESUESTA
D

RESUELVE
Para este reto el equipo debe **escoger la respuesta correcta a la pregunta**

Laura tiene 171 botones **¿cuántos muñecos de nieve** tiene que hacer para ponerle a **cada muñeco 9 botones y que no le quede ninguno?**

- A. 18 muñecos de nieve.
- B. 19 muñecos de nieve.
- C. 20 muñecos de nieve.
- D. 25 muñecos de nieve.

Tiempo: 1 minuto

RESUESTA
B

RESUELVE
Para este reto el equipo debe **escoger la respuesta correcta a la pregunta**

¿cuál es el número es el quinientos treinta y ocho?

- A. 558
- B. 538
- C. 546
- D. 438

Tiempo: 1 minuto

RESUESTA
B

RESUELVE
Para este reto el equipo debe **escoger la respuesta correcta a la pregunta**

De los 50 animales de una granja, 20 son corderos. El granjero ha hecho grupos de 5 corderos. **¿cuántos grupos ha realizado si 10 corderos son cojos?**

¿qué datos necesito si quiero resolver el problema?

- A. 50 animales y 10 corderos cojos.
- B. 50 animales y 20 corderos.
- C. 20 corderos y 10 corderos cojos.
- D. 20 corderos y 5 grupos

Tiempo: 1 minuto

RESUESTA
D

RESUELVE
Para este reto el equipo debe **escoger la respuesta correcta a la pregunta**

¿cuál es el quinto número impar?

- A. 11.
- B. 13.
- C. 7.
- D. 9.

Tiempo: 1 minuto

RESUESTA
A

RESUELVE
Para este reto el equipo debe **escoger la respuesta correcta a la pregunta**

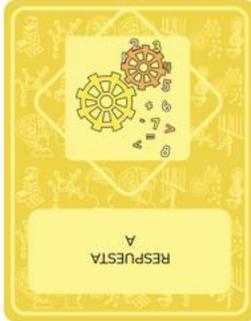
¿cuál número es mayor que 63?

- A. 62.
- B. 55.
- C. 87.
- D. 47.

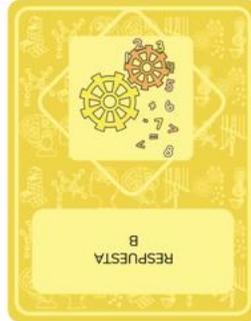
Tiempo: 1 minuto

RESUESTA
C

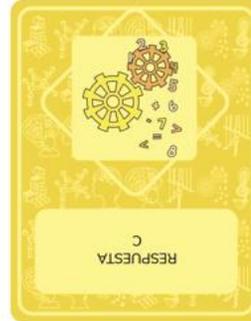
RESUELVE
 Para este reto el equipo debe **escoger la respuesta correcta** a la pregunta
¿Que signos le hacen falta a esta operación matemática?
 $13 + 8 ? 5 ? 7 ? 4 = 20$
 A. - y +
 B. - y -
 C. + y -
 D. + y +
Tiempo: 1 minuto



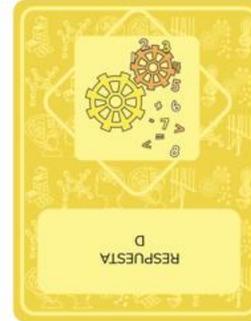
RESUELVE
 Para este reto el equipo debe **escoger la respuesta correcta** a la pregunta
¿cuál suma expresa lo mismo que 5x6?
 A. 5+6
 B. 6+6+6+6+6
 C. 5+5+5+5+5
 D. 6+6+6+6+6+6
Tiempo: 1 minuto



RESUELVE
 Para este reto el equipo debe **escoger la respuesta correcta** a la pregunta
¿cuál es la operación más sencilla para calcular el triple de un número?
 A. Sumar
 B. Restar
 C. Multiplicar
 D. Dividir
Tiempo: 1 minuto



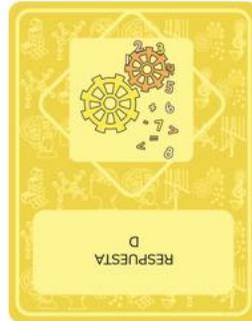
RESUELVE
 Para este reto el equipo debe **escoger la respuesta correcta** a la pregunta
 En mi casa hay un comedor con 8 sillas, **¿cuántas patas hay en total en todo el comedor?**
 A. 32 patas.
 B. 44 patas.
 C. 36 patas.
 D. 40 patas.
Tiempo: 1 minuto



RESUELVE
 Para este reto el equipo debe **escoger la respuesta correcta** a la pregunta
 Daniela pide un pizza con 5 amigos, esta cuesta 81 pesos. Cuando llega el domiciliario Daniela recoge la plata. **¿cuánta plata tiene que dar cada uno?**
 A. 5 pesos cada uno.
 B. 10 pesos cada uno.
 C. 9 pesos cada uno.
 D. 8 pesos cada uno.
Tiempo: 1 minuto



RESUELVE
 Para este reto el equipo debe **escoger la respuesta correcta** a la pregunta
¿Cual de las operaciones matemáticas NO da 24?
 A. 8×3
 B. $12 + 12$
 C. 6×4
 D. $33 - 8$
Tiempo: 1 minuto

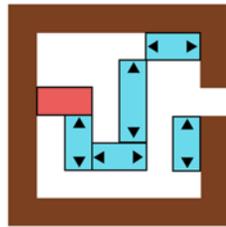


Apéndice 6. Retos Inteligencia Lógico-Matemática: Escape.

ESCAPE
 Para este reto el equipo debe liberar la ficha roja, moviendo la fichas azules, únicamente se pueden realizar movimientos verticales u horizontales, en ningún momento se pueden levantar las fichas. Las fichas verdes nunca se mueven. En las tarjetas especiales encontrarán la forma como se deben ubicar las fichas.

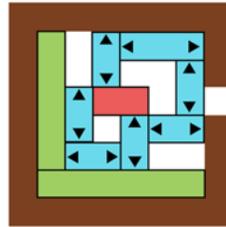
Tiempo: 3 minutos

ESCAPE



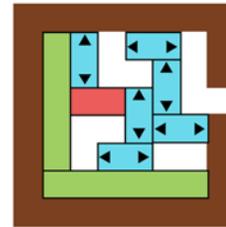
Tiempo: 3 minutos

ESCAPE



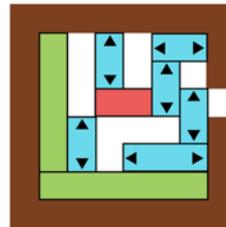
Tiempo: 3 minutos

ESCAPE



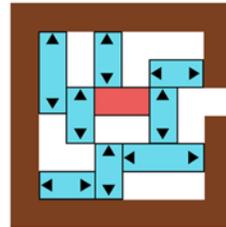
Tiempo: 3 minutos

ESCAPE



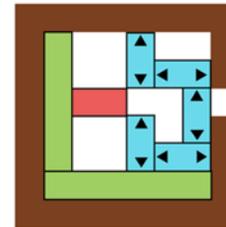
Tiempo: 3 minutos

ESCAPE



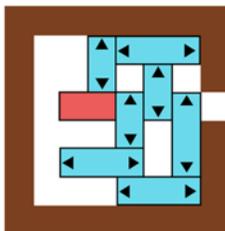
Tiempo: 3 minutos

ESCAPE



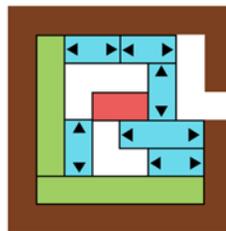
Tiempo: 3 minutos

ESCAPE



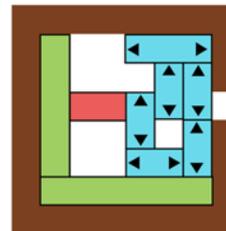
Tiempo: 3 minutos

ESCAPE



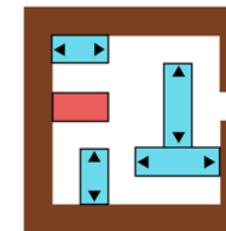
Tiempo: 3 minutos

ESCAPE



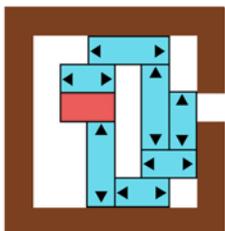
Tiempo: 3 minutos

ESCAPE



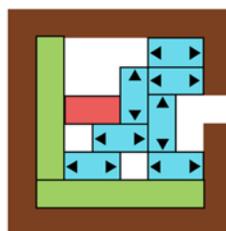
Tiempo: 3 minutos

ESCAPE



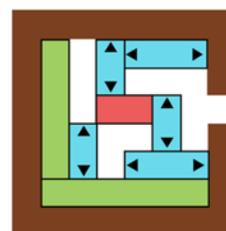
Tiempo: 3 minutos

ESCAPE



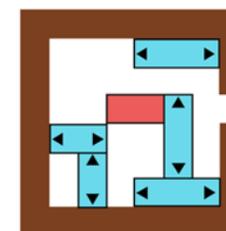
Tiempo: 3 minutos

ESCAPE



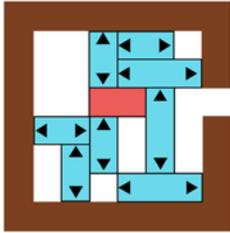
Tiempo: 3 minutos

ESCAPE



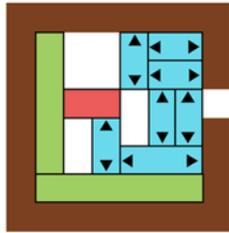
Tiempo: 3 minutos

ESCAPE



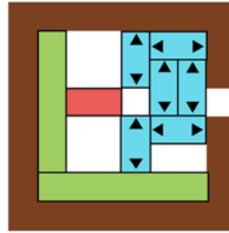
Tiempo: 3 minutos

ESCAPE



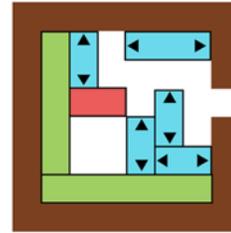
Tiempo: 3 minutos

ESCAPE



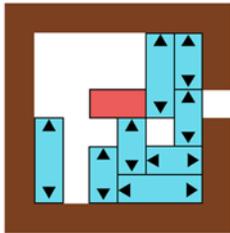
Tiempo: 3 minutos

ESCAPE



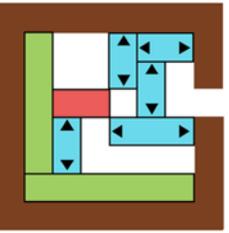
Tiempo: 3 minutos

ESCAPE



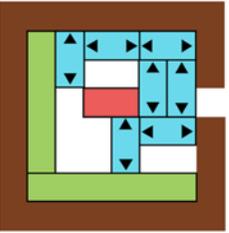
Tiempo: 3 minutos

ESCAPE



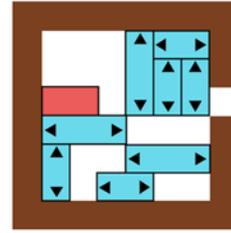
Tiempo: 3 minutos

ESCAPE



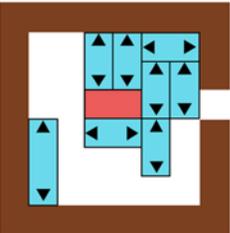
Tiempo: 3 minutos

ESCAPE



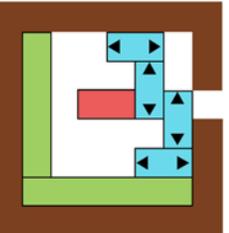
Tiempo: 3 minutos

ESCAPE



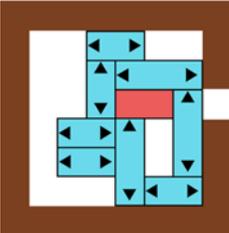
Tiempo: 3 minutos

ESCAPE



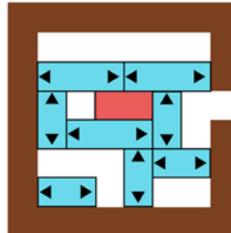
Tiempo: 3 minutos

ESCAPE



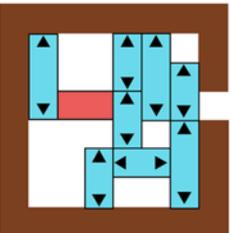
Tiempo: 3 minutos

ESCAPE



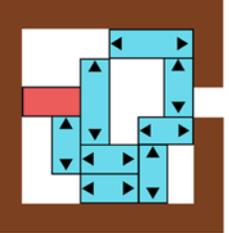
Tiempo: 3 minutos

ESCAPE



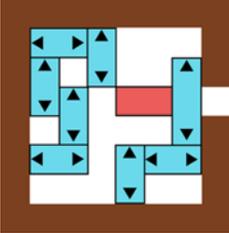
Tiempo: 3 minutos

ESCAPE



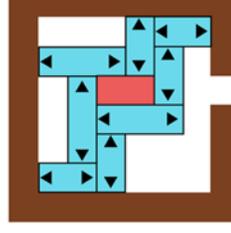
Tiempo: 3 minutos

ESCAPE



Tiempo: 3 minutos

ESCAPE



Tiempo: 3 minutos

Apéndice 7. Retos Inteligencia Musical: Rima.

RIMA
 Para este reto el equipo debe **componer** una rima consonante (en esta **coinciden la consonante y vocal final** de una palabra. Ej: canción y corazón), de **1 estrofas, de 4 versos**. En cada tarjeta encontrarán el tipo de rima y al respaldo dos palabras para rimar.

Tipo de rima: Cruzada
 A
 B
 B
 A

Tiempo: 3 minutos



Palabras: Zapato y flor.



Palabras: Canción y pelota.



Palabras: Agua y feliz.



Palabras: Alegría y gato.



Palabras: León y libro.



Palabras: Mar y helado.



Palabras: Tiempo y amigo.



Palabras: Luna y amor.



Palabras: Rosa y ventana.



Palabras: Noche y estrella.

RIMA
 Para este reto el equipo debe **componer** una rima consonante (en esta **coinciden la consonante y vocal final** de una palabra. Ej: canción y corazón), de **1 estrofas, de 4 versos**. En cada tarjeta encontrarán el tipo de rima y al respaldo dos palabras para rimar.

Tipo de rima: Cruzada
 A
 B
 B
 A

Tiempo: 3 minutos



Palabras: Casa y vida.



Palabras: Mundo y azul.



Palabras: Cielo y sol.

RIMA
 Para este reto el equipo debe **componer** una rima consonante (en esta **coinciden la consonante y vocal final** de una palabra. Ej: canción y corazón), de **1 estrofas, de 4 versos**. En cada tarjeta encontrarán el tipo de rima y al respaldo dos palabras para rimar.

Tipo de rima: Alterna
 A
 B
 A
 B

Tiempo: 3 minutos



Palabras: Razón y sabor.



Palabras: Verano y primavera.



Palabras: Colegio y vida.



Palabras: Tristeza y oscuridad.



Palabras: Amistad y animales.



Palabras: Juego y corazón.



Palabras: Sonrisa y luz.



Palabras: Teléfono y mapa.



Palabras: Libro y cuchara.



Palabras: Medico y cita.

RIMA
 Para este reto el equipo debe **componer** una rima consonante (en esta **coinciden la consonante y vocal final** de una palabra. Ej: canción y corazón), de **1 estrofas, de 4 versos**. En cada tarjeta encontrarán el tipo de rima y al respaldo dos palabras para rimar.

Tipo de rima: Alterna
 A
 B
 A
 B

Tiempo: 3 minutos



Palabras: Cuaderno y árbol.



Palabras: Vaso y anillo.



Palabras: Mascota y jardín.

Apéndice 8. Retos Inteligencia Musical: Tararea o silba.

TARAREA O SILBA

Para este reto el equipo debe escoger a uno de sus miembros para que **tararee o silbe** la canción que se muestra en el respaldo de esta tarjeta. Este jugador debe lograr que sus compañeros **adivinen el título de la canción.**

Tiempo: 1 minuto

 Cumpleaños feliz	 Los pollitos dicen	 Despacito (Luis Fonsi y Daddy Yankee)	
 La cucaracha	 La bicicleta (Carlos Vives y Shakira)	 Tutina (Villancico).	
 Robarte un beso (Carlos Vives y Sebastián Yatra)	 Triqui triqui halloween.	 La vaca Lola.	 Ras tas tas (Cali flow latino)
 Pastores de Belén (Villancico)	 Himno de Colombia.	 La iguana	 Estrellita dónde estas

Apéndice 9. Retos Inteligencia Musical: A, B, C ó D musical.

A, B, C ó D MUSICAL
 Para este reto el equipo debe **escoger la respuesta correcta** a la pregunta.
 ¿Cuáles de estos **cantantes no es colombiano?**

A. Carlos Vives
 B. Shakira
 C. J balvin
 D. Vicente Fernández

Tiempo: 1 minuto

A, B, C ó D MUSICAL
 Para este reto el equipo debe **escoger la respuesta correcta** a la pregunta.
 ¿Cuál de las siguientes **notas** es la **más aguda?**

A. Do
 B. Sol
 C. Si
 D. La

Tiempo: 1 minuto

A, B, C ó D MUSICAL
 Para este reto el equipo debe **escoger la respuesta correcta** a la pregunta.
 ¿Cuál de las siguientes **notas** es la **más grave?**

A. Re
 B. Do
 C. Fa
 D. Mi

Tiempo: 1 minuto

A, B, C ó D MUSICAL
 Para este reto el equipo debe **escoger la respuesta correcta** a la pregunta.
 ¿Qué es la **clave de sol?**

A. Signo cuya función es indicar la altura de la música.
 B. Figura musical que posee una duración de 4 pulsos.
 C. Figura musical que equivale a un silencio.
 D. Ninguna de las anteriores.

Tiempo: 1 minuto



RESPUESTA
 D. Vicente Fernández es un canta autor Mexicano.



RESPUESTA
 C. Si es conocida como la nota musical más aguda o alta.



RESPUESTA
 B. Do es conocida como la nota musical más grave o baja.



RESPUESTA
 A

A, B, C ó D MUSICAL
 Para este reto el equipo debe **escoger la respuesta correcta** a la pregunta.
 ¿Qué **tipo** de instrumento es el **piano** ?

A. De percusión.
 B. De viento.
 C. De Cuerda.
 D. De cuerda y percusión.

Tiempo: 1 minuto

A, B, C ó D MUSICAL
 Para este reto el equipo debe **escoger la respuesta correcta** a la pregunta.
 ¿Cuál de estos grupos de **instrumentos** son de **cuerda?**

A. Contrabajo, tambor y violonchelo.
 B. Matraca, campana y piano.
 C. Arpa, ukelele y cuatro.
 D. Trompeta, violín y lira.

Tiempo: 1 minuto

A, B, C ó D MUSICAL
 Para este reto el equipo debe **escoger la respuesta correcta** a la pregunta.
 ¿Cuál de estos grupos de **instrumentos** son de **percusión?**

A. Flauta, tambor y guitarra.
 B. Bombo, matraca y batería.
 C. Bombo, lira y trompeta.
 D. Violín, arpa y tambor.

Tiempo: 1 minuto

A, B, C ó D MUSICAL
 Para este reto el equipo debe **escoger la respuesta correcta** a la pregunta.
 ¿Cuál de estos grupos de **instrumentos** son de **viento?**

A. Flauta, saxofón y clarinet.
 B. Guitarra, tuba y trompeta.
 C. Batería, violín y triángulo.
 D. Lira, bombo y flauta.

Tiempo: 1 minuto



RESPUESTA
 D. es un instrumento musical armónico clasificado como instrumento de teclado y cuerda.



RESPUESTA
 C, su sonido es producido por medio de las vibraciones de las cuerdas.



RESPUESTA
 B, su sonido se origina al ser golpeado o agitado.



RESPUESTA
 A, su sonido es producido por la vibración del viento.

A, B, C ó D MUSICAL
 Para este reto el equipo debe **escoger la respuesta correcta** a la pregunta.

La **definición** "Conjunto de 5 líneas horizontales paralelas sobre el cual se escriben las notas musicales y signos de notación" **corresponde a la palabra:**
 A. Partitura
 B. Tabladura
 C. A tiempo
 D. Pentagrama

Tiempo: 1 minuto



D
 RESPUESTA

A, B, C ó D MUSICAL
 Para este reto el equipo debe **escoger la respuesta correcta** a la pregunta.

La **definición** "es un documento manuscrito o impreso que indica cómo debe interpretarse una composición musical, mediante un lenguaje propio" **corresponde a:**
 A. Sistema de notación.
 B. Partitura.
 C. Contracanto.
 D. Escala de Do mayor.

Tiempo: 1 minuto



B
 RESPUESTA

A, B, C ó D MUSICAL
 Para este reto el equipo debe **escoger la respuesta correcta** a la pregunta.

¿**Qué** son las **notas musicales**?
 A. Símbolos o caracteres de connotación musical.
 B. Representaciones de cualidades del sonido.
 C. Sonidos musicales, ondas sonoras.
 D. Todas las anteriores

Tiempo: 1 minuto



C, las notas musicales son tonos que representan sonidos musicales.
 RESPUESTA

A, B, C ó D MUSICAL
 Para este reto el equipo debe **escoger la respuesta correcta** a la pregunta.

¿**Qué** son las **figuras musicales**?
 A. Símbolos que representan cualidades del sonido.
 B. Ondas sonoras.
 C. Sonidos.
 D. Son tonos.

Tiempo: 1 minuto



A, son grafías que representan cualidades del sonido.
 RESPUESTA

A, B, C ó D MUSICAL
 Para este reto el equipo debe **escoger la respuesta correcta** a la pregunta.

¿**Cuál** de las siguientes es una **figura musical**?

- A. Negra
- B. Redonda
- C. Corchea
- D. Todas las anteriores

Tiempo: 1 minuto



D, la negra, la redonda y la corchea son figuras musicales.
 RESPUESTA

A, B, C ó D MUSICAL
 Para este reto el equipo debe **escoger la respuesta correcta** a la pregunta.

¿Este silencio corresponde a cual **figura musical**?

- A. Blanca
- B. Redonda
- C. Negra
- D. Corchea

Tiempo: 1 minuto



A, toda figura musical posee a su vez un silencio. En este caso el silencio de la blanca corresponde a un sombrero.
 RESPUESTA

A, B, C ó D MUSICAL
 Para este reto el equipo debe **escoger la respuesta correcta** a la pregunta.

¿Que **figura musical** es esta?

- A. Blanca
- B. Negra
- C. Semicorchea
- D. Corchea

Tiempo: 1 minuto



C, la semicorchea es una figura musical cuya duración equivale a la mitad de una corchea.
 RESPUESTA

A, B, C ó D MUSICAL
 Para este reto el equipo debe **escoger la respuesta correcta** a la pregunta.

¿La siguiente **figura musical** que **tiempo** tiene?

- A. 1/4
- B. 1
- C. 2
- D. 1/2

Tiempo: 1 minuto



B, la negra equivale a un tiempo.
 RESPUESTA

A, B, C ó D MUSICAL
 Para este reto el equipo debe **escoger la respuesta correcta** a la pregunta.

La **definición** "artista que produce con su voz sonidos meliosos" **corresponde a:**

- A. Compositor
- B. Músico
- C. Productor
- D. Cantante

Tiempo: 1 minuto

D
RESPUESTA

A, B, C ó D MUSICAL
 Para este reto el equipo debe **escoger la respuesta correcta** a la pregunta.

La **definición** "persona que instruye y guía a intérpretes musicales en el proceso de grabación, y supervisa y modifica la grabación." **corresponde a:**

- A. Compositor
- B. Productor
- C. Cantante
- D. Músico

Tiempo: 1 minuto

B
RESPUESTA

A, B, C ó D MUSICAL
 Para este reto el equipo debe **escoger la respuesta correcta** a la pregunta.

La **definición** "persona que inventa música trabajando los sonidos de forma imaginativa" **corresponde a:**

- A. Productor
- B. Músico
- C. Compositor
- D. Cantante

Tiempo: 1 minuto

C
RESPUESTA

A, B, C ó D MUSICAL
 Para este reto el equipo debe **escoger la respuesta correcta** a la pregunta.

¿Qué es ritmo?

- A. Un flujo de movimiento, controlado y sonoro.
- B. Fuerza, intensidad o volumen de un sonido.
- C. Sensación o impresión producida en el oído por vibraciones.
- D. Todas las anteriores.

Tiempo: 1 minuto

A
RESPUESTA

Apéndice 10. Retos Inteligencia Corporal-Cinética: Mímica.

MÍMICA
 Para este reto el equipo debe escoger a uno de sus miembros para que **por medio de mímica represente** un objeto, una acción o una profesión. Este jugador debe lograr que sus compañeros **adivinen** lo que esta representando. No se puede hablar.

Pista: Acción
Tiempo: 1 minuto

Conversar

Montar a caballo

Hacer la maleta

Animar

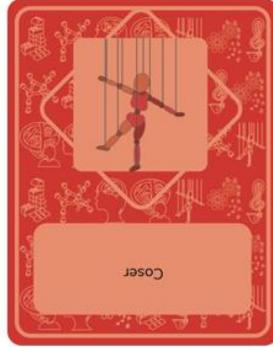
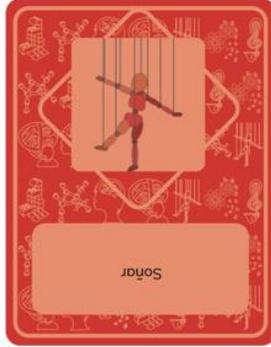
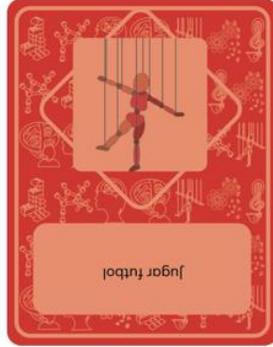
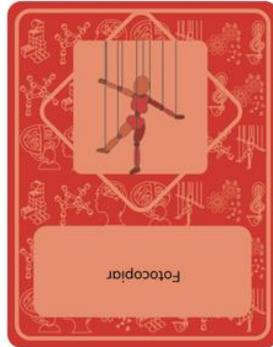
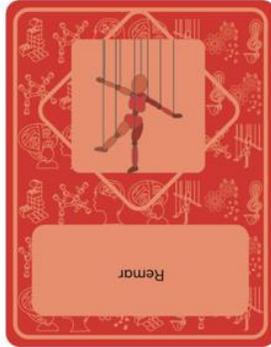
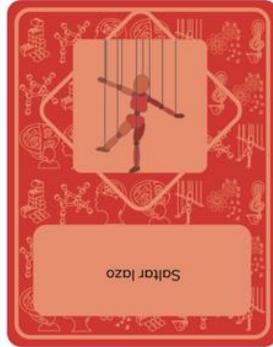
Hacer tampa

Investigar

MÍMICA

Para este reto el equipo debe escoger a uno de sus miembros para que **por medio de mímica represente** un objeto, una acción o una profesión. Este jugador debe lograr que sus compañeros **adivinen** lo que esta representando. No se puede hablar.

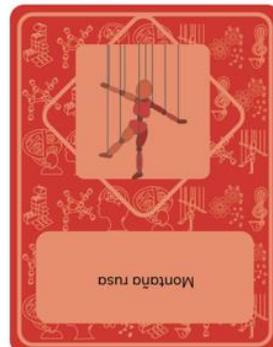
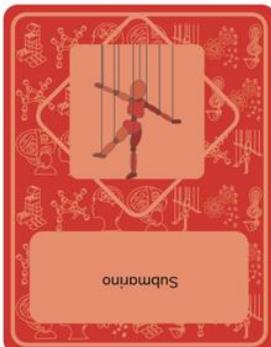
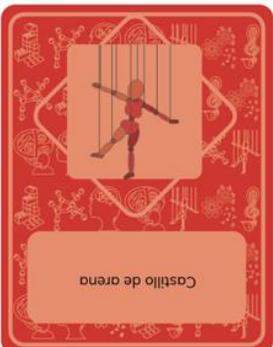
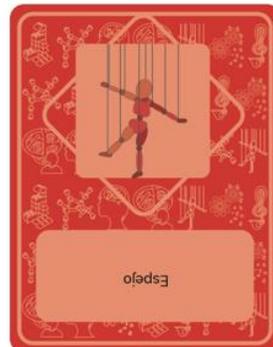
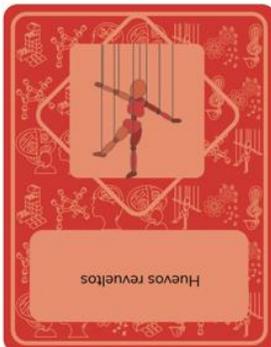
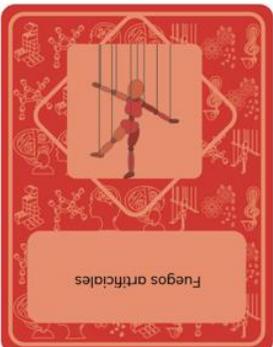
Pista: Acción
Tiempo: 1 minuto



MÍMICA

Para este reto el equipo debe escoger a uno de sus miembros para que **por medio de mímica represente** un objeto, una acción o una profesión. Este jugador debe lograr que sus compañeros **adivinen** lo que esta representando. No se puede hablar.

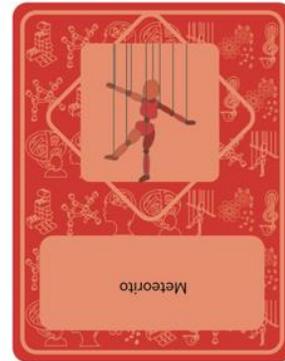
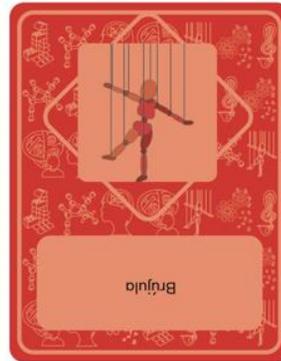
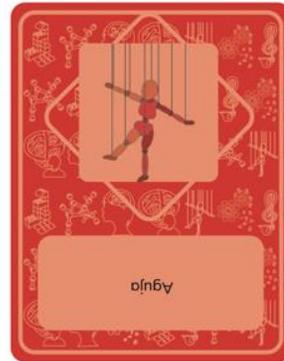
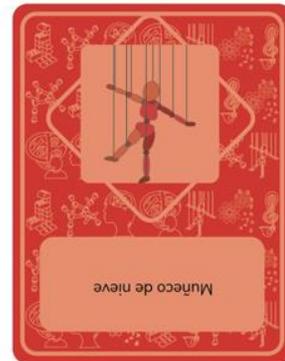
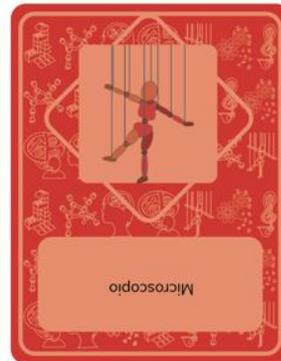
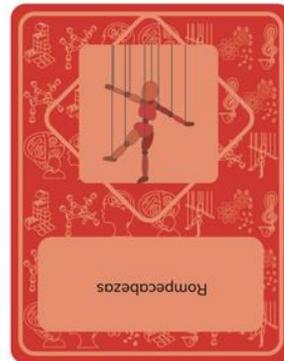
Pista: Objeto
Tiempo: 1 minuto



MÍMICA

Para este reto el equipo debe escoger a uno de sus miembros para que **por medio de mímica represente** un objeto, una acción o una profesión. Este jugador debe lograr que sus compañeros **adivinen** lo que esta representando. No se puede hablar.

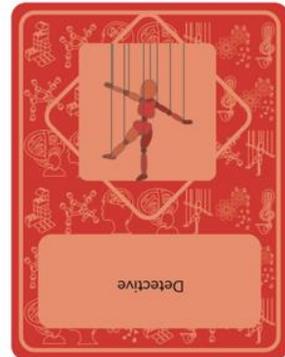
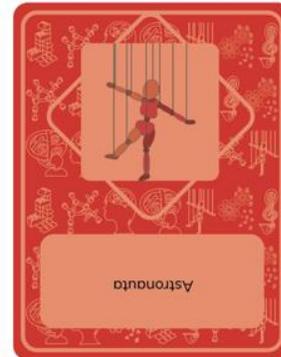
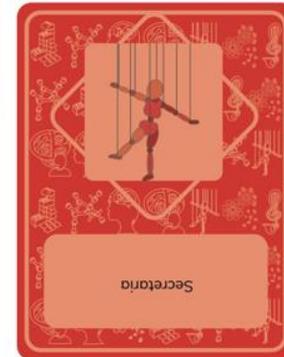
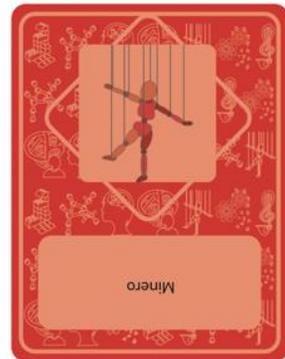
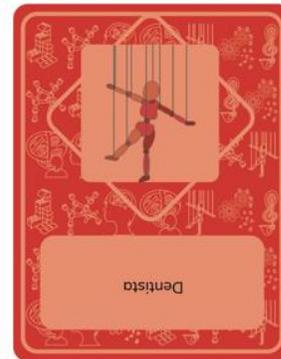
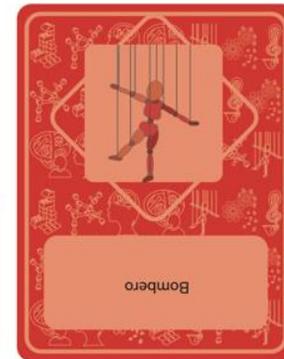
Pista: Objeto
Tiempo: 1 minuto



MÍMICA

Para este reto el equipo debe escoger a uno de sus miembros para que **por medio de mímica represente** un objeto, una acción o una profesión. Este jugador debe lograr que sus compañeros **adivinen** lo que esta representando. No se puede hablar.

Pista: Profesión
Tiempo: 1 minuto

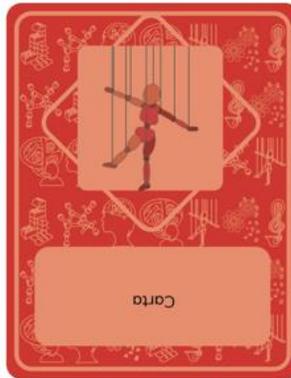
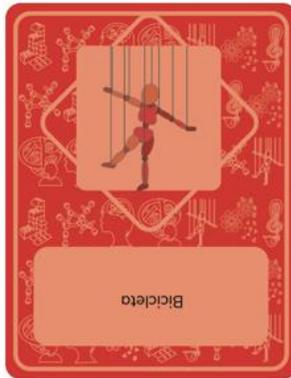
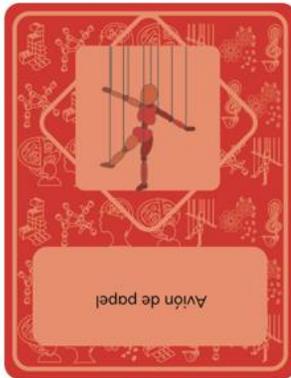
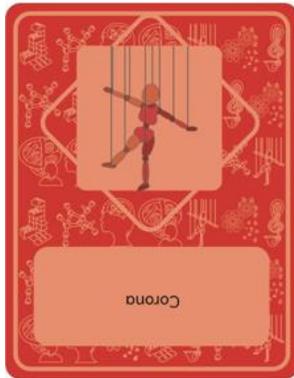
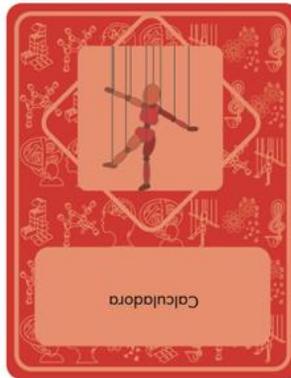
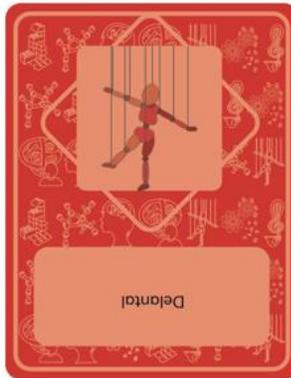
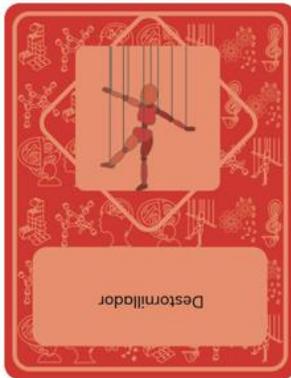


Apéndice 11. Retos Inteligencia Corporal-Cinética: Moldea.

MOLDEA

Para este reto el equipo debe escoger a uno de sus miembros para que **moldee con la plastilina** un objeto, un animal o un lugar. Este jugador debe lograr que sus compañeros **adivinen** lo que represento. No se puede hablar.

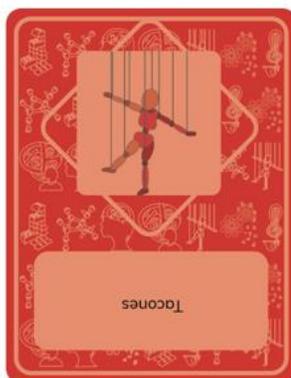
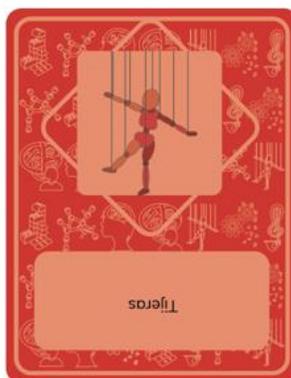
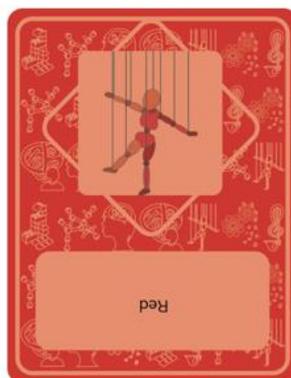
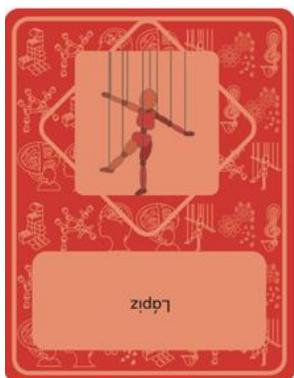
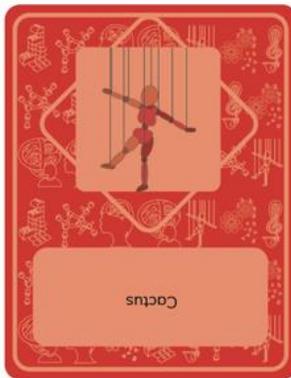
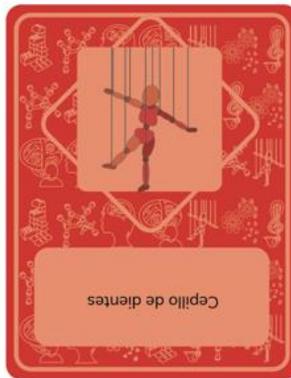
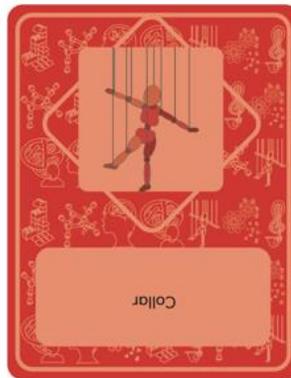
Pista: Objeto
Tiempo: 1 minuto



MOLDEA

Para este reto el equipo debe escoger a uno de sus miembros para que **moldee con la plastilina** un objeto, un animal o un lugar. Este jugador debe lograr que sus compañeros **adivinen** lo que represento. No se puede hablar.

Pista: Objeto
Tiempo: 1 minuto



MOLDEA

Para este reto el equipo debe escoger a uno de sus miembros para que **moldee con la plastilina** un objeto, un animal o un lugar. Este jugador debe lograr que sus compañeros **adivinen** lo que represento. No se puede hablar.

Pista: Lugar
Tiempo: 1 minuto

 Iglesia	 Clínica	 Isla
 Casa	 Volcán	 Cueva

MOLDEA

Para este reto el equipo debe escoger a uno de sus miembros para que **moldee con la plastilina** un objeto, un animal o un lugar. Este jugador debe lograr que sus compañeros **adivinen** lo que represento. No se puede hablar.

Pista: Animal
Tiempo: 1 minuto

 Tardavila	 Tortuga	 Rato
 Camello	 Elefante	 Jirafa

MOLDEA

Para este reto el equipo debe escoger a uno de sus miembros para que **moldee con la plastilina** un objeto, un animal o un lugar. Este jugador debe lograr que sus compañeros **adivinen** lo que represento. No se puede hablar.

Pista: Animal
Tiempo: 1 minuto

Caracol

Conejo

Pulpo

Cocodrilo

Apéndice 12. Retos Inteligencia Visual-Espacial: Dibuja.

DIBUJA

Para este reto el equipo debe escoger a uno de sus miembros para que **dibuje** el objeto, acción o persona que se muestra en el respaldo de esta tarjeta. Este jugador debe lograr que sus compañeros **adivinen** lo que esta representando. No se puede hablar ni escribir.

Pista: Acción
Tiempo: 1 minuto

Ver televisión

Besar

Abrazar

Hacer una escultura

Poner una inyección

Señalar

Escuchar música

DIBUJA

Para este reto el equipo debe escoger a uno de sus miembros para que **dibuje** el objeto, acción o persona que se muestra en el respaldo de esta tarjeta. Este jugador debe lograr que sus compañeros **adivinen** lo que esta representando. No se puede hablar ni escribir.

Pista: Objeto
Tiempo: 1 minuto



Globo terráqueo



Panel de ovelgas



Crema de dientes



Almohada



Lentes de contacto



Flotador



Mesa de noche

DIBUJA

Para este reto el equipo debe escoger a uno de sus miembros para que **dibuje** el objeto, acción o persona que se muestra en el respaldo de esta tarjeta. Este jugador debe lograr que sus compañeros **adivinen** lo que esta representando. No se puede hablar ni escribir.

Pista: Objeto
Tiempo: 1 minuto



Canasta de picnic



Cohete



Cámara



Camión



Raqueta de tenis



Rodadero

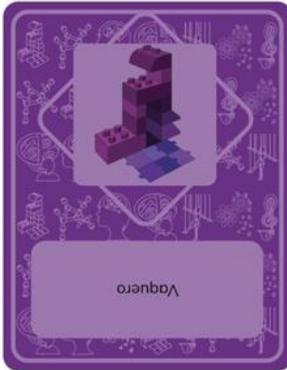
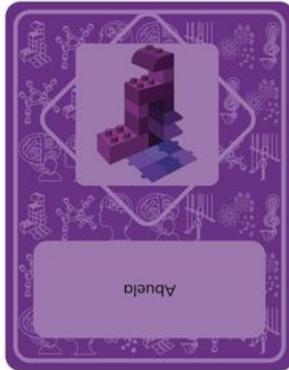


Guantes

DIBUJA

Para este reto el equipo debe escoger a uno de sus miembros para que **dibuje** el objeto, acción o persona que se muestra en el respaldo de esta tarjeta. Este jugador debe lograr que sus compañeros **adivinen** lo que esta representando. No se puede hablar ni escribir.

Pista: Persona
Tiempo: 1 minuto



DIBUJA

Para este reto el equipo debe escoger a uno de sus miembros para que **dibuje** el objeto, acción o persona que se muestra en el respaldo de esta tarjeta. Este jugador debe lograr que sus compañeros **adivinen** lo que esta representando. No se puede hablar ni escribir.

Pista: Persona
Tiempo: 1 minuto

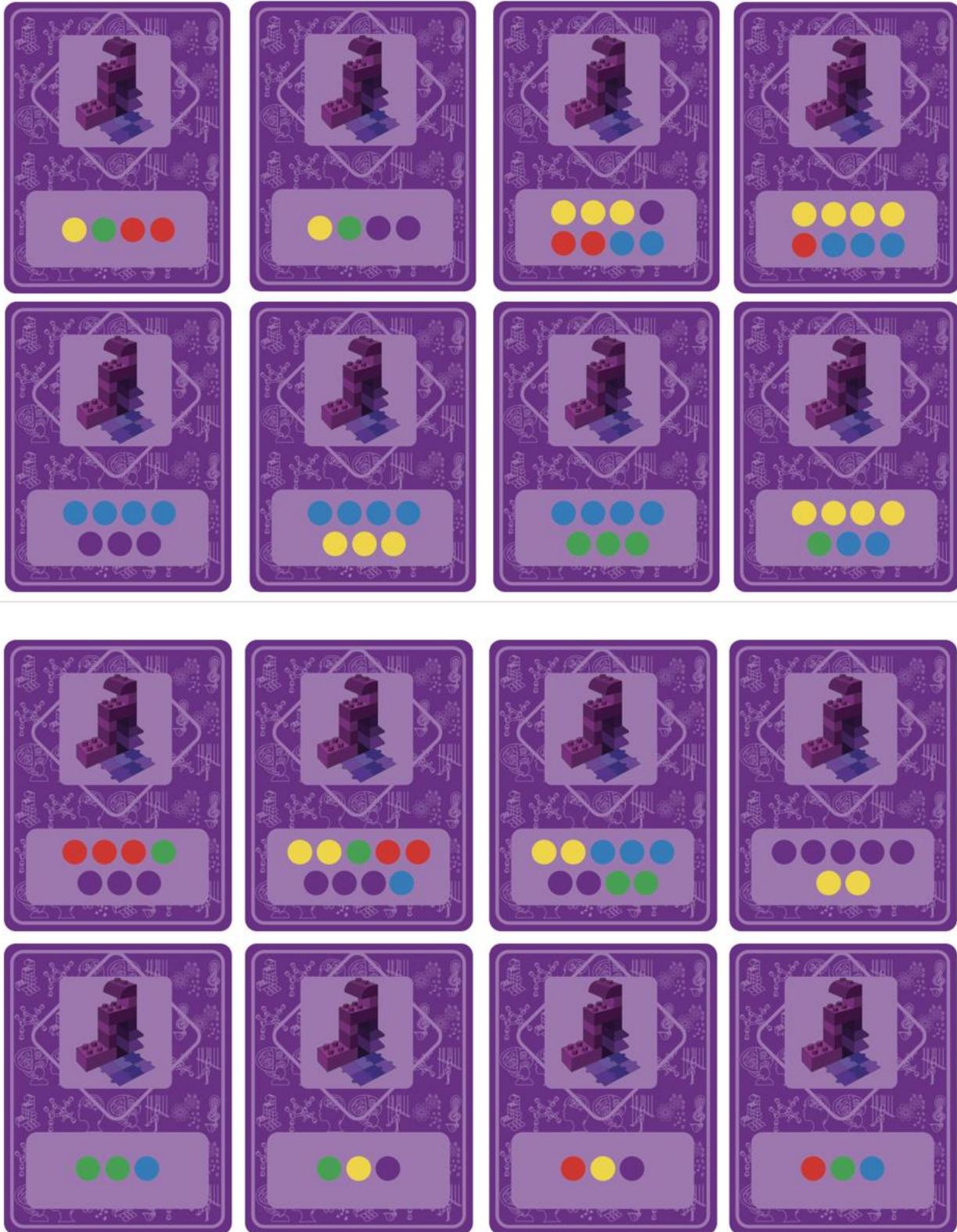


Apéndice 13. Retos Inteligencia Visual-Espacial: Ubica.

UBICA

Para este reto el equipo debe **ubicar** en el cubo las **4 fichas**, logrando con esa ubicación que se vean únicamente los puntos establecidos. En el respaldo de la tarjeta encontrarán los puntos que se deben ver.

Tiempo: 2 minutos



Apéndice 14. Entrevista aficionado a juegos de mesa

**Universidad de La Sabana
Facultad de Educación
Licenciatura en Pedagogía Infantil**

Entrevista**Aficionado a juegos de mesa**

Esta entrevista fue realizada a una persona que es aficionada a los juegos de mesa. Se realizó con dos objetivos: el primero de ellos es tener un punto de vista acerca de los elementos indispensables de un juego de mesa; el segundo es tener una opinión acerca del juego “Divergente”.

¿Qué aspectos son indispensables para un buen juego de mesa?

Principalmente que sea divertido, yo creo que si es divertido con eso es suficiente y bueno si ya tiene un concepto detrás, que se acerque a ese concepto. Pero considero que esto debe ser de forma como inconsciente, porque cuando se impone un concepto o conocimientos a aprender a veces el juego deja de llamar la atención.

¿Qué es lo más importante de un juego de mesa?

Que sea divertido nuevamente, porque en realidad creo que en ese aspecto recae en lo importante de un juego, por eso recibe el nombre de juego de mesa. Los juegos buscan ser entretenidos, distraer y que la gente pase un buen rato.

¿Cuáles son los materiales más duraderos según tu experiencia?

Madera y plástico, bueno algunos tienen algunos componentes metálicos; estos materiales son los que perduran con el tiempo y no es necesario preocuparse por cuantas veces juegue uno.

¿Cuáles son las características de un buen juego de mesa?

Para mí hay dos principales características de un buen juego de mesa, la primera es que sea viable, bueno relativamente fácil de entender o al menos para la edad a la que se está apuntando. La segunda es que sea movido, que no pase una hora sin hacer cosas, que se esté en constante actividad, lo que quiere decir que no sea rutinario.

¿Qué opinas acerca del juego de mesa Divergente?

Bueno en mi opinión el juego está bastante interesante sobre todo por el concepto que tiene detrás de inteligencias múltiples entonces eso me parece chévere, sobre todo porque es un tema que nunca he visto en los juegos de mesa. Adicionalmente me parece que es un juego que se ve que es divertido y muy activo, con esto me refiero a que dada la variedad de actividades que tiene se está en constante movimiento y pues eso entretiene.

¿Qué cambiaría, modificaría o mejoraría del juego Divergente?

De pronto buscaría hacer las instrucciones un poco más pequeñas debido a que si está enfocado para niños pueden ser un poco largas y se pueden cansar antes de terminarlas y me parece que algunos retos son muy sencillos como el de describir y otros muy complicados como los de ubicar de pronto si hubiera una forma de nivelarlo o que todos los retos tuvieran diferentes niveles de dificultad de acuerdo a como lo quieran jugar, escalable también con eso pueden jugar niños más grandes y hasta adultos. Sin embargo, teniendo en cuenta que toca aplicarlo puede ser que en la aplicación ya se pueda ver si los retos son muy sencillos.

¿El manual de instrucciones de Divergente es claro o consideras que le hace faltan aspectos importantes para entender el juego?

En cuanto al manual de instrucciones considero que es claro tal vez lo único que haría es un manual resumido como una tarjeta pequeña para mantener la guía.

Apéndice 15. Entrevista Diseñador gráfico



**Universidad de La Sabana
Facultad de Educación
Licenciatura en Pedagogía Infantil**

Entrevista

Diseñador gráfico

Esta entrevista fue realizada a una diseñadora gráfica. Se realizó con dos objetivos: el primero de ellos es tener un punto de vista acerca de los elementos indispensables para el diseño de un

producto destinado a niños; el segundo es tener una opinión acerca del diseño gráfico del juego de mesa “Divergente”.

¿Qué es lo más importante del diseño gráfico de un producto destinado para niños?

Lo más importante en el diseño gráfico de un producto dirigido a niños es la comunicación visual. Al diseñar una estrategia adecuada se adquieren respuestas eficaces por parte del usuario. Es decir que, si el niño logra comprender el juego por medio de mensajes visuales como imágenes, iconos, figuras y de más, el diseño gráfico del producto fue el apropiado y está entregando el mensaje preciso al usuario, en este caso el niño. El producto debe ser capaz de comunicarle al usuario la información necesaria para llevar a cabo el juego, en otras palabras, el producto debe ser capaz de hablar por sí mismo y la única forma de lograr este cometido es por medio de una buena comunicación visual.

¿Cuáles son los materiales más duraderos según tu experiencia para realizar productos destinados para niños?

Los plásticos son una muy buena opción a la hora de fabricar productos para niños, ya que son fáciles de moldear, se pueden obtener formas complejas y tienen un menor costo a comparación de otros materiales. Entre los Polímeros existen millones de propiedades y estoy segura que en uno de estos encontrarías el adecuado para la producción de tu juego.

¿Considera que la estética del juego Divergente es la adecuada?

El Juego Divergente cuenta con un diseño gráfico estratégico, los colores son adecuados, los personajes están correctamente ilustrados y los iconos comunican exactamente lo que la persona que desarrolló el juego desea.

¿Qué opina acerca de los gráficos (personajes, caja, logos, instructivo, entre otras) del juego de mesa Divergente?

Los gráficos del juego están muy bien diseñados, el logo comunica "Divergente", las cartas y las instrucciones son claras y concisas, los colores son llamativos y vibrantes, los personajes tienen identidad y carácter y la expresión en los rostros son reales (muy buenas ilustraciones).

¿Considera que los gráficos del juego Divergente son llamativos y motivantes para los niños?

Si, definitivamente el juego fue adecuadamente diseñado y dirigido a niños, los colores, los iconos, las imágenes y los personajes tienen todo para atraer al usuario.

¿Qué opina acerca de las gamas de colores utilizadas?

Los colores seleccionados para el diseño del juego son vibrantes y contrastan muy bien, los niños se sienten muy atraídos por esta gama de colores y por este tipo de contrastes.

¿Qué cambiaría, modificaría o mejoraría de la parte gráfica del juego Divergente?

- Algunas de las tipografías utilizadas en el juego
- Los tamaños y la alineación de algunas fuentes
- Algunos contrastes (entre texto y fondos) para facilitar la lectura de los textos

Apéndice 16. Carta de presentación del proyecto

**Universidad de La Sabana
Facultad de Educación
Licenciatura en Pedagogía Infantil**

**Respetada Margarita Aponte
Directora Academia HaPe**

Cordial saludo

La presente es con el fin de presentar el proyecto de Opción de grado de Licenciatura de Pedagogía Infantil de la Universidad de la Sabana, realizado por la estudiante María Fernanda Rueda. Este recibe el nombre de “Divergente” y es un juego de mesa el cual busca diseñar y elaborar un material didáctico para fortalecer 7 de las inteligencias múltiples en el aula, con niños de 8 a 10 años.

De antemano le expreso mi agradecimiento por aceptar la solicitud de aplicar el juego de mesa “Divergente” en la academia HaPe, esto con el fin de hacer una validación del material didáctico.

La aplicación de este material y las actividades planteadas como retos serán aplicadas durante el mes de septiembre y octubre, con el grupo de niños el cual usted me asigne y considere apropiados.

Por otro lado, le informo lo siguiente:

- A. La participación en el proceso tiene un carácter voluntario.
- B. Durante el proceso se realizarán observaciones a mi hijo(a) y toma de registros fotográficos y audiovisuales, que serán utilizados únicamente con fines académicos.
- C. Los procedimientos que serán aplicados no implicarán ningún riesgo físico o psicológico para los niños(a).
- D. La participación en este proceso no representa ningún gasto de mi parte, así como tampoco algún tipo de remuneración económica.
- E. Los datos personales de los niños(a) y la Academia HaPe son confidenciales y no serán utilizados para ningún fin.

Cordialmente,

María Fernanda Rueda Urueña

Estudiante de Pedagogía Infantil

Apéndice 17. Consentimiento informado

Universidad de La Sabana
Facultad de Educación
Licenciatura en Pedagogía Infantil

Consentimiento informado

Yo, _____ identificado(a) con cédula de ciudadanía número _____, expedida en _____ doy mi libre consentimiento para que mi hijo (a) _____ participe en la aplicación del juego de mesa “Divergente.”, el cual tiene como objetivo fortalecer las inteligencias múltiples de mi hijo. Conozco que dicho proyecto es un trabajo de opción de grado del pregrado de Pedagogía Infantil de la Universidad de La Sabana.

Para finalizar, declaro que he sido informado(a) de lo consignado en los siguientes puntos:

- F. La participación en el proceso tiene un carácter voluntario.
- G. Durante el proceso se realizarán observaciones a mi hijo(a) y toma de registros fotográficos y audiovisuales, que serán utilizados únicamente con fines académicos.
- H. El proceso no interferirá con el desarrollo normal de la institución educativa.
- I. Los procedimientos que serán aplicados no implicarán ningún riesgo físico o psicológico para mi hijo(a).
- J. La participación en este proceso no representa ningún gasto de mi parte, así como tampoco algún tipo de remuneración económica.
- K. Los datos personales de mi hijo(a) son confidenciales y no serán utilizados para ningún fin.

Fecha: _____

Firma: _____

Gardner



Universidad de La Sabana
Facultad de Educación
Licenciatura en Pedagogía Infantil

Consentimiento informado

Yo, Fania del pilar Nieto identificado(a) con cédula de ciudadanía número 46-671-086, expedida en Duitama Boyacá doy mi libre consentimiento para que mi hijo(a) Fania Alejandra Arango Nieto participe en la aplicación del juego de mesa "Divergente", el cual tiene como objetivo fortalecer las inteligencias múltiples de mi hijo. Conozco que dicho proyecto es un trabajo de opción de grado del pregrado de Pedagogía Infantil de la Universidad de La Sabana.

Para finalizar, declaro que he sido informado(a) de lo consignado en los siguientes puntos:

- A. La participación en el proceso tiene un carácter voluntario.
- B. Durante el proceso se realizarán observaciones a mi hijo(a) y toma de registros fotográficos y audiovisuales, que serán utilizados únicamente con fines académicos.
- C. El proceso no interferirá con el desarrollo normal de la institución educativa.
- D. Los procedimientos que serán aplicados no implicarán ningún riesgo físico o psicológico para mi hijo(a).
- E. La participación en este proceso no representa ningún gasto de mi parte, así como tampoco algún tipo de remuneración económica.
- F. Los datos personales de mi hijo(a) son confidenciales y no serán utilizados para ningún fin.

Fecha: 28-09-2018

Firma: [Firma]

Pestoluzzi Oscar



Universidad de La Sabana
Facultad de Educación
Licenciatura en Pedagogía Infantil

Consentimiento informado

Yo, OSCAR GUILBERT HERNANDEZ identificado(a) con cédula de ciudadanía (BOYACÁ) número 127153254, expedida en CUMBERS VENEZUELA doy mi libre consentimiento para que mi hijo(a) OSCAR GUILBERT MORA participe en la aplicación del juego de mesa "Divergente", el cual tiene como objetivo fortalecer las inteligencias múltiples de mi hijo. Conozco que dicho proyecto es un trabajo de opción de grado del pregrado de Pedagogía Infantil de la Universidad de La Sabana.

Para finalizar, declaro que he sido informado(a) de lo consignado en los siguientes puntos:

- A. La participación en el proceso tiene un carácter voluntario.
- B. Durante el proceso se realizarán observaciones a mi hijo(a) y toma de registros fotográficos y audiovisuales, que serán utilizados únicamente con fines académicos.
- C. El proceso no interferirá con el desarrollo normal de la institución educativa.
- D. Los procedimientos que serán aplicados no implicarán ningún riesgo físico o psicológico para mi hijo(a).
- E. La participación en este proceso no representa ningún gasto de mi parte, así como tampoco algún tipo de remuneración económica.
- F. Los datos personales de mi hijo(a) son confidenciales y no serán utilizados para ningún fin.

Fecha: 20 de Septiembre 2018

Firma: [Firma]



Neill

Fecha: 20 septiembre/2018

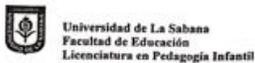
Firma: Claudia Jiménez

Consentimiento informado

Yo, Claudia María Jiménez Sotelo identificado(a) con cédula de ciudadanía número 52.116.734, expedida en Bogotá doy mi libre consentimiento para que mi hijo (a) Oriana María Gutiérrez Jiménez participe en la aplicación del juego de mesa "Divergente", el cual tiene como objetivo fortalecer las inteligencias múltiples de mi hijo. Conozco que dicho proyecto es un trabajo de opción de grado del pregrado de Pedagogía Infantil de la Universidad de La Sabana.

Para finalizar, declaro que he sido informado(a) de lo consignado en los siguientes puntos:

- A. La participación en el proceso tiene un carácter voluntario.
- B. Durante el proceso se realizarán observaciones a mi hijo(a) y toma de registros fotográficos y audiovisuales, que serán utilizados únicamente con fines académicos.
- C. El proceso no interferirá con el desarrollo normal de la institución educativa.
- D. Los procedimientos que serán aplicados no implicarán ningún riesgo físico o psicológico para mi hijo(a).
- E. La participación en este proceso no representa ningún gasto de mi parte, así como tampoco algún tipo de remuneración económica.
- F. Los datos personales de mi hijo(a) son confidenciales y no serán utilizados para ningún fin.



Gardner

Fecha: 21-sep-2018

Firma: [Signature]

Consentimiento informado

Yo, Diana Paola Tondazo identificado(a) con cédula de ciudadanía número 53037154, expedida en Bogotá doy mi libre consentimiento para que mi hijo (a) Diego Tondazo participe en la aplicación del juego de mesa "Divergente", el cual tiene como objetivo fortalecer las inteligencias múltiples de mi hijo. Conozco que dicho proyecto es un trabajo de opción de grado del pregrado de Pedagogía Infantil de la Universidad de La Sabana.

Para finalizar, declaro que he sido informado(a) de lo consignado en los siguientes puntos:

- A. La participación en el proceso tiene un carácter voluntario.
- B. Durante el proceso se realizarán observaciones a mi hijo(a) y toma de registros fotográficos y audiovisuales, que serán utilizados únicamente con fines académicos.
- C. El proceso no interferirá con el desarrollo normal de la institución educativa.
- D. Los procedimientos que serán aplicados no implicarán ningún riesgo físico o psicológico para mi hijo(a).
- E. La participación en este proceso no representa ningún gasto de mi parte, así como tampoco algún tipo de remuneración económica.
- F. Los datos personales de mi hijo(a) son confidenciales y no serán utilizados para ningún fin.

Pestalozzi



Universidad de La Sabana
Facultad de Educación
Licenciatura en Pedagogía Infantil

Fecha: Bogotá, Sep. 20/2018

Consentimiento informado

Yo, Ligia Cely Fonroy identificado(a) con cédula de ciudadanía número 52555203, expedida en Sto fe de doy mi libre consentimiento para que mi hijo (a) Gabriel Arturo Heredia Cely participe en la aplicación del juego de mesa "Divergente", el cual tiene como objetivo fortalecer las inteligencias múltiples de mi hijo. Conozco que dicho proyecto es un trabajo de opción de grado del pregrado de Pedagogía Infantil de la Universidad de La Sabana.

Firma: Ligia Cely Fonroy
52555203

Para finalizar, declaro que he sido informado(a) de lo consignado en los siguientes puntos:

- A. La participación en el proceso tiene un carácter voluntario.
- B. Durante el proceso se realizarán observaciones a mi hijo(a) y toma de registros fotográficos y audiovisuales, que serán utilizados únicamente con fines académicos.
- C. El proceso no interferirá con el desarrollo normal de la institución educativa.
- D. Los procedimientos que serán aplicados no implicarán ningún riesgo físico o psicológico para mi hijo(a).
- E. La participación en este proceso no representa ningún gasto de mi parte, así como tampoco algún tipo de remuneración económica.
- F. Los datos personales de mi hijo(a) son confidenciales y no serán utilizados para ningún fin.

Pestalozzi



Universidad de La Sabana
Facultad de Educación
Licenciatura en Pedagogía Infantil

Fecha: 20 September 2018

Consentimiento informado

Yo, Yolanda Herra Jusseré identificado(a) con cédula de ciudadanía número 52351109, expedida en Bogotá doy mi libre consentimiento para que mi hijo (a) Miguel Santiago Acosta Jusseré participe en la aplicación del juego de mesa "Divergente", el cual tiene como objetivo fortalecer las inteligencias múltiples de mi hijo. Conozco que dicho proyecto es un trabajo de opción de grado del pregrado de Pedagogía Infantil de la Universidad de La Sabana.

Firma: Yolanda Jusseré

Para finalizar, declaro que he sido informado(a) de lo consignado en los siguientes puntos:

- A. La participación en el proceso tiene un carácter voluntario.
- B. Durante el proceso se realizarán observaciones a mi hijo(a) y toma de registros fotográficos y audiovisuales, que serán utilizados únicamente con fines académicos.
- C. El proceso no interferirá con el desarrollo normal de la institución educativa.
- D. Los procedimientos que serán aplicados no implicarán ningún riesgo físico o psicológico para mi hijo(a).
- E. La participación en este proceso no representa ningún gasto de mi parte, así como tampoco algún tipo de remuneración económica.
- F. Los datos personales de mi hijo(a) son confidenciales y no serán utilizados para ningún fin.

Peribozzi



Universidad de La Sabana
Facultad de Educación
Licenciatura en Pedagogía Infantil

Consentimiento informado

Yo, CLAUDIA JIMENEZ identificado(a) con cédula de ciudadanía número 51.989.679, expedida en BOGOTÁ doy mi libre consentimiento para que mi hijo(a) SARA GABRIELA PEDROSO JIMENEZ participe en la aplicación del juego de mesa "Divergente", el cual tiene como objetivo fortalecer las inteligencias múltiples de mi hijo. Conozco que dicho proyecto es un trabajo de opción de grado del pregrado de Pedagogía Infantil de la Universidad de La Sabana.

Para finalizar, declaro que he sido informado(a) de lo consignado en los siguientes puntos:

- A. La participación en el proceso tiene un carácter voluntario.
- B. Durante el proceso se realizarán observaciones a mi hijo(a) y toma de registros fotográficos y audiovisuales, que serán utilizados únicamente con fines académicos.
- C. El proceso no interferirá con el desarrollo normal de la institución educativa.
- D. Los procedimientos que serán aplicados no implicarán ningún riesgo físico o psicológico para mi hijo(a).
- E. La participación en este proceso no representa ningún gasto de mi parte, así como tampoco algún tipo de remuneración económica.
- F. Los datos personales de mi hijo(a) son confidenciales y no serán utilizados para ningún fin.

Fecha: SEP. 20/18

Firma: 

Peribozzi



Universidad de La Sabana
Facultad de Educación
Licenciatura en Pedagogía Infantil

Consentimiento informado

Yo, Alexandra Rodríguez Nolasca identificado(a) con cédula de ciudadanía número 103.430.453, expedida en BOGOTÁ doy mi libre consentimiento para que mi hijo(a) Victory Idon Sarmiento R. participe en la aplicación del juego de mesa "Divergente", el cual tiene como objetivo fortalecer las inteligencias múltiples de mi hijo. Conozco que dicho proyecto es un trabajo de opción de grado del pregrado de Pedagogía Infantil de la Universidad de La Sabana.

Para finalizar, declaro que he sido informado(a) de lo consignado en los siguientes puntos:

- A. La participación en el proceso tiene un carácter voluntario.
- B. Durante el proceso se realizarán observaciones a mi hijo(a) y toma de registros fotográficos y audiovisuales, que serán utilizados únicamente con fines académicos.
- C. El proceso no interferirá con el desarrollo normal de la institución educativa.
- D. Los procedimientos que serán aplicados no implicarán ningún riesgo físico o psicológico para mi hijo(a).
- E. La participación en este proceso no representa ningún gasto de mi parte, así como tampoco algún tipo de remuneración económica.
- F. Los datos personales de mi hijo(a) son confidenciales y no serán utilizados para ningún fin.

Fecha: 20.09.2018

Firma: 

Gardner



Universidad de La Sabana
Facultad de Educación
Licenciatura en Pedagogía Infantil

Fecha: 20 de septiembre 2018

Consentimiento informado

Yo, Gustavo Lopez S identificado(a) con cédula de ciudadanía número 19325432, expedida en Bogotá, doy mi libre consentimiento para que mi hijo (a) Juan pablo Lopez M. participe en la aplicación del juego de mesa "Divergente", el cual tiene como objetivo fortalecer las inteligencias múltiples de mi hijo. Conozco que dicho proyecto es un trabajo de opción de grado del pregrado de Pedagogía Infantil de la Universidad de La Sabana.

Firma: [Signature]

Para finalizar, declaro que he sido informado(a) de lo consignado en los siguientes puntos:

- A. La participación en el proceso tiene un carácter voluntario.
- B. Durante el proceso se realizarán observaciones a mi hijo(a) y toma de registros fotográficos y audiovisuales, que serán utilizados únicamente con fines académicos.
- C. El proceso no interferirá con el desarrollo normal de la institución educativa.
- D. Los procedimientos que serán aplicados no implicarán ningún riesgo físico o psicológico para mi hijo(a).
- E. La participación en este proceso no representa ningún gasto de mi parte, así como tampoco algún tipo de remuneración económica.
- F. Los datos personales de mi hijo(a) son confidenciales y no serán utilizados para ningún fin.

Gardner



Universidad de La Sabana
Facultad de Educación
Licenciatura en Pedagogía Infantil

Fecha: 20/sep/2018

Consentimiento informado

Yo, Maria Paula Mejia Guzmán identificado(a) con cédula de ciudadanía número 32.513.753, expedida en Bogotá, doy mi libre consentimiento para que mi hijo (a) Samuel Mateo Mejia participe en la aplicación del juego de mesa "Divergente", el cual tiene como objetivo fortalecer las inteligencias múltiples de mi hijo. Conozco que dicho proyecto es un trabajo de opción de grado del pregrado de Pedagogía Infantil de la Universidad de La Sabana.

Firma: [Signature]

Para finalizar, declaro que he sido informado(a) de lo consignado en los siguientes puntos:

- A. La participación en el proceso tiene un carácter voluntario.
- B. Durante el proceso se realizarán observaciones a mi hijo(a) y toma de registros fotográficos y audiovisuales, que serán utilizados únicamente con fines académicos.
- C. El proceso no interferirá con el desarrollo normal de la institución educativa.
- D. Los procedimientos que serán aplicados no implicarán ningún riesgo físico o psicológico para mi hijo(a).
- E. La participación en este proceso no representa ningún gasto de mi parte, así como tampoco algún tipo de remuneración económica.
- F. Los datos personales de mi hijo(a) son confidenciales y no serán utilizados para ningún fin.

Gardner



Universidad de La Sabana
Facultad de Educación
Licenciatura en Pedagogía Infantil

Consentimiento informado

Yo, Ximely Aranda Lopez identificado(a) con cédula de ciudadanía número 52959703, expedida en Bogotá doy mi libre consentimiento para que mi hijo (a) Juan Jose Muñoz Aranda participe en la aplicación del juego de mesa "Divergente", el cual tiene como objetivo fortalecer las inteligencias múltiples de mi hijo. Conozco que dicho proyecto es un trabajo de opción de grado del pregrado de Pedagogía Infantil de la Universidad de La Sabana.

Fecha: 20 Sep / 2018

Firma: [Firma manuscrita]

Para finalizar, declaro que he sido informado(a) de lo consignado en los siguientes puntos:

- A. La participación en el proceso tiene un carácter voluntario.
- B. Durante el proceso se realizarán observaciones a mi hijo(a) y toma de registros fotográficos y audiovisuales, que serán utilizados únicamente con fines académicos.
- C. El proceso no interferirá con el desarrollo normal de la institución educativa.
- D. Los procedimientos que serán aplicados no implicarán ningún riesgo físico o psicológico para mi hijo(a).
- E. La participación en este proceso no representa ningún gasto de mi parte, así como tampoco algún tipo de remuneración económica.
- F. Los datos personales de mi hijo(a) son confidenciales y no serán utilizados para ningún fin.

Gardner



Universidad de La Sabana
Facultad de Educación
Licenciatura en Pedagogía Infantil

Consentimiento informado

Yo, ABEO DAMIAN GARCIA identificado(a) con cédula de ciudadanía número 52796905, expedida en BOGOTÁ doy mi libre consentimiento para que mi hijo (a) NICOLAS ESPINO SALTOS participe en la aplicación del juego de mesa "Divergente", el cual tiene como objetivo fortalecer las inteligencias múltiples de mi hijo. Conozco que dicho proyecto es un trabajo de opción de grado del pregrado de Pedagogía Infantil de la Universidad de La Sabana.

Fecha: 20-09-2018

Firma: [Firma manuscrita]

Para finalizar, declaro que he sido informado(a) de lo consignado en los siguientes puntos:

- A. La participación en el proceso tiene un carácter voluntario.
- B. Durante el proceso se realizarán observaciones a mi hijo(a) y toma de registros fotográficos y audiovisuales, que serán utilizados únicamente con fines académicos.
- C. El proceso no interferirá con el desarrollo normal de la institución educativa.
- D. Los procedimientos que serán aplicados no implicarán ningún riesgo físico o psicológico para mi hijo(a).
- E. La participación en este proceso no representa ningún gasto de mi parte, así como tampoco algún tipo de remuneración económica.
- F. Los datos personales de mi hijo(a) son confidenciales y no serán utilizados para ningún fin.



Universidad de La Sabana
Facultad de Educación
Licenciatura en Pedagogía Infantil

Fecha: Sept 20 2018

Consentimiento informado

Yo, Diana Bermudez identificado(a) con cédula de ciudadanía número 34 785 488, expedida en Usaque doy mi libre consentimiento para que mi hijo (a) Santiago Granada participe en la aplicación del juego de mesa "Divergente", el cual tiene como objetivo fortalecer las inteligencias múltiples de mi hijo. Conozco que dicho proyecto es un trabajo de opción de grado del pregrado de Pedagogía Infantil de la Universidad de La Sabana.

Firma: [Firma manuscrita]

Para finalizar, declaro que he sido informado(a) de lo consignado en los siguientes puntos:

- A. La participación en el proceso tiene un carácter voluntario.
- B. Durante el proceso se realizarán observaciones a mi hijo(a) y toma de registros fotográficos y audiovisuales, que serán utilizados únicamente con fines académicos.
- C. El proceso no interferirá con el desarrollo normal de la institución educativa.
- D. Los procedimientos que serán aplicados no implicarán ningún riesgo físico o psicológico para mi hijo(a).
- E. La participación en este proceso no representa ningún gasto de mi parte, así como tampoco algún tipo de remuneración económica.
- F. Los datos personales de mi hijo(a) son confidenciales y no serán utilizados para ningún fin.

Apéndice 18. Asentimiento informado

**Universidad de La Sabana
Facultad de Educación
Licenciatura en Pedagogía Infantil**

Asentimiento de menor de edad

Recibe un cariñoso saludo. Yo María Fernanda Rueda soy una estudiante de Pedagogía Infantil. Hoy quiero invitarte a participar en la aplicación de un juego de mesa que diseñe, en este juego tendrás que trabajar en grupo y realizar algunas actividades muy divertidas ¿Te animas a participar? Tu mamá/papá ya me autorizó pero no quiero hacerlo sin que tú también me expreses que quieres hacerlo.

Si deseas aceptar y acompañarme en esta aventura, te pido que me regales tu firma y/o tu huella sobre este papel. De esa manera quedará constancia de que te contamos sobre lo que vamos a hacer y aceptaste participar sin que nadie te obligue... ¿Te animas?

Firma y/o huella del niño(a) participante.

Fecha: _____



Universidad de La Sabana
Facultad de Educación
Licenciatura en Pedagogía Infantil

Asentimiento de menor de edad

Recibe un cariñoso saludo. Yo María Fernanda Rueda soy una estudiante de Pedagogía Infantil. Hoy quiero invitarte a participar en la aplicación de un juego de mesa que diseñe, en este juego tendrás que trabajar en grupo y realizar algunas actividades muy divertidas ¿Te animas a participar? Tu mamá/papá ya me autorizó pero no quiero hacerlo sin que tú también me expreses que quieres hacerlo.

Si deseas aceptar y acompañarme en esta aventura, te pido que me regales tu firma y/o tu huella sobre este papel. De esa manera quedará constancia de que te contamos sobre lo que vamos a hacer y aceptaste participar sin que nadie te obligue... ¿Te animas?

Maria Alejandra Araque Nieto

Firma y/o huella del niño(a) participante.

Fecha: _____



Universidad de La Sabana
Facultad de Educación
Licenciatura en Pedagogía Infantil

Asentimiento de menor de edad

Recibe un cariñoso saludo. Yo María Fernanda Rueda soy una estudiante de Pedagogía Infantil. Hoy quiero invitarte a participar en la aplicación de un juego de mesa que diseñe, en este juego tendrás que trabajar en grupo y realizar algunas actividades muy divertidas ¿Te animas a participar? Tu mamá/papá ya me autorizó pero no quiero hacerlo sin que tú también me expreses que quieres hacerlo.

Si deseas aceptar y acompañarme en esta aventura, te pido que me regales tu firma y/o tu huella sobre este papel. De esa manera quedará constancia de que te contamos sobre lo que vamos a hacer y aceptaste participar sin que nadie te obligue... ¿Te animas?

Derek Medina

Firma y/o huella del niño(a) participante.

Fecha: 24/09/18



Universidad de La Sabana
Facultad de Educación
Licenciatura en Pedagogía Infantil

Asentimiento de menor de edad

Recibe un cariñoso saludo. Yo María Fernanda Rueda soy una estudiante de Pedagogía Infantil. Hoy quiero invitarte a participar en la aplicación de un juego de mesa que diseñe, en este juego tendrás que trabajar en grupo y realizar algunas actividades muy divertidas ¿Te animas a participar? Tu mamá/papá ya me autorizó pero no quiero hacerlo sin que tú también me expreses que quieres hacerlo.

Si deseas aceptar y acompañarme en esta aventura, te pido que me regales tu firma y/o tu huella sobre este papel. De esa manera quedará constancia de que te contamos sobre lo que vamos a hacer y aceptaste participar sin que nadie te obligue... ¿Te animas?

Juan Pablo

Firma y/o huella del niño(a) participante.

Fecha: _____



Universidad de La Sabana
Facultad de Educación
Licenciatura en Pedagogía Infantil

Asentimiento de menor de edad

Recibe un cariñoso saludo. Yo María Fernanda Rueda soy una estudiante de Pedagogía Infantil. Hoy quiero invitarte a participar en la aplicación de un juego de mesa que diseñe, en este juego tendrás que trabajar en grupo y realizar algunas actividades muy divertidas ¿Te animas a participar? Tu mamá/papá ya me autorizó pero no quiero hacerlo sin que tú también me expreses que quieres hacerlo.

Si deseas aceptar y acompañarme en esta aventura, te pido que me regales tu firma y/o tu huella sobre este papel. De esa manera quedará constancia de que te contamos sobre lo que vamos a hacer y aceptaste participar sin que nadie te obligue... ¿Te animas?

Juan José Quiroz Amador

Firma y/o huella del niño(a) participante.

Fecha: 24/09/18



Universidad de La Sabana
Facultad de Educación
Licenciatura en Pedagogía Infantil

Asentimiento de menor de edad

Recibe un cariñoso saludo. Yo Maria Fernanda Rueda soy una estudiante de Pedagogía Infantil. Hoy quiero invitarte a participar en la aplicación de un juego de mesa que diseña, en este juego tendrás que trabajar en grupo y realizar algunas actividades muy divertidas ¿Te animas a participar? Tu mamá/papá ya me autorizó pero no quiero hacerlo sin que tú también me expreses que quieres hacerlo.

Si deseas aceptar y acompañarme en esta aventura, te pido que me regales tu firma y/o tu huella sobre este papel. De esa manera quedará constancia de que te contamos sobre lo que vamos a hacer y aceptaste participar sin que nadie te obligue... ¿Te animas?

Nicolás Espino
Firma y/o huella del niño(a) participante.

Fecha: 24 09 2018



Universidad de La Sabana
Facultad de Educación
Licenciatura en Pedagogía Infantil

Asentimiento de menor de edad

Recibe un cariñoso saludo. Yo Maria Fernanda Rueda soy una estudiante de Pedagogía Infantil. Hoy quiero invitarte a participar en la aplicación de un juego de mesa que diseña, en este juego tendrás que trabajar en grupo y realizar algunas actividades muy divertidas ¿Te animas a participar? Tu mamá/papá ya me autorizó pero no quiero hacerlo sin que tú también me expreses que quieres hacerlo.

Si deseas aceptar y acompañarme en esta aventura, te pido que me regales tu firma y/o tu huella sobre este papel. De esa manera quedará constancia de que te contamos sobre lo que vamos a hacer y aceptaste participar sin que nadie te obligue... ¿Te animas?

ee
Firma y/o huella del niño(a) participante.

Fecha: 24 Septiembre



Universidad de La Sabana
Facultad de Educación
Licenciatura en Pedagogía Infantil

Asentimiento de menor de edad

Recibe un cariñoso saludo. Yo Maria Fernanda Rueda soy una estudiante de Pedagogía Infantil. Hoy quiero invitarte a participar en la aplicación de un juego de mesa que diseña, en este juego tendrás que trabajar en grupo y realizar algunas actividades muy divertidas ¿Te animas a participar? Tu mamá/papá ya me autorizó pero no quiero hacerlo sin que tú también me expreses que quieres hacerlo.

Si deseas aceptar y acompañarme en esta aventura, te pido que me regales tu firma y/o tu huella sobre este papel. De esa manera quedará constancia de que te contamos sobre lo que vamos a hacer y aceptaste participar sin que nadie te obligue... ¿Te animas?

Sanjago Granada
Firma y/o huella del niño(a) participante.

Fecha: 24 de septiembre 2018



Universidad de La Sabana
Facultad de Educación
Licenciatura en Pedagogía Infantil

Asentimiento de menor de edad

Recibe un cariñoso saludo. Yo Maria Fernanda Rueda soy una estudiante de Pedagogía Infantil. Hoy quiero invitarte a participar en la aplicación de un juego de mesa que diseña, en este juego tendrás que trabajar en grupo y realizar algunas actividades muy divertidas ¿Te animas a participar? Tu mamá/papá ya me autorizó pero no quiero hacerlo sin que tú también me expreses que quieres hacerlo.

Si deseas aceptar y acompañarme en esta aventura, te pido que me regales tu firma y/o tu huella sobre este papel. De esa manera quedará constancia de que te contamos sobre lo que vamos a hacer y aceptaste participar sin que nadie te obligue... ¿Te animas?

Nathalia Zegura García
Firma y/o huella del niño(a) participante.

Fecha: 24 sept 2018



Universidad de La Sabana
Facultad de Educación
Licenciatura en Pedagogía Infantil

Asentimiento de menor de edad

Recibe un cariñoso saludo. Yo Maria Fernanda Rueda soy una estudiante de Pedagogía Infantil. Hoy quiero invitarte a participar en la aplicación de un juego de mesa que diseñe, en este juego tendrás que trabajar en grupo y realizar algunas actividades muy divertidas ¿Te animas a participar? Tu mamá/papá ya me autorizó pero no quiero hacerlo sin que tú también me expreses que quieres hacerlo.

Si deseas aceptar y acompañarme en esta aventura, te pido que me regales tu firma y/o tu huella sobre este papel. De esa manera quedará constancia de que te contamos sobre lo que vamos a hacer y aceptaste participar sin que nadie te obligue... ¿Te animas?

Firma y/o huella del niño(a) participante.

Fecha: 21/09/2018



Universidad de La Sabana
Facultad de Educación
Licenciatura en Pedagogía Infantil

Asentimiento de menor de edad

Recibe un cariñoso saludo. Yo Maria Fernanda Rueda soy una estudiante de Pedagogía Infantil. Hoy quiero invitarte a participar en la aplicación de un juego de mesa que diseñe, en este juego tendrás que trabajar en grupo y realizar algunas actividades muy divertidas ¿Te animas a participar? Tu mamá/papá ya me autorizó pero no quiero hacerlo sin que tú también me expreses que quieres hacerlo.

Si deseas aceptar y acompañarme en esta aventura, te pido que me regales tu firma y/o tu huella sobre este papel. De esa manera quedará constancia de que te contamos sobre lo que vamos a hacer y aceptaste participar sin que nadie te obligue... ¿Te animas?

Firma y/o huella del niño(a) participante.

Fecha: _____



Universidad de La Sabana
Facultad de Educación
Licenciatura en Pedagogía Infantil

Asentimiento de menor de edad

Recibe un cariñoso saludo. Yo María Fernanda Rueda soy una estudiante de Pedagogía Infantil. Hoy quiero invitarte a participar en la aplicación de un juego de mesa que diseñe, en este juego tendrás que trabajar en grupo y realizar algunas actividades muy divertidas ¿Te animas a participar? Tu mamá/papá ya me autorizó pero no quiero hacerlo sin que tú también me expreses que quieres hacerlo.

Si deseas aceptar y acompañarme en esta aventura, te pido que me regales tu firma y/o tu huella sobre este papel. De esa manera quedará constancia de que te contamos sobre lo que vamos a hacer y aceptaste participar sin que nadie te obligue... ¿Te animas?

Firma y/o huella del niño(a) participante.

Fecha: 19/12/2018



Universidad de La Sabana
Facultad de Educación
Licenciatura en Pedagogía Infantil

Asentimiento de menor de edad

Recibe un cariñoso saludo. Yo Maria Fernanda Rueda soy una estudiante de Pedagogía Infantil. Hoy quiero invitarte a participar en la aplicación de un juego de mesa que diseñe, en este juego tendrás que trabajar en grupo y realizar algunas actividades muy divertidas ¿Te animas a participar? Tu mamá/papá ya me autorizó pero no quiero hacerlo sin que tú también me expreses que quieres hacerlo.

Si deseas aceptar y acompañarme en esta aventura, te pido que me regales tu firma y/o tu huella sobre este papel. De esa manera quedará constancia de que te contamos sobre lo que vamos a hacer y aceptaste participar sin que nadie te obligue... ¿Te animas?

Firma y/o huella del niño(a) participante.

Fecha: 21/12/18



Universidad de La Sabana
Facultad de Educación
Licenciatura en Pedagogía Infantil

Asentimiento de menor de edad

Recibe un cariñoso saludo. Yo María Fernanda Rueda soy una estudiante de Pedagogía Infantil. Hoy quiero invitarte a participar en la aplicación de un juego de mesa que diseñe, en este juego tendrás que trabajar en grupo y realizar algunas actividades muy divertidas ¿Te animas a participar? Tu mamá/papá ya me autorizó pero no quiero hacerlo sin que tú también me expreses que quieres hacerlo.

Si deseas aceptar y acompañarme en esta aventura, te pido que me regales tu firma y/o tu huella sobre este papel. De esa manera quedará constancia de que te contamos sobre lo que vamos a hacer y aceptaste participar sin que nadie te obligue... ¿Te animas?

Firma y/o huella del niño(a) participante.

Fecha:

Apéndice 19. Carta para los evaluadores



**Academia HaPe
Universidad de La Sabana
Facultad de Educación
Licenciatura en Pedagogía Infantil**

Respetada

De antemano le expreso mi agradecimiento por aceptar la solicitud para participar como experta en la validación del material didáctico “DIVERGENTE” elaborado como opción de grado, cuyo objetivo es diseñar y elaborar un material didáctico para fortalecer 7 de las inteligencias múltiples en el aula, con niños de 8 a 10 años.

La aplicación de este material y las actividades planteadas como retos serán aplicadas durante los meses de septiembre y octubre del 2018. Tenga en cuenta, por favor, que este formato no corresponde a una evaluación; me interesa contar con información de su experiencia para continuar con el proceso de aplicación y análisis de resultados. Por lo tanto, agradezco su colaboración, en la siguiente página encontrará la instrucción y formato diseñado especialmente para este material didáctico.

Cordialmente,

María Fernanda Rueda Urueña

Estudiante de Pedagogía Infantil

Apéndice 20. Instrumento validación docentes

MARÍA AUGÉLICA RODRÍGUEZ.

Instrumento de validación

La valoración se realiza de acuerdo a la escala Likert, en la cual hay 5 niveles: Cada uno criterio esta representado con un numero, como se indica a continuación:

- 5 = Muy de acuerdo (+)
- 4 = De acuerdo (+)
- 3 = Ni de acuerdo ni en desacuerdo
- 2 = Algo en desacuerdo (-)
- 1 = Muy en desacuerdo (-)

INSTRUMENTO DE VALIDACIÓN						
CARACTERÍSTICAS	ITEM	VALORACIÓN				OBSERVACIONES
		1	2	3	4	
OBJETIVO	El objetivo principal del juego está acorde a lo que este ofrece.	✓				
	El objetivo del juego se cumple.	✓				
	Los retos de la inteligencia Lingüística son acordes a la edad.	✓				
	Los retos de la inteligencia Logico-matemática son acordes a la edad.	✓				
	Los retos de la inteligencia Musical son acordes a la edad.	✓				
	Los retos de la inteligencia Visual-Espacial son acordes a la edad.	✓				
	Los retos de la inteligencia Corporal-Cinésica son acordes a la edad.	✓				
	La inteligencia Interpersonal se percibe en el desarrollo del juego.	✓				

		1	2	3	4	5
	La inteligencia Intrapersonal se percibe en el desarrollo del juego.		✓			
	El juego permite la articulación de las inteligencias.	✓				
DISEÑO	El diseño general del juego de mesa "Divergente" es agradable visualmente, llamativo y motivante.				✓	
	Los personajes son agradables visualmente, llamativos y motivantes.				✓	
	Los diferentes elementos del juego son estéticos y agradables visualmente.				✓	
	El manual de instrucciones está organizado y es agradable visualmente. Los colores utilizados y adecuados a la edad.				✓	
ESTRUCTURA	El manual de instrucciones es claro y fácil de comprender.			✓		
	Los elementos del juego cumplen con su finalidad.				✓	
	Los diferentes elementos del juego están hechos de materiales adecuados y duraderos.				✓	

Danny Racedo

Instrumento de validación

La valoración se realiza de acuerdo a la escala Likert, en la cual hay 5 niveles: Cada uno criterio esta representado con un numero, como se indica a continuación:

- 5= Muy de acuerdo (+)
- 4= De acuerdo (+)
- 3= No de acuerdo ni en desacuerdo
- 2= Algo en desacuerdo (-)
- 1= Muy en desacuerdo (-)

CARACTERÍSTICAS	ITEM	VALORACIÓN					OBSERVACIONES
		5	4	3	2	1	
OBJETIVO	El objetivo principal del juego está acorde a lo que este ofrece.	✓					
	El objetivo del juego se cumple.	✓					
	Los retos de la inteligencia Lingüística son acordes a la edad.	✓					
	Los retos de la inteligencia Logico-matemática son acordes a la edad.	✓					
	Los retos de la inteligencia Musical son acordes a la edad.	✓					
	Los retos de la inteligencia Visual-Espacial son acordes a la edad.	✓					
	Los retos de la inteligencia Corporal-Cinética son acordes a la edad.	✓					
	La inteligencia Interpersonal se percibe en el desarrollo del juego.	✓					

		5 4 3 2 1					
		5	4	3	2	1	
DISEÑO	La inteligencia Intrapersonal se percibe en el desarrollo del juego.	✓					
	El juego permite la articulación de las inteligencias.	✓					
	El diseño general del juego de mesa "Divergente" es agradable visualmente, llamativo y motivante.	✓					
	Los personajes son agradables visualmente, llamativos y motivantes.	✓					
	Los diferentes elementos del juego son estéticos y agradables visualmente.	✓					
	El manual de instrucciones está organizado y es agradable visualmente.	✓					
ESTRUCTURA	Los colores utilizados y adecuados a la edad.	✓					
	El manual de instrucciones es claro y fácil de comprender.	✓					
	Los elementos del juego cumplen con su finalidad.	✓					
	Los diferentes elementos del juego están hechos de materiales adecuados y duraderos.	✓					

Luz Diana Saraf
Se en pequeño familia familiar.
Donde Trabajo: Hape.

Instrumento de validación

La valoración se realiza de acuerdo a la escala Likert, en la cual hay 5 niveles: Cada uno criterio esta representado con un numero, como se indica a continuación:

- 5= Muy de acuerdo (+)
- 4= De acuerdo (+)
- 3= No de acuerdo ni en desacuerdo
- 2= Algo en desacuerdo (-)
- 1= Muy en desacuerdo (-)

CARACTERÍSTICAS	ITEM	VALORACIÓN					OBSERVACIONES
		5	4	3	2	1	
OBJETIVO	El objetivo principal del juego está acorde a lo que este ofrece.	x					
	El objetivo del juego se cumple.	x					
	Los retos de la inteligencia Lingüística son acordes a la edad.	x					
	Los retos de la inteligencia Logico-matemática son acordes a la edad.	x					
	Los retos de la inteligencia Musical son acordes a la edad.	x					
	Los retos de la inteligencia Visual-Espacial son acordes a la edad.	x					
	Los retos de la inteligencia Corporal-Cinética son acordes a la edad.	x					
	La inteligencia Interpersonal se percibe en el desarrollo del juego.	x					

		5 4 3 2 1					
		5	4	3	2	1	
DISEÑO	La inteligencia Intrapersonal se percibe en el desarrollo del juego.	x					
	El juego permite la articulación de las inteligencias.	x					
	El diseño general del juego de mesa "Divergente" es agradable visualmente, llamativo y motivante.	x					
	Los personajes son agradables visualmente, llamativos y motivantes.	x					
	Los diferentes elementos del juego son estéticos y agradables visualmente.	x					
	El manual de instrucciones está organizado y es agradable visualmente.	x					
ESTRUCTURA	Los colores utilizados y adecuados a la edad.	x					
	El manual de instrucciones es claro y fácil de comprender.	x					
	Los elementos del juego cumplen con su finalidad.	x					
	Los diferentes elementos del juego están hechos de materiales adecuados y duraderos.	x					

Apéndice 21. Instrumento validación niños

**Universidad de La Sabana
Facultad de Educación
Licenciatura en Pedagogía Infantil**

**Instrumento validación piloto
Entrevista para los niños**

Esta entrevista fue realizada de forma grupal, a los niños que participaron en la aplicación del juego de mesa “Divergente”. Fue una entrevista estructurada, la cual buscaba conocer la opinión de los niños acerca del juego de mesa.

8. ¿Entendieron fácilmente cómo se jugaba el juego de mesa divergente?
9. ¿Qué les gusto del juego de mesa Divergente?
10. ¿Les pareció divertido y entretenido el juego de mesa?
11. ¿Les gustó el diseño (personajes, imágenes, entre otros) del juego de mesa?
12. ¿Cuáles fueron los retos que más les gustaron y por qué?
13. ¿Cuáles fueron los retos que menos les gustaron y por qué?
14. El juego de mesa se juega por grupos, ¿Les gustó esta forma de jugar?
15. Divergente requiere de un tiempo no menor a 30 minutos. Teniendo en cuenta esta característica, ¿lo jugarían? ¿Por qué?
16. ¿Cambiarían algo del juego de mesa?

Entrevista grupo 1

1. ¿Entendieron fácilmente cómo se jugaba el juego de mesa divergente?

Niño 1: Si.

Niño 2: No, entendí fácilmente como se jugaba el juego pero algunos retos no los entendí bien.

Niño 3: Si lo entendí.

Niño 4: No entendí muy bien los retos.

Niña 5: Si entendí todo.

Niña 6: Si entendí el juego

Niño 7: Si lo entendí.

2. ¿Qué les gusto del juego de mesa Divergente?

Niño 1: Me gusto todo.

Niño 2: Si, me gusto porque es muy chévere.

Niño 3: Me pareció chévere porque es algo diferente y pudimos divertirnos.

Niño 4: Si me gusto, porque nos divertimos.

Niña 5: Si me gusto, porque trabajamos en equipo.

Niña 6: Si me gusto mucho, por los juegos y porque trabajamos en equipo.

Niño 7: Si me gusto, porque pudimos trabajar y divertirnos.

3. ¿Les pareció divertido y entretenido el juego de mesa?

Niño 1: Si.

Niño 2: Si.

Niño 3: Si, re chévere.

Niño 4: Si.

Niña 5: Si.

Niña 6: Si.

Niño 7: Si.

4. ¿Les gustó el diseño (personajes, imágenes, entre otros) del juego de mesa?

Niño 1: Si, si me gusto.

Niño 2: A mi si me gusto porque son chéveres y son súper héroes y tienen colores.

Niño 3: Me gusto todo, pero no me gusto que los personajes tenían nombres raros.

Niño 4: Si, me gusto todo.

Niña 5: Si, me gusto todo porque era lindo.

Niña 6: Si me gusto.

Niño 7: Si me gusto.

5. ¿Cuáles fueron los retos que más les gustaron y por qué?

Niño 1: Los amarillos, porque eran chéveres y fáciles.

Niño 2: Los rojos, porque uno se movía.

Niño 3: Los rojos, porque fueron en los que mejor me fue y gane.

Niño 4: Los rojos, porque no escribíamos sino nos movíamos.

Niña 5: Los rojos, porque eran de moverse.

Niña 6: Los rojos, porque era de actuar.

Niño 7: Los rojos, porque me fue bien actuando.

6. ¿Cuáles fueron los retos que menos les gustaron y por qué?

Niño 1: El verde de las rimas, porque era de escribir.

Niño 2: El verde, porque era de escribir y no entendía bien.

Niño 3: El verde sino estoy mal el que era de componer rimas, porque me iba mal.

Niño 4: El verde, porque tocaba escribir.

Niña 5: Pues, me gustaron todos.

Niña 6: Ninguno, todos me gustaron.

Niño 7: Ninguno, todos me gustaron.

7. El juego de mesa se juega por grupos, ¿Les gustó esta forma de jugar?

Niño 1: Si.

Niño 2: Si.

Niño 3: Si.

Niño 4: Si.

Niña 5: Si.

Niña 6: Si.

Niño 7: Si me gusto.

8. Divergente requiere de un tiempo no menor a 30 minutos. Teniendo en cuenta esta característica, ¿lo jugarían? ¿Por qué?

Niño 1: Si, está bien lo del tiempo

Niño 2: Entre mucho más tiempo duren los juegos son mejores.

Niño 3: Si, porque entre más tiempo de jugar mejor.

Niño 4: Si, porque igual uno no se da cuenta del tiempo.

Niña 5: Si, lo jugaría porque igual es chévere.

Niña 6: Si, porque más tiempo de diversión.

Niño 7: Si, está bien porque nos ayuda y hacemos mas cosas.

9. ¿Cambiarían algo del juego de mesa?

Niño 1: Cambiaría el reto verde de escribir.

Niño 2: Yo pondría el verde más fácil.

Niño 3: Si, los personajes que hubieran más y que hubieran más hombres que mujeres.

Niño 4: Le cambiaría a los personajes que tuvieran más poderes.

Niña 5: No.

Niña 6: No.

Niño 7: No, nada.

Entrevista grupo 2

1. ¿Entendieron fácilmente cómo se jugaba el juego de mesa divergente?

Niña 1: Si, si entendí.

Niño 2: Si entendí el juego.

Niña 3: Si.

Niño 4: Si entendí.

Niño 5: Si, si y si.

Niño 6: Si, entendí todo.

2. ¿Qué les gusto del juego de mesa Divergente?

Niña 1: Ganar medallas.

Niño 2: Me gusto jugar y ganar.

Niña 3: Si me encanto, me gusto como todos jugábamos juntos.

Niño 4: Si me gustaron los retos y las medallas.

Niño 5: A mí me gusto ganar y perder, porque uno aprende.

Niño 6: A mí me gusto todo el juego.

3. ¿Les pareció divertido y entretenido el juego de mesa?

Niña 1: Si.

Niño 2: Si.

Niña 3: Si.

Niño 4: Si.

Niño 5: Si me divertí mucho.

Niño 6: Si.

4. ¿Les gustó el diseño (personajes, imágenes, entre otros) del juego de mesa?

Niña 1: Si, a mí me gustaron mucho los colores.

Niño 2: Si.

Niña 3: Si, a mí me encanto todo.

Niño 4: Si.

Niño 5: Si todo.

Niño 6: Si.

5. ¿Cuáles fueron los retos que más les gustaron y por qué?

Niña 1: El rojo es mi favorito porque nos tocaba hacer cosas con plastilina.

Niño 2: El rojo, para actuar.

Niña 3: Amarillos, porque tenía cosas muy divertidas.

Niño 4: A mí me gusto el morado porque era diferente.

Niño 5: A mí me gustaron todos, pero más los rojos para moverme.

Niño 6: A mí me encantaron los amarillos de sacar la ficha roja.

6. ¿Cuáles fueron los retos que menos les gustaron y por qué?

Niña 1: A mi todos me gustaron.

Niño 2: A mí me gustaron todos porque eran divertidos

Niña 3: Los que menos me gustaron fueron los morados de poner las fichas, porque no entendía bien.

Niño 4: No me gustaron los amarillos de sacar la cosa roja porque son difíciles.

Niño 5: Los que no me gustaron fueron en los que yo no jugaba, porque quería jugar todos.

Niño 6: Ninguno no me gusto.

7. El juego de mesa se juega por grupos, ¿Les gustó esta forma de jugar?

Niña 1: Si.

Niño 2: Si.

Niña 3: Si, me gusta trabajar en equipo.

Niño 4: Si.

Niño 5: No, porque a veces no podía hacer las cosas, participar.

Niño 6: Si.

8. Divergente requiere de un tiempo no menor a 30 minutos. Teniendo en cuenta esta característica, ¿lo jugarían? ¿Por qué?

Niña 1: Si, yo jugaría para entretenerme.

Niño 2: si, porque me gustó mucho.

Niña 3: Si, yo jugaría porque igual me divierto.

Niño 4: Si.

Niño 5: Si jugaría, porque es chévere.

Niño 6: Si, porque el tiempo no importa.

9. ¿Cambiarían algo del juego de mesa?

Niño 1: No.

Niño 2: No, me gusto así.

Niña 3: Yo no le cambiaría nada porque me encanto.

Niño 4: No.

