



Universidad de Valladolid

Trabajo de Fin de Grado:

**GAMIFICACIÓN EN EDUCACIÓN INFANTIL.
UNA PROPUESTA EDUCATIVA GAMIFICADA
PARA FOMENTAR EL DESARROLLO DE LAS
INTELIGENCIAS MÚLTIPLES.**

Realizado por RAQUEL YAGÜE MEDRANO para optar al
Grado de Maestro de Educación Infantil por la Universidad de
Valladolid

Tutelado por: SARA VILLAGRÁ SOBRINO

RESUMEN

En el presente trabajo se habla de la gamificación y la teoría de las Inteligencias Múltiples de Howard Gardner como dos estrategias de enseñanza-aprendizaje innovadoras que cada vez está cobrando más relevancia en el ámbito de la educación y que suponen una poderosa fuente de motivación para los estudiantes al mismo tiempo que permiten el desarrollo de competencias y habilidades significativas en edades tempranas.

Por ello, en primer lugar, se expone qué es la gamificación, incidiendo en sus características y principales elementos en comparación con el Aprendizaje Basado en el Juego. A su vez, se describe cada una de las inteligencias propuestas por la teoría de Gardner haciendo especial hincapié en las estrategias metodológicas concretas que los maestros/as pueden utilizar en su práctica diaria para fomentar el desarrollo de su alumnado. A su vez, se analizan diversas experiencias educativas que emplean gamificación y ponen énfasis en el desarrollo de las inteligencias múltiples en contextos de Educación Infantil y Primaria.

El análisis desarrollado en el marco teórico me ha permitido desarrollar una propuesta de intervención educativa orientada a fomentar cada una de las ocho inteligencias existentes a través del uso de técnicas y estrategias de gamificación.

En último lugar, se exponen las principales conclusiones obtenidas de la realización de este trabajo de fin de grado, así como algunas de las principales limitaciones derivadas de este trabajo.

PALABRAS CLAVE

GAMIFICACIÓN, INTELIGENCIAS MÚLTIPLES, EDUCACIÓN INFANTIL

ABSTRACT

This Final Project Degree it is aimed at introducing gamification and the theory of multiple intelligences of Howard Gardner's as innovative teaching-learning strategies that are becoming increasingly relevant in the field of education. This way, it can be seen as powerful methodologies to both foster students' motivation and the development of meaningful competences and skills in childhood education.

Firstly, we conceptualize gamification as a methodology with emphasis in its main characteristics in comparison to Game Based Learning approach and we briefly described each one of the eight intelligences defined by Gardner providing some strategies that teachers can integrate in their teaching practices to contribute to the development of the full range of intelligences. Furthermore, we analyze several educational experiences related to gamification and the development of multiple intelligences that were carried out in Childhood and Primary Education settings.

The analysis carried out in the state of the art of this final project degree allowed us to design a didactical proposal aimed at fostering different areas related to the eight intelligences in a creative and motivational way for the students through gamification.

Finally, we described the final conclusions derived from this work and we pointed out different limitations derived from the present work.

KEY WORDS

GAMIFICATION, MULTIPLE INTELLIGENCES, PRE-SCHOOL EDUCATION

ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN.....	1
2. OBJETIVOS GENERALES.....	3
3. COMPETENCIAS.....	3
4. MARCO TEÓRICO.....	5
4.1 ¿QUÉ ES LA GAMIFICACIÓN?.....	6
- 4.1.1 Características principales de la gamificación.....	7
- 4.1.2 Elementos de la gamificación.....	9
4.2 DIFERENCIAS ENTRE GAMIFICACIÓN Y APRENDIZAJE BASADO EN EL JUEGO.....	12
4.3 GAMIFICACIÓN EN EDUCACIÓN.....	14
4.4 EXPERIENCIAS DE GAMIFICACIÓN EN EL AULA.....	16
4.5 INTELIGENCIAS MÚLTIPLES.....	26
- 4.5.1 ¿Qué son?.....	26
4.6 ¿CÓMO TRABAJAR LAS INTELIGENCIAS MÚLTIPLES EN EL ÁMBITO EDUCATIVO?.....	29
5. DISEÑO DE LA PROPUESTA DIDÁCTICA.....	35
5.1 DESCRIPCIÓN DE LA PROPUESTA.....	35
5.2 OBJETIVOS GENERALES.....	37
5.3 CONTENIDOS EDUCATIVOS.....	38
5.4 ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS.....	41
5.5 DESCRIPCIÓN DE LAS ACTIVIDADES.....	44
5.6 EVALUACIÓN.....	73
6. CONCLUSIONES, LIMITACIONES Y PROPUESTA DE MEJORA.....	77
6.1 CONCLUSIONES.....	77
6.2 LIMITACIONES Y PROPUESTAS DE MEJORA.....	78
7. BIBLIOGRAFÍA.....	80
8. ANEXOS.....	84

1. INTRODUCCIÓN

Muchas veces nos preguntamos por qué los estudiantes no están motivados con la enseñanza que reciben y en parte esta falta de motivación se debe en gran medida a la metodología que el docente utiliza en el aula.

La educación debe tener como objetivo el desarrollo de todas las capacidades del alumno/a y no sólo la mera transmisión de conocimientos. Es por ello, que cualquier estrategia de enseñanza debe tener como fin contribuir al desarrollo del aprendizaje significativo.

La falta de una metodología adecuada en el aula puede hacer que los estudiantes no alcancen los conocimientos que se les quieren transmitir ni desarrollen sus capacidades al máximo. “Es de suma importancia que los docentes (...) empleen las mencionadas estrategias metodológicas que, concebidas desde el modelo cognitivo, facilitan la adquisición de aprendizajes significativos y el desarrollo de la capacidad de los estudiantes” (Kohler, 2005, pp. 33)

Para lograr que los estudiantes se comprometan con su propio aprendizaje y estén motivados resulta fundamental que los docentes busquen contribuir al desarrollo del aprendizaje significativo. “Dentro del aprendizaje se construyen significados cuando la nueva información se relaciona sustancialmente con los conocimientos ya presentes en el sujeto” (Kohler, 2005, pp.31). Para potenciar este tipo de aprendizaje que tiene múltiples beneficios en la etapa infantil, existen numerosas estrategias y metodologías que los docentes pueden llevar a cabo en el aula con sus alumnos/as.

Este trabajo de fin de grado tiene como objetivo hablar de la gamificación como una estrategia metodológica innovadora que puede ser utilizada por los docentes para contribuir al desarrollo del aprendizaje significativo y aumentar poderosamente el nivel de motivación de los estudiantes.

Las estrategias de gamificación son utilizadas por los docentes fundamentalmente con tres objetivos claros; (Liberio, 2019, pp.394)

- Fidelización. Crear un vínculo con el contenido que se está trabajando.
- Motivación. Ser una herramienta contra el aburrimiento.

- Optimizar y Recompensar a los estudiantes en aquellas tareas en las que no hay ningún incentivo más que el propio aprendizaje.

Para que una estrategia de gamificación funcione, el docente ha de implicarse, creando y diseñando actividades novedosas, optimizando los recursos existentes y adaptando los espacios oportunos para la realización de los diferentes juegos gamificados.

Los objetivos y competencias del presente trabajo de fin de grado se abordan en la sección 2 y 3 respectivamente. El objetivo principal es dar a conocer la gamificación y la teoría de las inteligencias múltiples y sus beneficios educativos en el campo de la educación como una fuente de motivación para el alumnado que hace que este se implique con su propio aprendizaje al mismo tiempo que los docentes pueden diseñar experiencias para desarrollar una amplia variedad de competencias y habilidades fomentando el disfrute a través de las actividades desde edades tempranas.

De esta manera el apartado cuatro de este trabajo está orientado a presentar un análisis teórico de la gamificación y de la teoría de las inteligencias múltiples como metodologías de trabajo apropiadas desde edades tempranas. A su vez, se realizará un análisis de experiencias educativas concretas en las que se han llevado a cabo proyectos en las que estas metodologías han estado presentes.

Para llevar dicha teoría a la práctica, se ha elaborado una propuesta didáctica gamificada, que se presenta en la sección 5 que tiene como principal objetivo contribuir al desarrollo de las Inteligencias Múltiples al mismo tiempo que el alumnado se divierte aprendiendo y son recompensados por su esfuerzo e implicación.

Tal y como nos indica Howard Gardner, la inteligencia no es un concepto cerrado y unitario si no que existen numerosos tipos de inteligencia y por ello es importante alimentar y desarrollar cada una de esas inteligencias. Gardner defiende la existencia de 8 tipos diferentes de inteligencia y cada persona posee una combinación diferente de dichas inteligencias. Por ello resulta interesante trabajarlas todas dentro del aula y así descubrir los puntos fuertes y débiles de los alumnos/as.

Para finalizar se recogen una serie de conclusiones que derivan del desarrollo del presente trabajo y se extraen las principales limitaciones y dificultades encontradas.

2. OBJETIVOS

- Describir que es la gamificación y sus posibles aplicaciones dentro del ámbito educativo.
- Establecer las diferencias principales entre la gamificación y el Aprendizaje Basado en el Juego.
- Analizar y describir las Inteligencias múltiples para conocer sus posibilidades de aplicación en un aula de Educación Infantil.
- Analizar diversas experiencias educativas basadas en el uso de la gamificación y las inteligencias múltiples.
- Describir algunas estrategias docentes para trabajar las Inteligencias Múltiples en un aula.
- Diseñar una propuesta didáctica que incluya elementos propios de la gamificación así como estructuras y estrategias de trabajo para fomentar las Inteligencias Múltiples en un aula de Educación Infantil con alumnos/as de 4 años.

3. COMPETENCIAS

Por otro lado gracias a la realización del presente trabajo, he conseguido alcanzar algunas de las competencias fundamentales que se recogen en la ORDEN ECI/3854/2007, de 27 de diciembre, donde *se establecen los requisitos para la verificación de los títulos universitarios oficiales que habiliten para el ejercicio de la profesión de Maestro en Educación Infantil*. En la siguiente tabla (Tabla 1.) se justifican dichas competencias:

COMPETENCIAS	JUSTIFICACIÓN
1. Conocer los objetivos, contenidos curriculares y criterios de evaluación de la Educación Infantil.	A la hora de diseñar una propuesta didáctica resulta fundamental apoyarse en los objetivos y contenidos curriculares ya que son los que nos guían hacia los fines que queremos alcanzar. Por otro lado la evaluación nos indica como hemos de valorar el aprendizaje de los

	estudiantes. Gracias a la elaboración de la propuesta didáctica que se recoge en este TFG he podido conocer más a fondo los elementos fundamentales del currículo de Educación Infantil.
2. Promover y facilitar los aprendizajes en la primera infancia, desde una perspectiva globalizadora e integradora de las diferentes dimensiones cognitiva, emocional, psicomotora y volitiva.	En la etapa de Educación Infantil el aprendizaje ha de ser globalizado englobando distintas áreas de conocimiento y contribuyendo así a un desarrollo óptimo de todas las capacidades del estudiante.
4. Fomentar la convivencia en el aula y fuera de ella y abordar la resolución pacífica de conflictos. Saber observar sistemáticamente contextos de aprendizaje y convivencia y saber reflexionar sobre ellos.	La socialización en la primera infancia resulta fundamental para que los niños/as desarrollen distintas habilidades sociales como la comunicación entre iguales, la empatía, la capacidad para resolver problemas, etc. Es fundamental que el docente observe a los alumnos/as cuando están interactuando entre ellos/as ya que eso puede aportarnos información relevante.
5. Promover la autonomía y la singularidad de cada estudiante como factores de educación de las emociones, los sentimientos y los valores en la primera infancia.	Cada estudiante tiene un potencial y unas capacidades que lo hacen único/a. A la hora de aprender, es importante tener en cuenta que cada alumno/a tiene unos ritmos diferentes de trabajo, por ello resulta fundamental respetar la situación personal de cada uno. Gracias a la educación emocional, podemos lograr que cada niño/a aprenda a conocerse y respetarse tanto así mismo como a los demás.

<p>11. Reflexionar sobre las prácticas de aula para innovar y mejorar la labor docente.</p>	<p>Un docente siempre tiene que adaptarse a los tiempos que corren. En el campo de la educación, es primordial que los maestros/as sean capaces de innovar cuando la enseñanza lo requiere, ofreciendo así nuevas posibilidades de aprendizaje a sus estudiantes.</p>
---	---

Tabla 1: Justificación de las competencias de grado adquiridas

4. MARCO TEÓRICO

4.1 ¿QUÉ ES LA GAMIFICACIÓN?

Deterding (2011) establece una definición que describe la gamificación como el uso de elementos de diseño de juegos en contextos no relacionados con los juegos.

Zichermann y Cunningham (2011), establecen que la gamificación es “el proceso de pensamiento y mecánica de juego para involucrar a los usuarios y resolver problemas” (p.14) Para ambos autores la gamificación es poderosa y flexible, ya que se puede aplicar fácilmente a cualquier problema que pueda ser resuelto, influyendo en la motivación y el comportamiento humano.

Posteriormente, Kappa (2012) define la gamificación como "el uso de las mecánicas del juego, su estética y el pensamiento de juego para involucrar a la gente, motivar la acción, promover el aprendizaje y resolver problemas". (p.9)

Jung y Hwan (2014) sostienen que:

La gamificación es un nuevo movimiento para crear efecto en campos ajenos al juego al aplicar la mecánica y pensamiento del juego que hace que el juego sea divertido. La gamificación requiere disfrute y logra la participación voluntaria de los usuarios ofreciendo métodos divertidos para resolver problemas. (p.19)

Por lo tanto, teniendo en cuenta estas definiciones, podemos establecer que la gamificación es una estrategia que consiste en aplicar aquellas técnicas de diseño de los videojuegos tradicionales en contextos o actividades no lúdicas con el fin de “conducir al usuario a través de acciones predefinidas y manteniendo una alta motivación” (Parente, 2016, p. 11).

El concepto de gamificar “nace del aprendizaje que proporcionan los juegos, sus mecánicas, herramientas, desarrollos, afrontamientos y el modo en el que las personan

son satisfechas a través de la oferta de recompensas y/o estímulos por tareas desarrolladas de un modo u otro en ámbitos no relacionados necesariamente con juego. Estimulando el cerebro para obtener algo a cambio, diversión por aprendizaje, un aprendizaje práctico y funcional extrapolable y transversal a los aprendizajes teóricos ya arraigados o de nueva incorporación” (Revuelta, Guerra y Pedrera, 2017, p.23)

4.1.1 Características principales de la gamificación

Borrás (2015) sostiene algunas razones específicas sobre la importancia de la gamificación:

- Activa la motivación por el aprendizaje. Cuando los alumnos tienen elementos que alcanzar tales como puntos, medallas, niveles..., su tiempo de dedicación y esfuerzo hacia la tarea incrementa.
- Retroalimentación constante, que mantiene a los alumnos informados sobre sus fortalezas, debilidades, aciertos y errores en su proceso de enseñanza aprendizaje. La retroalimentación es importante para que se produzca un aprendizaje significativo.
- Aprendizaje más significativo, ya que le van dando un sentido a todo aquello que aprenden.
- Compromiso con el aprendizaje y fidelización o vinculación con el estudiante.
- Resultados más medibles a través de niveles, puntos o insignias, que permiten tanto al docente como al alumno hacer un seguimiento de su progreso. Estos mecanismos a su vez, pueden contribuir a la propia regulación del aprendizaje del alumnado.
- Genera competencias adecuadas, pues cada estudiante persigue su propia mejora a través del esfuerzo personal.
- Capacidad de conectividad entre usuarios online.

Gamificar constituye una tarea más compleja que simplemente extraer los elementos de un juego y aplicarlos en un contexto diferente al juego. Para gamificar, primero se ha de reflexionar acerca de los objetivos que se quieren alcanzar con dicha estrategia y posteriormente hay que diseñar una serie de reglas o normas que guíen el proceso.

Tal y como nos muestran Torres Toukoumidis y Romero Rodríguez (2018), “incluir este tipo de interacciones requiere una mayor planificación de estrategias didácticas, mayor esfuerzo creativo por parte de los educadores y estar continuamente actualizados de las potencialidades que brindan todos los entornos, herramientas, aplicaciones, plataformas y modalidades para desarrollar este tipo de experiencias de aprendizaje significativo en el aula” (pp.62).

Antes de aplicar una metodología de gamificación en el aula es necesario llevar a cabo una serie de procedimientos. En primer lugar hay que reflexionar sobre qué aspecto concreto o qué actividad de enseñanza-aprendizaje se pretende gamificar, es decir, definir por qué sería positivo para el alumnado aplicar una estrategia de gamificación. Una vez que esto quede especificado, es necesario definir los objetivos generales y didácticos que se quieren conseguir a lo largo del proceso. Por otro lado hay que tener en cuenta tanto al grupo de usuarios como al contexto donde se van a desarrollar los diferentes juegos, es imprescindible describir el tipo de jugadores y delimitar o trazar sus comportamientos, así como escoger espacios o escenarios adecuados para el desarrollo de cada actividad. A la hora de crear los diferentes juegos hay que tener en cuenta los elementos y la mecánica de estos y tratar de seleccionarlos de acuerdo con criterios pedagógicos, dando una buena funcionalidad y usabilidad a aquellos que decidamos emplear. Posteriormente hay que definir la zona de flujo de la cual nos habló Csíkszentmihályi en el año 1975, y viene a ser un estado mental en el cual un individuo es capaz de centrar casi toda su atención y energía en la tarea que está desempeñando, logrando mantener un alto grado de concentración.

Por último se han de construir los escenarios precisos identificando los recursos con los que se cuenta para tratar de hacer el mejor aprovechamiento posible de los mismos.

Para Torres Toukoumidis et al., (2018.) “La finalidad de toda estrategia de gamificación en el aula debe ser lograr la motivación intrínseca de los alumnos, es decir, activar el deseo por continuar aprendiendo a través del compromiso de atención e interacción que la dinámica lúdica ofrece en forma de recompensas, estatus, logros y competiciones. El carácter motivacional del uso de la gamificación en el aula ha demostrado influir potencialmente en la atención a clase, el aprendizaje significativo y en promover iniciativas estudiantiles” (pp.62).

Por lo tanto la gamificación es un largo proceso, en el que el docente se implica creando y diseñando actividades, optimizando los recursos existentes y adaptando los espacios oportunos para la realización de los diferentes juegos gamificados.

4.1.2. Elementos de la gamificación

“Los elementos de juego son las herramientas que se diseñan e implementan para incrementar la motivación, proveer estatus y visualizar al jugador dentro de la plataforma, lo que hace que este se involucre en la experiencia(...) En diversos contextos de gamificación -ya sea en la cotidianidad o en una plataforma especializada- es necesario hacer uso de elementos que proporcionen al jugador una representación y una visualización de su trayectoria en el juego”(Aguilera, Fúquene y Ríos, 2014, p.132)

Werbach (2014) (citado en Simba, 2017) nos muestra la pirámide de los elementos de la gamificación, en la que podemos observar de qué manera los elementos principales de la gamificación se organizan en torno a tres grandes grupos: Dinámicas del juego, Mecánicas del Juego y Componentes del juego.

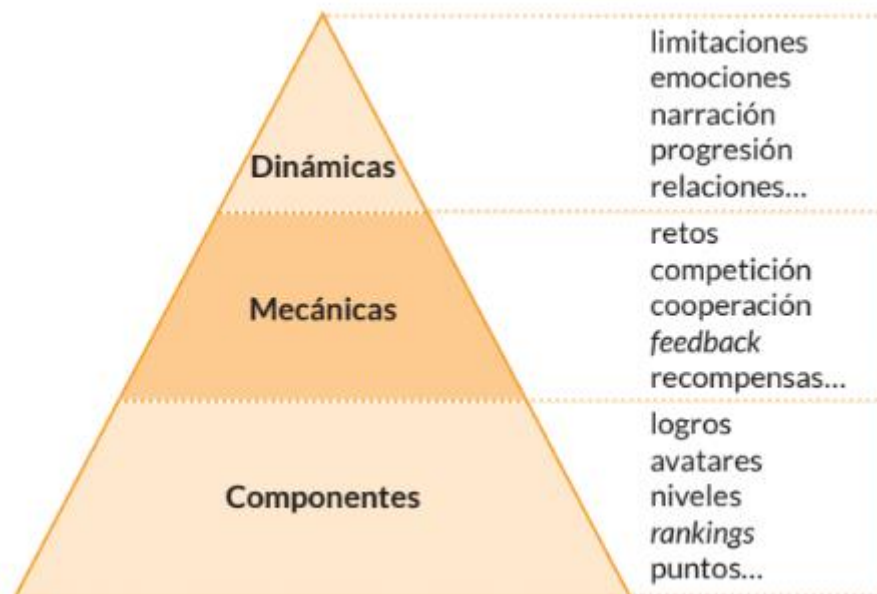


Figura 1: Elementos de la gamificación de Werbach.

Recuperado de: “Didáctica de la gamificación en la clase de español”

Dinámicas de juego:

Podemos definir las dinámicas como *“aquellos patrones, pautas y sistemas presentes en los juegos pero que no forman parte de los mismos. Mediante éstas, se adaptan las mecánicas a los diferentes tipos de jugadores. Las mecánicas sin dinámicas podrían hacer que los jugadores cayeran en actividades rutinarias que les haría perder el interés por el juego”*. También podemos establecer que *“las dinámicas se basan en los deseos básicos de las personas: reconocimiento, consecución de objetivos, capacidad de expresión, etc.”* (Teixes, 2014)

Las dinámicas pueden ser muy variadas, y se definen de manera distinta dependiendo de los autores que las describan. (Borrás, 2015, pp.13-14) establece que las dinámicas que caracterizan a un juego son las siguientes:

- Restricciones del juego, la posibilidad de resolver un problema en un entorno limitado.
- Emociones que se generan jugando, como la curiosidad por descubrir en qué consiste el juego o la competitividad con otros usuarios.
- Narrativa o guión del juego, que permitirá dar una idea general del reto al participante.
- Progresión del juego, es importante que haya una evolución, una sensación de avance en el reto y en el juego. Es importante que el estudiante sienta que mejora en el juego.

Mecánicas de juego:

“Son una serie de reglas que intentan generar juegos que se puedan disfrutar, que generen una cierta adicción y compromiso por parte de los usuarios, al aportarles retos y un camino por el que discurrir, ya bien sea en un videojuego, o en cualquier tipo de aplicación” (Cortizo et al, 2011)

De acuerdo con Herranz, 2013, las mecánicas de juego que más destacan son las siguientes: (Citado en Simba 2017 p.13)

- **Retos:** Permiten sacar a los participantes de un ambiente de confort.
- **Competencia:** Se considera un elemento motivador cuando se establece una recompensa dentro del juego.

- **Cooperación:** Es el trabajo compartido con la finalidad de cumplir una meta, misión u objetivo.
- **Feedback:** Retroalimentación, respuesta por una acción realizada por parte de los jugadores.
- **Recompensas:** Son los premios alcanzados y representados por puntos, medallas o insignias.
- **Turnos:** Participación secuencial por parte de los jugadores.

Componentes del juego:

“Son el complemento de las dinámicas y mecánicas, es la forma física” (Simba, 2017, p.14)

Los componentes del juego son todos aquellos elementos que encontramos de manera física dentro del propio juego, y están asociados tanto con las dinámicas como con la mecánica del mismo.

Tal y como nos muestra Borrás (2015), los componentes del juego pueden variar dependiendo de la creatividad que se desarrolle en el juego, por lo tanto el tipo y el número de elementos presentes variará de un juego a otro.

Destacan los siguientes:

- **Logros, regalos, conquistas y/o avances.** Muestran el progreso del jugador a lo largo del juego y contribuyen a su retroalimentación, de esta forma el jugador va obteniendo información progresiva de su avance y al mismo tiempo le motiva a seguir jugando. Los regalos permiten la interacción entre los distintos estudiantes.
- **Avatares.** Se trata de una representación gráfica que se asocia al estudiante para su identificación dentro del juego. A menudo contribuye a la motivación del alumnado y protege su propia imagen.
- **Insignias (badges).** Pueden utilizarse de forma alternativa o complementaria a los puntos. Se tratan de un distintivo, un dispositivo que se coloca para hacer una representación visual del poder o de los logros alcanzados por el estudiante.
- **“Enemigos”.** Son personajes desafiantes controlados por el propio juego, el jugador debe vencerlos o esquivarlos si quiere seguir avanzando o subir de nivel.
- **Combates.** Son retos, desafíos que responden a una serie de objetivos educativos predefinidos.

- **Desbloques.** Se presentan como nuevos elementos disponibles dentro del juego tras conseguir objetivos determinados.
- **Niveles.** Muestran el avance que estudiante tiene en el juego. Son un indicador de progreso y es uno de los elementos que más motivación despierta en los estudiantes.
- **Equipos.** Los juegos o actividades que se llevan a cabo en equipo favorecen la socialización así como la cooperación y unión de los estudiantes para alcanzar un objetivo común u obtener una recompensa final.
- **Puntos.** Ayudan a mantener una clasificación del alumnado dependiendo de sus habilidades y destrezas dentro del juego. Son un signo de estatus y muestran el progreso de aprendizaje alcanzado por los estudiantes. Los puntos pueden determinar quién alcanza la victoria dentro de un juego y favorecen que la persona sea consciente de su propio aprendizaje.
- **Tablas de clasificación.** Muestran el esfuerzo y los resultados de todos los estudiantes. Los sitúa en un ranking que muestra el puesto o lugar que ocupa cada uno de ellos. Pueden hacer referencia a distintas características en las que el docente quiera hacer énfasis.
- **Pruebas.** Son pequeños desafíos que ayudan a los jugadores a subir de nivel, están predeterminadas y tienen una serie de objetivos y recompensas ligadas.
- **Objetos virtuales.** Dependiendo del tipo de juego, los objetos pueden servir como herramientas útiles que ayudan a los jugadores a superar las diferentes pruebas o niveles o por el contrario pueden entorpecerlos.

4.2 DIFERENCIAS ENTRE GAMIFICACIÓN Y APRENDIZAJE BASADO EN EL JUEGO

En numerosas ocasiones suele confundirse el concepto de gamificación con el aprendizaje basado en el juego (también llamado ABJ) y lo cierto es que ambos conceptos guardan varias diferencias entre sí. Para hablar de aprendizaje basado en el juego primero es necesario definir qué es un juego y qué papel desempeña este en el ámbito de la educación.

Paula Chacón (2008) sostiene lo siguiente:

El juego que posee un objetivo educativo, se estructura como un juego reglado que incluye momentos de acción pre-reflexiva y de simbolización o apropiación abstracta-lógica de lo vivido para el logro de objetivos de enseñanza curriculares, cuyo objetivo último es la apropiación por parte del jugador, de los contenidos fomentando el desarrollo de la creatividad. (pp.1).

Como podemos observar entonces, la utilización del juego por parte de un docente dentro del ámbito educativo tiene como finalidad la ejercitación y consecución de determinadas habilidades en las distintas áreas del desarrollo del estudiante.

Por otro lado, es importante distinguir entre un juego lúdico y un juego didáctico/ educativo. Una de las principales diferencias entre un juego meramente lúdico y un juego con base didáctica es que el primero busca fundamentalmente la diversión de la persona que está jugando, y el segundo va más encaminado al aprendizaje y a la consecución de objetivos educativos. Para que esto sea así, el docente ha de plantearse una serie de cuestiones antes de elaborar un juego didáctico. Algunas de estas cuestiones son:

¿Qué características ha de tener un juego para que pueda considerarse didáctico? ¿Qué destrezas pueden desarrollarse mediante un juego? ¿Qué habilidades quiero poner en práctica mediante el juego? ¿A qué grupo de estudiantes se adapta mejor?

Una vez que el docente es capaz de dar respuesta a todas estas cuestiones es el momento de comenzar a diseñar y elaborar el juego didáctico. Puesto que el juego es una estrategia de enseñanza-aprendizaje muy útil dentro del aula, es importante plantearse esta serie de cuestiones antes de proceder a su creación, para que el juego se componga de unos objetivos claros y precisos y se adapte al grupo de estudiantes al que va dirigido así como a las condiciones del entorno donde se va a desarrollar.

Por lo tanto, podemos establecer que “el aprendizaje basado en juegos se produce cuando se utilizan estrategias, planteamientos o herramientas lúdicas con objeto de que

el alumnado adquiriera o mejore sus conocimientos, competencias y habilidades” (Albiol, 2014).

Por otro lado tenemos el término “gamificación” que como anteriormente se señala, se trata de una estrategia de aprendizaje que trata de extraer aquellos elementos que hacen atractivos los juegos para aplicarlos en un contexto fuera del propio juego, en este caso, el ámbito educativo, para tratar de crear una experiencia significativa y motivadora para los estudiantes.

Por lo tanto la principal diferencia que podemos encontrar entre el aprendizaje basado en el juego y la gamificación es la siguiente: el ABJ consiste en “cualquier actividad o juego que promueva el desarrollo y las habilidades académicas del niño de una manera simple, divertida y colaborativa” (McCain y McCain, 2018, p.1), mientras que la gamificación tiene lugar cuando en un juego o en una actividad podemos encontrar los elementos propios de un videojuego que son utilizados para fomentar el aprendizaje o la resolución de problemas y motivar a los usuarios.

4.3 GAMIFICACIÓN EN EDUCACIÓN

Como hemos visto hasta ahora, la gamificación es una estrategia de enseñanza-aprendizaje muy utilizada en el ámbito de la educación ya que es una importante fuente de motivación para los alumnos y una manera muy práctica para el docente de evaluar el progreso de los alumnos en diferentes áreas.

Algunos autores hacen referencia a la gamificación dentro del ámbito educativo de la siguiente forma:

“La gamificación en el ámbito de la educación es una metodología de diseño de actividades de aprendizaje, que incluye experiencias y elementos de juego, buscando el disfrute y las emociones positivas por parte de los estudiantes, además de mejorar significativamente el aprendizaje”. (García, Bonilla y Diego, 2018)

En el contexto educativo, “la gamificación está siendo utilizada tanto como una herramienta de aprendizaje en diferentes áreas y asignaturas, como para el desarrollo de actitudes y comportamientos colaborativos y el estudio autónomo” (Caponetto, Earp y Ott, 2014).

“Utilizar gamificación en las aulas es eficaz siempre y cuando se utilice para animar a los estudiantes a progresar a través de los contenidos de aprendizaje, para influir en su comportamiento o acciones y para generar motivación” (Contreras, 2017)

Como podemos observar en estas definiciones, la gamificación no se define como un fin en sí misma, si no como una herramienta que puede resultar de gran ayuda al docente para fomentar distintos aprendizajes o comportamientos dentro del aula, así como para mantener motivados a los estudiantes durante el proceso de enseñanza-aprendizaje. Haciendo una breve recopilación de las ideas que se recogen en estas definiciones, podemos establecer que la gamificación en las aulas se utiliza con diversos fines, entre los cuales destacan los siguientes:

- Generar un cambio de actitud en los estudiantes, tratando de que estos vean el aprendizaje como algo divertido y que posee numerosos beneficios, no como algo impuesto u obligatorio por el maestro/a.
- Incrementar el nivel de motivación de los estudiantes, de tal modo que se impliquen en el desarrollo de los diferentes juegos y actividades, mostrando una actitud participativa y contribuyendo de este modo a un aprendizaje más autónomo.
- Fomentar ciertos comportamientos dentro del aula a través de las diferentes recompensas.
- Contribuir al desarrollo de distintas habilidades
- Mantener informado al alumno/a sobre su propio aprendizaje, recompensando su esfuerzo y sus logros.
- Dotar de significado el aprendizaje de los alumnos/as. A través de las diferentes estrategias de gamificación contribuimos a que el alumnado encuentre un fin por el que aprender y unas metas que alcanzar, que se relacionan directamente con su propia retroalimentación.

- Ofrecer información relevante al docente sobre el progreso de los estudiantes en distintos ámbitos. Esta información queda reflejada y constituye una herramienta muy útil para el docente a la hora de evaluar el aprendizaje de sus alumnos/as.

4.4 EXPERIENCIAS DE GAMIFICACIÓN EN EL AULA

En este apartado se recogen dos experiencias de gamificación realizadas por dos maestros de Educación Primaria y Educación Infantil. La primera de ellas se realizó en un centro educativo durante el curso escolar 2016-2017 y tiene como objetivo fomentar el hábito lector en un grupo de alumnos/as de 3 primaria. La segunda experiencia ha sido creada en Julio de 2019, como un proyecto gamificado sobre el espacio para poner en práctica durante el curso 2019-2020 con alumnos de 4 años de Educación Infantil. A continuación me centraré en describir de manera pormenorizada ambas experiencias.

“READER WARS. Que la lectura te acompañe”

Esta experiencia tuvo lugar en un aula con alumnos/as de 3º de primaria, durante el curso escolar 2016-2017 en la escuela FEDAC Montcada, situada en el centro de Montcada Reixac, una población cercana a Barcelona.

El objetivo de esta experiencia recae en la necesidad de fomentar el hábito lector de los estudiantes. Oscar de Paula, maestro que llevó a cabo la presente experiencia, tenía que encargarse de trabajar la comprensión lectora con sus alumnos/as de 3 de primaria. La mecánica consistía en destinar 30 minutos de la jornada escolar a leer, en la que cada alumno/a tenía que coger un libro o una revista de su interés y leerlo de manera individual. El nivel de motivación que presentaban los estudiantes con respecto a la asignatura era bastante bajo debido a que mostraban problemas para mantener la concentración durante la lectura o se despistaban con frecuencia. Por otro lado, se le añadía la dificultad al maestro de poder controlar a todos los estudiantes mientras realizaban la lectura por lo que era difícil conocer el grado de comprensión lectora que presentaba cada uno.

La principal motivación del proyecto “*READER WARS*”, es la de incrementar el nivel de motivación del alumnado frente a la lectura, al mismo tiempo que le concede un sentido tratando de que los estudiantes sean conscientes de la importancia de la misma.

La experiencia parte teniendo en cuenta los intereses y motivaciones de los alumnos/as, los cuales se relacionan con las nuevas tecnologías, «StarWars», los juegos virtuales, la magia..., por ello el maestro decidió crear esta experiencia de gamificación donde logra reunir algunos de sus intereses principales.

Si la gamificación es concebida como la aplicación de reglas y mecánicas relacionadas con el juego en una actividad concreta, en este caso, en el hábito lector, se les propone un juego a los alumnos/as con el fin de mejorar su competencia lectora. Dentro del juego, se les planteó a los estudiantes una serie de retos y objetivos, a la vez que estos podían ir consiguiendo ciertas recompensas que sirven para incrementar su nivel de motivación así como sus ganas de conquistar el siguiente reto. Como parte del juego también existe una clasificación por niveles, los cuales están definidos por el porcentaje de aciertos que presentan los alumnos/as en las preguntas de comprensión lectora. Durante todo el proceso que dura el juego se animó a los alumnos/as a que trabajasen la lectura, y a que repasaran aquellos fragmentos que les costaba trabajo comprender o a que dialogaran en grupo cuando no hubieran comprendido algún punto concreto del texto.

Para poner en marcha el proyecto “*READER WARS*” se estableció la siguiente temporalización:

- ✚ 3 minutos → Entrada en el aula y puesta en escena (música, bata, maleta galáctica), mientras cada piloto reparte los identificadores galácticos a su tripulación.
- ✚ 3 minutos → Repaso de la situación rebelde actual, de esta manera los alumnos observan si les toca pasar un punto de control o no.
- ✚ 3 minutos → Reparto de las lecturas.
- ✚ 8 minutos → Lectura personal.

- ✚ 3 minutos → Conversación Interestelar, donde los alumnos/as pondrán en común con su equipo la lectura realizada. Este momento tenía como objetivo permitir a los estudiantes expresarse y aprender a comunicarse de manera grupal.
- ✚ 10 minutos → Preguntas de comprensión lectora y feedback del maestro. Con la ayuda de la plataforma Plickers los alumnos/as tuvieron que contestar 5 preguntas de comprensión lectora que posteriormente se pondrán en común. La aplicación Plickers nos permite saber en tiempo real lo que contestan los alumnos/as acerca de las preguntas de comprensión lectora.
- ✚ 3 minutos → Recuento de puntos «dactarios» (la moneda de cambio oficial dentro del juego) por equipos. Las recompensas por las pruebas superadas dependieron de la respuesta de cada uno de los miembros del grupo.

A la hora de seleccionar los textos que han de leer los alumnos, se escogieron diferentes lecturas que tenían información interesante sobre el proyecto que van a trabajar, contribuyendo así al fomento del aprendizaje significativo, con una narrativa donde aparecían diálogos, caracterizaciones de personajes, con un vocabulario básico y utilizando siempre una tipografía adecuada.

Reader Wars

QUE LA LECTURA T'ACOMPANYI

Lectura 22

DÉUS EGIPCIOS V

HATHOR

Hathor, filla del déu del Sol Ra, vaocar una divinitat molt popular entre el poble egipci. El nom d'aquesta deessa significa "La Casa de Horus", per ser la mare i esposa d'aquest déu. El seu nom en jeroglífic es representa com un falcó dintre d'un quadrat representant la casa. Hathor és la deessa del cel, l'amor, l'alegria, la música i la dansa. Deessa protectora de la maternitat i dels seus. Aquesta deessa es va representar principalment com una dona amb orelles o cap de vaca, barbeta bliniforme i disc solar. També pot representar-se amb cap i cos de vaca. Escara que pot manifestar-se amb altres aparences.

Els seus objectes sagrats són dos instruments de percussió que solen usar-se junts i simbolitzen la vida - el mesul, un collar de corques de diverses voltes dotat de cotruptes que serveix de màscara i el astre, d'agradable no per als déus, el món dels quals solia fer la imatge de la deessa, ensano agitant-lo de manera semblada a les rituales marcecs. Per això, era deessa de la música i de la dansa. Els sacerdots i sacerdotesses, dirigits per un superior, devien estar entremès per a tocar ritmicament i en el moment adequat. Aquests instruments s'usaven en festes sagrades, és a dir, en solament d'os ritual. Va ser venerada en multitud de santuaris. El més important va ser el de Menfis durant l'Imperi Antic, i més tard el de Dendera.

Figura 2: Modelo de lectura entregado durante el proyecto. Recuperado de:
<https://ddd.uab.cat/pub/l1ibres/2018/188188/ebook15.pdf>

Para poner en marcha dicha estrategia de aprendizaje la clase se dividió en grupos de 4 o 5 alumnos. Cada grupo escogió a su piloto y co-piloto de la nave espacial con la que tendrían que iniciar el viaje, y el resto de alumnos/as actuarían como parte de la tripulación. Además los estudiantes tuvieron que diseñar su logotipo o escudo y el nombre de su nave. El maestro dividió la clase de esta manera para tratar de favorecer el aprendizaje entre iguales y el hecho de que los miembros del grupo con un mayor dominio de la comprensión lectora ayudaran al resto de compañeros que presentan dificultades. Esto fue un aspecto positivo que emergió del análisis posterior de la actividad.

Para dar comienzo a la presentación del proyecto en primer lugar apareció el maestro caracterizado con una bata de color blanco llena de insignias, iguales que las que los estudiantes podían ir ganando. Cuando el maestro entra en el aula los estudiantes ya saben que el juego comienza, suena la B.S.O de la película “StarWars” y todos/as esperan con ganas a que comience la lectura. Los alumnos/as tienen que estar atentos desde el principio por si les toca pasar un punto de control o no, ya que saben que pueden ser penalizados con una tarjeta puesto que ya han sido avisados previamente por lo que tratan de evitar que esto ocurra. Se reparten las lecturas, se pone en marcha la cuenta atrás, y los estudiantes comienzan a leer de manera individual durante los ocho minutos establecidos. Inicialmente, antes de poner en marcha esta experiencia, los alumnos/as leían los textos repetidas veces, pero a partir de este momento la mayoría de ellos/as trabajó las lecturas ayudándose de un lápiz para resaltar las palabras que consideraron importantes o aquellas que posteriormente han de consultar con sus compañeros/as durante los tres minutos de conversación interestelar. Al finalizar los ocho minutos de lectura personal comienza a sonar de nuevo la música y los estudiantes son conscientes de que tan solo cuentan con tres minutos para comentar la lectura con los otros miembros de su grupo. En este breve periodo de tiempo los alumnos/as se hacen preguntas, se dedican a repasar la lectura, cooperan con su equipo y se echan una mano en aquello que haga falta. Cuando este paso finaliza, da comienzo la ronda de preguntas para comprobar si los estudiantes han comprendido realmente la lectura realizada. Cuando llega este momento los alumnos/as contestan a cada pregunta con su identificador galáctico correspondiente y al terminar cada pregunta el maestro les da un

feedback inmediato, y asigna las puntuaciones a cada uno de los equipos. Si todo el equipo ha acertado la pregunta, estos reciben cinco «dactarios» pero si por el contrario sólo aciertan las preguntas dos o tres miembros del grupo, obtendrán dos de ellos. Cuando finaliza la ronda de las preguntas todos deben sumar los «dactarios» que han conseguido añadiéndolos a los que ya tenían previamente. Por otro lado, de manera mensual tiene lugar el llamado “mercado rebelde”, donde los estudiantes deciden si quieren compran alguna insignia o por el contrario prefieren guardarse el dinero. Ese día también dedican un tiempo a repasar los niveles que han ido consiguiendo gracias a los distintos miembros que conforman las naves. La misión llega a su fin cuando todos los equipos han logrado conseguir las distintas insignias de la misión. El precio de cada insignia viene especificado en la página web y siempre deben contar con los «dactarios» necesarios para poder adquirir la misma insignia para todos los miembros de la tripulación. A la hora de entregar las distintas insignias a los estudiantes se lleva a cabo una entrega de medallas donde se pone de nuevo la banda sonora de «StarWars» y se le coloca a cada alumno/a su insignia correspondiente en la bata. Los alumnos/as han de conservar las insignias a lo largo de todo el curso escolar y para ello han de mostrar un comportamiento correcto. De este modo se les hace ver a los estudiantes que han de implicarse en esta tarea si quieren conservar sus insignias, enseñándoles así a ser más responsables.

Por otro lado nos encontramos con los niveles, cada estudiante según el grado de aciertos y errores que haya tenido durante el juego, le corresponde un nivel determinado, el cual es revisado mensualmente y dependiendo de la categoría en la que se encuentren, se les premia con unos beneficios u otros. De este modo cuando el curso escolar finaliza, el maestro puede comprobar la puntuación que ha obtenido cada uno de los equipos y observar si los alumnos/as han ido progresando a lo largo de los meses.

Los niveles que pueden alcanzar los estudiantes a lo largo del juego son los siguientes:

- **Cónsul JEDI**: el estudiante es parte de la revolución lectora, y dentro de este primer nivel es aconsejable que visite la zona de entreno con mayor frecuencia. (Fuerza 49)
- **Padawan**: Aquí el estudiante es concebido como un rebelde capaz de ser el líder de sus compañeros/as. En este nivel el alumno/a puede hacer algunas recomendaciones de libros o zonas de entreno a sus compañeros/as. (Fuerza59)

- **Caballero JEDI:** En este nivel se les permite a los estudiantes utilizar la fuerza en una de las preguntas, el alumno/a es concebido como un líder de la lectura y por ello tiene el poder de echar una mano a uno de sus compañeros/as en una pregunta durante todo el mes. (Fuerza 70)
- **Maestro JEDI:** En este nivel también se les concede el poder de utilizar la fuerza en una pregunta, el estudiante es un líder de la lectura y por ello tiene el poder de ayudar a toda su tripulación en una pregunta durante todo el mes.
- **Consejero JEDI:** En este último nivel se le concede al alumno/a el poder de utilizar la fuerza en una pregunta, el estudiante es un referente de la lectura y por ello tiene el poder de ayudar a todos sus compañeros de tripulación en una pregunta durante todo el mes. Además su nombre también aparecerá en el muro de la página de *READER WARS*. (Fuerza 89)



Figura 3: Niveles en los que pueden situarse los alumnos. Recuperado de:

<https://ddd.uab.cat/pub/l1ibres/2018/188188/ebook15.pdf>

Además de todo lo comentado anteriormente, el proyecto Reader Wars pretende también que los estudiantes logren poder combinar el manejo de las TIC con

herramientas más analógicas. Por ello en el proyecto se combinan las dos herramientas. Por un lado, nos encontramos con las digitales, como la plataforma Plickers al mismo tiempo que se les concede cierta autonomía a los estudiantes para que estos puedan entrar en la website del proyecto y así tener la oportunidad de repasar las lecturas realizadas clase o acceder al área de entrenamiento. Por otro lado, están las herramientas analógicas ya que las lecturas que han de realizar los alumnos/as se entregan en papel, tal y como puede verse en la Figura 2.

“LAS AVENTURAS DE ANA Y OTTO POR EL ESPACIO”

La siguiente experiencia de gamificación ha sido creada por el maestro Pedro Luque en el año 2019 para ser llevada a cabo durante el curso escolar 2019-2020 en el CEIP Almudena Grandes situado en Málaga con alumnos/as de 4 años de Educación infantil. La experiencia forma parte del #GamificaMOOC, un curso online cuyo objetivo es enseñar a los maestros/as a diseñar experiencias de gamificación para que estos/as puedan brindar a sus estudiantes un aprendizaje más innovador y motivacional.

La temática del proyecto gira en torno al espacio. Ana y Otto son los personajes principales que se encuentran varados con su nave en mitad del espacio y necesitan la ayuda de los jugadores para poder repararla y continuar con su viaje.

Para comenzar la experiencia, el maestro empieza proyectando un video a los alumnos/as en el cual aparece “Otto el piloto” presentándose y pidiendo ayuda a los estudiantes para reparar su nave y poder volver a la tierra. Junto con el video el maestro proporciona a sus alumnos/as un mapa para que puedan ayudar a Otto a volver.

El video de presentación puede visualizarse en el siguiente enlace:

<https://www.youtube.com/watch?v=K7FD0kvj2fM>

Los contenidos que se trabajan a lo largo de esta experiencia son los siguientes:

- Los planetas del sistema solar
- Vocabulario y canciones relacionadas con los planetas
- Sumas simples hasta el número 7

- Realización de un cohete con material reciclado
- Vocabulario del espacio en inglés
- Identificación de los nombres de los diferentes planetas
- Cooperación en el juego

El proyecto se compone de 5 misiones en total. Algunas se llevarán a cabo durante una sesión pero otras tendrán una duración de varios días/semanas.

Durante la experiencia, existirán diferentes tipos de agrupaciones para realizar cada una de las misiones. Aunque la principal agrupación que se llevará a cabo para realizar las actividades será la formada por todos/as los estudiantes de la clase. En la etapa de infantil, realizar actividades grupales y cooperativas resulta muy positivo para fomentar la colaboración entre compañeros/as y ayudarles a desarrollar un sentimiento de pertenencia al grupo, antes que de competitividad.

Las misiones que tendrán que llevar a cabo los alumnos/as si quieren ayudar a Otto y a Ana a volver a la tierra son las siguientes:

MISIÓN 1:

Los alumnos/as reciben un video de “Ana la capitana”, en el que esta les plantea un reto, averiguar en qué planeta se encuentra situada su nave dentro del espacio a través de unas sencillas coordenadas. Las coordenadas son unas sumas simples: $4+2$ $3+2$ $2+1$. Si los alumnos consiguen resolver las sumas correctamente podrán saber en qué planeta del espacio se encuentra su nave. De este modo se combina el aprendizaje de los nombres de los planetas con las sumas. Dentro del aula hay un mural donde están colocados los planetas con diferente numeración. Cada planeta tiene colocado un número y el planeta correcto donde se sitúa la nave lleva colocado un disparador de realidad aumentada, mediante la aplicación HP Reveal. Cuando se utiliza dicho disparador aparece un vídeo felicitando a los alumnos/as por el éxito alcanzado en la misión y dando paso al siguiente reto.

MISIÓN 2:

La tarea de los alumnos/as es descubrir las características del planeta en el que se encuentran atrapados Otto y Ana. Para reforzar el aprendizaje sobre las características

de los diferentes planetas así como algunos aspectos básicos de lectoescritura, se lleva a cabo la realización de un Kahoot, en el cual los estudiantes encontrarán distintas preguntas acerca de las letras con la que comienza el nombre de cada planeta. Algunas de estas preguntas se harán a través de un vídeo y serán respondidas de manera grupal en clase. Cuando los alumnos/as hayan conseguido resolver todas las preguntas del Kahoot correctamente, se les desbloqueará la siguiente misión y aparecerá un nuevo vídeo que les de las pautas de lo siguiente que deben hacer.



Figura 4: Ejemplo de pregunta en Kahoot.

Recuperado de: <https://pedropluque.com/proyecto-gamificado-en-infantil/>

MISIÓN 3:

Ahora que los alumnos/as ya conocen en que planeta se encuentran Ana y Otto, su nueva misión es mandarles un mensaje. El mensaje se lo tendrán que enviar los alumnos/as tanto en español como en inglés. Con ayuda del docente de inglés, los estudiantes tienen que grabar un mensaje en vídeo poniendo en práctica el vocabulario aprendido sobre los planetas. El mensaje que tendrán que grabar será un saludo diciéndoles que les envían su ayuda para que les rescaten pronto. Para grabar el video el maestro utiliza un croma simulando de este modo que están en el espacio o en la NASA. El desarrollo de esta misión se realizará en el transcurso de varios días de clase.

MISIÓN 4:

En esta misión los alumnos/as van a crear un cohete espacial con materiales reciclados como por ejemplo con una botella de plástico y después cada alumno decorará su cohete como más le guste. Esta misión también se desarrollará durante varios días dentro del aula.

MISIÓN 5:

Esta última misión sirve de repaso a todo lo aprendido sobre el espacio. Para ello los estudiantes deberán superar el juego de la oca ambientado en el espacio (Figura 5). La actividad puede realizarse en pequeños grupos para que los alumnos/as se ayuden y cooperen entre ellos. El tablero se compone de 50 casillas, las casillas en las que aparecen símbolos dibujados contienen distintas preguntas relacionadas con los planetas y el espacio como por ejemplo “Dime el nombre de un planeta que empiece por la letra N” o “¿Cuál es el nombre de este planeta?” y se adjunta una imagen de los planetas para que los alumnos/as puedan identificarlo. Una vez que se llega a la última casilla del tablero, los estudiantes deberán realizar un puzle, cuando este esté completo, podrán por fin dar solución al problema de la nave y de este modo ya habrán completado con éxito todas las misiones. (Figura 6)



Figura 5: Tablero del juego.

Recuperado de:

<https://pedropluque.com/proyecto-gamificado-en-infantil/>

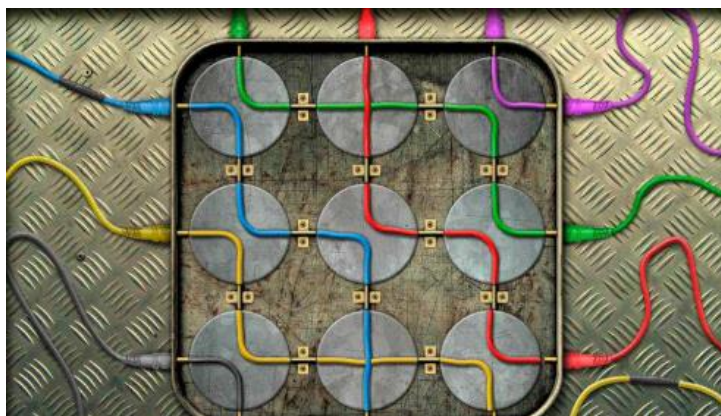


Figura 6: Puzzle final.

Recuperado de:

<https://pedropluque.com/proyecto-gamificado-en-infantil/>

Cuando los alumnos/as hayan realizado con éxito todas las misiones recibirán un diploma como reconocimiento a su esfuerzo e implicación durante la experiencia.

4.5 INTELIGENCIAS MÚLTIPLES

Antes de hablar de las inteligencias múltiples, es importante señalar qué es la “inteligencia” entendida como un constructo.

Gardner (2011) señala que la inteligencia es: “La capacidad para resolver problemas, o para elaborar productos que son de gran valor para un determinado contexto comunitario o cultural” (p.27)

La capacidad para resolver los problemas que nos van surgiendo, es la que nos permite abordar aquellas situaciones en las que se persigue alcanzar un objetivo, y trazar cuál es el mejor camino posible para llegar a dicho objetivo.

Gardner no creía en un concepto unitario de inteligencia. Él defiende que, así como hay numerosos tipos de problemas por resolver, también podemos encontrarnos muchos tipos de inteligencia dentro de cada persona. Cada ser humano, posee una serie de capacidades y habilidades que pueden emplearse de muchas maneras para resultar productivas. Es aquí donde comenzamos a ver que la inteligencia no es algo unitario tal y como él nos señala, si no que existen numerosos tipos de inteligencia los cuales se combinan de diferentes maneras dentro de cada persona para dar lugar a diferentes potencialidades y habilidades que nos son útiles a la hora de enfrentarnos a un problema.

Gardner aportó un método para describir la amplia gama de capacidades que posee el ser humano agrupándolas en ocho categorías o «inteligencias», las cual recoge Armstrong en el año 2006 (pp.1-2). Las ocho inteligencias denominadas “inteligencias múltiples” son las siguientes:

- **Inteligencia lingüística.** Es entendida como la “capacidad de utilizar las palabras de manera eficaz, ya sea oralmente o por escrito. Incluye la capacidad de manejar la sintaxis o la estructura del lenguaje, la fonología o los sonidos del lenguaje, la semántica o los significados de las palabras, y la dimensión pragmática o usos prácticos del lenguaje. Algunos de estos usos son la retórica (uso del lenguaje para convencer a otros de que realicen una acción determinada), la mnemotecnia (uso del lenguaje para recordar información), la explicación (uso del lenguaje para informar) y el metalenguaje (uso del lenguaje para hablar del propio lenguaje)”
- **Inteligencia lógico-matemática.** Es la “capacidad de utilizar los números con eficacia y de razonar bien. Incluye la sensibilidad a patrones y relaciones lógicas, afirmaciones y proposiciones (si...entonces, causa-efecto), funciones y otras abstracciones relacionadas. Incluye los procesos de categorización, clasificación, deducción, generalización, cálculo y prueba de hipótesis”.
- **Inteligencia espacial.** “Capacidad de percibir el mundo viso-espacial de manera precisa y de llevar a cabo transformaciones basadas en esas percepciones. Implica sensibilidad al color, las líneas, la forma, el espacio y las relaciones entre estos elementos. Incluye la capacidad de visualizar, de representar

gráficamente ideas visuales o espaciales y de orientarse correctamente en una matriz espacial”

- **Inteligencia cinético-corporal.** Puede considerarse como el “dominio del propio cuerpo para expresar ideas y sentimientos y facilidad para utilizar las manos en la creación o transformación de objetos. Incluye habilidades físicas como la coordinación, el equilibrio, la destreza, la fuerza, la flexibilidad y la velocidad, además de capacidades propioceptivas, táctiles y hápticas”.
- **Inteligencia musical.** Es la “capacidad de percibir, discriminar, transformar y expresar las formas musicales. Incluye la sensibilidad al ritmo, el tono o la melodía, y al timbre o color de una pieza musical. Se puede entender la música desde una perspectiva global e intuitiva, desde una perspectiva analítica o técnica o desde ambas”
- **Inteligencia interpersonal.** “Capacidad de percibir y distinguir los estados anímicos, las intenciones, las motivaciones y los sentimientos de otras personas. Incluye la sensibilidad hacia las expresiones faciales, voces y gestos; la capacidad de distinguir entre numerosos tipos de señales interpersonales, y la de responder con eficacia y de modo pragmático a esas señales”
- **Inteligencia intrapersonal.** Esta inteligencia puede entenderse como el “autoconocimiento y capacidad para actuar según ese conocimiento. Incluye la imagen precisa de uno mismo (puntos fuertes y puntos débiles), la conciencia de los estados de ánimo, intenciones, motivaciones y deseos interiores y la capacidad de autodisciplina, auto-comprensión y autoestima”
- **Inteligencia naturalista.** Se define como la “capacidad para clasificar y reconocer las numerosas especies de flora y fauna del entorno y sensibilidad hacia los fenómenos naturales”



Figura 7: Inteligencias múltiples de Gardner. Recuperado de:
<http://www.blogproyectos.santillana.es/>

4.6 ¿CÓMO TRABAJAR LAS INTELIGENCIAS MÚLTIPLES EN EL ÁMBITO EDUCATIVO?

Teniendo en cuenta el apartado anterior podemos afirmar que *“Gardner plantea una visión plural de la inteligencia, reconociendo en ella diversas facetas, deduciéndose así que cada persona posee diferentes potenciales cognitivos”* (Suárez, Maiz y Meza, 2010, pp. 81).

En el ámbito educativo, la teoría de Gardner nos ayuda a comprender que cada estudiante aprende de un modo diferente por lo que es importante que los docentes utilicen diferentes estrategias metodológicas para enseñar un mismo contenido o tema a sus alumnos/as, facilitando de este modo que estos sean capaces de desarrollar sus capacidades cognitivas al máximo.

De nuevo Suárez et al., (2010) nos hablan de que:

“La Teoría de las Inteligencias Múltiples facilita la aplicación de estrategias novedosas, motivantes, integradoras y creativas para que los estudiantes en su

rol protagónico construyan esquemas de conocimiento amplios permitiéndoles adquirir una visión de la realidad que supere los límites de un saber cotidiano, y los acerque más al conocimiento y al potencial creativo los cuales poseen desarrollando o activando otras inteligencias. Esto agilizaría la capacidad cognitiva para resolver problemas, tomar decisiones, mejorar formas de conductas, aumentar la estima, desarrollar habilidades y destrezas y tener una mayor interrelación con las personas que le rodean y consigo mismo”. (p. 85)

Teniendo en cuenta esta afirmación, podemos establecer que a través de la utilización de una metodología basada en las inteligencias múltiples en el ámbito educativo, podemos lograr que nuestros alumnos/as desarrollen numerosas habilidades en los distintos campos de conocimiento. Como docentes, hemos de ayudar a nuestros alumnos/as a moldear sus habilidades y ofrecerles los estímulos adecuados para que estos/as puedan desarrollar al máximo su potencial. Trabajar las inteligencias múltiples en el aula, puede ayudarnos a conocer los puntos fuertes y débiles de nuestros estudiantes y de este modo actuar en consecuencia, es decir, ofreciendo a cada uno aquellas posibilidades de aprendizaje que más favorables le resulten para lograr alcanzar el conocimiento y desarrollarse como personas. Desde el punto de vista educativo, Gardner plantea una escuela centrada en el individuo, comprometida con el entendimiento óptimo y el desarrollo del perfil cognitivo de cada estudiante.

En cuanto a las estrategias que puede llevar a cabo un docente para trabajar las inteligencias múltiples en el aula, Armstrong (2006) nos habla de que “la teoría de las IM sugiere que no existe un conjunto de estrategias docentes que sea el mejor para todos los estudiantes en todo momento. Debido a las diferencias individuales conviene que los profesores utilicen una amplia gama de estrategias docentes en el aula”.

Es por ello que Armstrong (2006) nos presenta un listado de estrategias que los docentes pueden tener en cuenta a la hora de trabajar las IM en el aula (p. 7-10). Estas estrategias docentes son las siguientes:

Estrategias docentes para la inteligencia lingüística:

- **Narración.** Preparación de narraciones elaborando un listado con aquellos elementos importantes que se quieren incluir en las historias.

- **Tormenta de ideas.** Dejar que los alumnos/as expresen sus ideas para después buscar relaciones entre ellas, invitar a los alumnos a reflexionar y utilizar esas ideas para llevar a cabo la tarea prevista.
- **Grabación de voz.** Ayuda a los alumnos a emplear las habilidades verbales para comunicarse, resolver problemas y expresar sentimientos.
- **Diario personal.** En él los alumnos pueden registrar diferentes experiencias vividas.
- **Publicaciones.** Se pueden encuadernar los trabajos de los alumnos como si se tratara de libros y ponerlos a la venta en una sección especial de la clase o publicarlos en el periódico del centro.

Estrategias docentes para la inteligencia lógico matemática:

- **Cálculos y cuantificaciones.** Pueden llevarse a cabo en diferentes asignaturas para que los estudiantes tomen conciencia de la importancia que tienen en la vida cotidiana.
- **Clasificaciones y categorizaciones.** Pueden utilizarse como una forma de organizar el material. Pueden llevarse a cabo agrupaciones de objetos según sus características, diferenciándolos por categorías.
- **Preguntas socráticas.** El maestro/a formula distintas preguntas a los alumnos/as y participa en debates con ellos/as con el fin de hacerles ver lo correcto e incorrecto de sus puntos de vista.
- **Heurística.** Es la puesta en marcha de principios heurísticos en los que el alumno/a investiga la mejor forma de resolver un problema.
- **Pensamiento científico.** Enseñar a los alumnos/as a pensar y a llevar a cabo razonamientos de manera científica.

Estrategias docentes para la inteligencia viso-espacial:

- **Visualización.** Se les puede pedir a los alumnos/as que cierren los ojos e imaginen lo que se está trabajando en el aula. A través de la visualización contribuimos a desarrollar su creatividad al mismo tiempo que les ayuda a retener información importante en su memoria.

- **Señales de colores.** Existen diferentes formas de poner color en el aula como herramienta de aprendizaje utilizando los colores para marcar, señalar o discriminar la información.
- **Metáforas gráficas.** La metáfora puede resultar una herramienta educativa útil ya que ayuda al alumno/a a establecer una conexión entre lo que ya conoce y lo que se está representando. En este caso resulta interesante relacionar distintas ideas con imágenes visuales.
- **Bocetos de ideas.** Consiste en pedir a los alumnos/as que dibujen la idea principal o el tema central que se está trabajando en ese momento.
- **Símbolos gráficos.** El maestro/a través del dibujo puede impartir sus lecciones creando símbolos gráficos que representen los conceptos a aprender.

Estrategias docentes para la inteligencia cinético-corporal:

- **Respuestas corporales.** Los estudiantes pueden proporcionar respuestas corporales a aquello que están trabajando en el aula. Es una forma de expresarse a través del propio cuerpo.
- **Teatro en clase.** Pueden realizarse representaciones de textos, problemas u otros materiales de aprendizaje dramatizando el contenido.
- **Conceptos cinéticos.** Consiste en que los alumnos/as sean capaces de transmitir la información recibida oralmente a una expresión meramente corporal.
- **Pensamiento manual.** Los alumnos deben tener la oportunidad de aprender manipulando objetos o haciendo cosas con las manos.

Estrategias docentes para la inteligencia musical :

- **Ritmos, canciones, rap y coros.** Se puede invitar a los alumnos a que creen sus propias canciones, raps o coros sobre la temática que estén trabajando, esta estrategia les acercará a un nivel de aprendizaje más profundo a través de la música y el ritmo.
- **Súper memoria musical.** Esta estrategia puede utilizarse cuando se desea que los alumnos recuerden datos importantes.
- **Música según el estado de ánimo.** Es importante seleccionar música que cree un ambiente emocional adecuado para cada tema o unidad que se esté trabajando en el aula.

Estrategias docentes para la inteligencia interpersonal:

- **Compartir con los compañeros.** Se trata de que los alumnos/as compartan con sus compañeros materiales, sentimientos o ideas.
- **Grupos de cooperación.** Los alumnos cooperan en una actividad para alcanzar un fin común, poniendo en práctica distintas habilidades de socialización.
- **Juegos de mesa.** Constituyen una fuente de aprendizaje para los alumnos/as a la vez que ponen en marcha diferentes habilidades sociales. Los alumnos/as se comunican entre ellos/as, discuten sobre las reglas del juego, y al mismo tiempo adquieren conocimientos acerca del tema principal sobre el que trata el juego.
- **Simulaciones.** Pueden realizarse diferentes juegos de rol con los alumnos/as, por ejemplo en los rincones. Las interacciones sociales que se dan durante el juego simbólico constituyen también un papel importante en el aprendizaje de los estudiantes.

Estrategias docentes para la inteligencia intrapersonal:

- **Periodos de un minuto de reflexión.** Es interesante conceder un breve periodo de tiempo a los alumnos/as para que puedan asimilar la información que han recibido, siendo capaces en algunas ocasiones de relacionar dicha información con aspectos de su propia vida.
- **Relaciones personales.** Esta estrategia requiere que el maestro/a establezca asociaciones personales, sentimientos y experiencias de los alumnos en sus explicaciones.
- **El momento de las opciones.** Es importante ofrecer a los alumnos distintas opciones para que sean capaces de tomar decisiones sobre sus propias experiencias de aprendizaje.
- **Sentimientos en el aula.** Las emociones influyen notoriamente en el aprendizaje. Por ello resulta fundamental que se faciliten determinados momentos en los que los estudiantes puedan experimentar distintas emociones.
- **Sesiones para establecer objetivos.** Es interesante dedicar un momento dentro de la jornada escolar para que los alumnos/as traten de establecer objetivos por sí mismos. También pueden utilizarse algunas herramientas para enseñar a los alumnos/as a hacer un seguimiento de su propio progreso. Por ejemplo mediante gráficas, diarios, tablas, etc.

Estrategias docentes para la inteligencia naturalista:

- **Paseos por la naturaleza.** Les ayuda a conocer el entorno a través de sus propios sentidos. Esto hace que establezcan relaciones de lo que observan en la naturaleza con lo que estudian en el aula.
- **Ventanas al aprendizaje.** Mirar por la ventana es una estrategia que los educadores pueden utilizar para despertar la curiosidad en los alumnos/as a través de la observación de diferentes fenómenos que ocurren en la naturaleza.
- **Plantas para adornar.** Asignar el cuidado de las plantas de la clase a los alumnos/as puede ser conveniente para que aprendan a asumir responsabilidades.
- **Mascota en el aula.** Tener una mascota en el aula facilita que los alumnos se sientan responsables del crecimiento y bienestar de criaturas de la naturaleza. Pueden desarrollar la observación tomando notas sobre la alimentación, costumbres, comportamiento, etc. del animal.
- **Eco-estudio.** La ecología debe estar integrada en todas las actividades de la jornada escolar. Se trata de realizar actividades donde se aborden diferentes problemas relacionados con el medio ambiente.

Teniendo en cuenta estas estrategias, los docentes pueden llevar cabo diferentes actividades que estimulen las distintas inteligencias de los estudiantes con el fin de contribuir al desarrollo de las mismas desde una edad temprana.

Por último, es importante tener en consideración lo que Howard Gardner (1987) nos señala acerca de los diferentes tipos de inteligencias con las que nos podemos encontrar:

“Es de suma importancia que reconozcamos y alimentemos todas las inteligencias humanas y todas las combinaciones de inteligencias. Todos somos tan diferentes en parte porque todos poseemos combinaciones distintas de inteligencias. Si reconocemos este hecho, creo que al menos tendremos más posibilidades de enfrentarnos adecuadamente a los numerosos problemas que se nos plantean en esta vida” (Citado en Armstrong, 2006, p.17)

En la propuesta didáctica que se presentará a continuación se han introducido tanto elementos de gamificación como estructuras y estrategias de trabajo concretas para fomentar las inteligencias múltiples en alumnado de Educación Infantil.

5. DISEÑO DE LA PROPUESTA DIDÁCTICA

5.1 DESCRIPCIÓN DE LA PROPUESTA

La siguiente propuesta didáctica tendrá una duración de 5 semanas consecutivas y está programada para llevarse a cabo en un aula de Educación Infantil con alumnos y alumnas de 4 años. La temática principal de esta propuesta gira en torno al tema de los súper héroes. En sí mismo el tema de los súper héroes resulta muy motivador para el alumnado ya que consigue despertar su interés desde el principio. A través de este tema se pretenden crear situaciones en las que el alumnado pueda identificarse con diversos personajes de ficción y en último lugar hacerles ver que ellos mismos pueden convertirse en súper héroes a través de la imaginación y la creatividad. La fantasía y la imaginación son formas idóneas de aprendizaje en la edad infantil por lo que el tema de los súper héroes resulta bastante apropiado como motor de arranque de la propuesta didáctica.

Las distintas actividades englobadas dentro de la propuesta tienen como finalidad trabajar las ocho inteligencias múltiples propuestas por Howard Gardner a través del tema de los súper héroes. Cada súper poder que se trabaje estará ligado a una o a varias inteligencias, haciendo así un recorrido por todas ellas. Tal y como defiende Gardner (2011) no existe una única inteligencia, la inteligencia no es un concepto cerrado y unitario si no que existen múltiples inteligencias formadas por distintas habilidades y aptitudes pudiendo mostrar cada persona mayores destrezas en alguna de ellas en concreto.

Por otro lado, algunas de las actividades estarán apoyadas por técnicas de gamificación, es decir, extrayendo algunos de los elementos básicos de los juegos tales como medallas, puntos, insignias, recompensas, aparición de enemigos, premios, etc. y aplicándolos en diferentes actividades con el fin de motivar al alumnado en el proceso

de enseñanza-aprendizaje así como para ofrecerles información útil acerca de su propia evolución y progreso. Toda esta información se recoge detalladamente en el punto 1.4 de este documento.

Antes de proceder a la explicación de las diferentes actividades, es necesario detallar los objetivos generales que nos planteamos alcanzar a través de la puesta en marcha del proyecto. Toda programación didáctica ha de componerse de unos objetivos que guíen y coordinen la realización de las diferentes actividades. En esta propuesta los objetivos generales pueden encontrarse en el punto 5.2 Al mismo tiempo las actividades contribuyen a trabajar una serie de contenidos que se recogen en el Real Decreto 122/2007 por el que se establece el currículum para el segundo ciclo de Educación infantil en la Comunidad Autónoma de Castilla y León. La selección de contenidos que se trabajarán en esta unidad se encuentra en el punto 5.3.

En el apartado 5.4 se hace referencia a los principios metodológicos que van a guiar toda la propuesta. A continuación, en la sección 5.5 se recogen las distintas actividades con su explicación correspondiente y una breve descripción de los recursos materiales necesarios, así como los contenidos y objetivos específicos de cada una de ellas y el lugar donde se van a desarrollar. Las actividades se dividen por inteligencias, es decir, para trabajar cada una de las inteligencias se han diseñado 2 actividades diferentes que tienen como objetivo contribuir al desarrollo de las mismas.

Por último, en la sección 5.6 se describe la evaluación de acuerdo a los objetivos que nos hemos planteado conseguir. Ya que algunas de las actividades se evaluarán de manera progresiva mediante sistemas de puntos y tablas de insignias (elementos propios de la gamificación), estos también se recogerán en este apartado y servirán para mostrar la evolución o el progreso realizado por el alumnado en las semanas que dura la puesta en marcha del proyecto. En este apartado también presentaré los instrumentos de evaluación que emplearé para recoger evidencias del trabajo de los estudiantes a lo largo del proceso.

5.2 OBJETIVOS GENERALES

Los objetivos generales que pretendemos alcanzar mediante la presente propuesta didáctica y que se recogen en el Real Decreto: 122/2007 por el que se establece el currículo para el segundo ciclo de Educación Infantil en Castilla y León, son los siguientes:

I. CONOCIMIENTO DE SÍ MISMO Y AUTONOMÍA PERSONAL

- Conocer y representar su cuerpo, diferenciando sus elementos y algunas de sus funciones más significativas, descubrir las posibilidades de acción y de expresión y coordinar y controlar con progresiva precisión los gestos y movimientos.
- Reconocer e identificar los propios sentimientos, emociones, necesidades, preferencias e intereses, y ser capaz de expresarlos y comunicarlos a los demás, respetando los de los otros.
- Lograr una imagen ajustada y positiva de sí mismo, a través de su reconocimiento personal y de la interacción con los otros, y descubrir sus posibilidades y limitaciones para alcanzar una ajustada autoestima.
- Adecuar su comportamiento a las necesidades y requerimientos de los otros, actuar con confianza y seguridad, y desarrollar actitudes y hábitos de respeto, ayuda y colaboración.
- Tener la capacidad de iniciativa y planificación en distintas situaciones de juego, comunicación y actividad. Participar en juegos colectivos respetando las reglas establecidas y valorar el juego como medio de relación social y recurso de ocio y tiempo libre.
- Realizar actividades de movimiento que requieren coordinación, equilibrio, control y orientación y ejecutar con cierta precisión las tareas que exigen destrezas manipulativas.
- Mostrar interés hacia las diferentes actividades escolares y actuar con atención y responsabilidad, experimentando satisfacción ante las tareas bien hechas.

II. CONOCIMIENTO DEL ENTORNO

- Iniciarse en el concepto de cantidad, en la expresión numérica y en las operaciones aritméticas, a través de la manipulación y la experimentación.
- Relacionarse con los demás de forma cada vez más equilibrada y satisfactoria, ajustar su conducta a las diferentes situaciones y resolver de manera pacífica situaciones de conflicto.

III. LENGUAJES: COMUNICACIÓN Y REPRESENTACIÓN

- Expresar ideas, sentimientos, emociones y deseos mediante la lengua oral y otros lenguajes, eligiendo el que mejor se ajuste a la intención y a la situación.
- Demostrar con confianza sus posibilidades de expresión artística y corporal.
- Descubrir e identificar las cualidades sonoras de la voz, del cuerpo, de los objetos de uso cotidiano y de algunos instrumentos musicales. Reproducir con ellos juegos sonoros, tonos, timbres, entonaciones y ritmos con soltura y desinhibición.

5.3 CONTENIDOS EDUCATIVOS

Los contenidos que se trabajarán de manera global mediante la presente propuesta didáctica y que también se recogen en el Real Decreto: 122/2007 por el que se establece el currículo para el segundo ciclo de Educación Infantil en Castilla y León, son los siguientes:

I. CONOCIMIENTO DE SÍ MISMO Y AUTONOMÍA PERSONAL

Bloque 1. El cuerpo y la propia imagen

1.3. El conocimiento de sí mismo

- Aceptación y valoración ajustada y positiva de sí mismo y de las posibilidades y limitaciones propias.
- Tolerancia y respeto por las características, peculiaridades físicas y diferencias de los otros, con actitudes no discriminatorias.

1.4. Sentimientos y emociones

- Identificación y expresión equilibrada de sentimientos, emociones, vivencias preferencias e intereses propios en distintas situaciones y actividades.

Bloque 2. Movimiento y juego.

2.2. Coordinación motriz

- Valoración de sus posibilidades y limitaciones motrices, perceptivas y expresivas y las de los demás.

2.3. Orientación espacio-temporal.

- Nociones básicas de orientación espacial en relación a los objetos, a su propio cuerpo y al de los demás, descubriendo progresivamente su dominancia lateral.

2.4. Juego y actividad.

- Descubrimiento y confianza en sus posibilidades de acción, tanto en los juegos como en el ejercicio físico.
- Comprensión, aceptación y aplicación de las reglas para jugar.
- Valorar la importancia del juego como medio de disfrute y de relación con los demás.

Bloque 3. La actividad y la vida cotidiana

- Interés por mejorar y avanzar en sus logros y mostrar con satisfacción los aprendizajes y competencias adquiridas.
- Valoración del trabajo bien hecho de uno mismo y de los demás.

Bloque 4. El cuidado personal y la salud

- Utilización adecuada de espacios, elementos y objetos y colaboración en el mantenimiento de ambientes limpios y ordenados.

II. CONOCIMIENTO DEL ENTORNO

Bloque 1. Medio físico: elementos, relaciones y medida.

1.1. Elementos y relaciones.

- Propiedades de los objetos de uso cotidiano: color, tamaño, forma, textura, peso.

–Relaciones que se pueden establecer entre los objetos en función de sus características: comparación, clasificación, gradación.

1.2. Cantidad y medida.

–Aproximación a la serie numérica mediante la adición de la unidad y expresión de forma oral y gráfica de la misma.

Bloque 2. Acercamiento a la naturaleza.

2.3. El paisaje.

- Efectos de la intervención humana sobre el paisaje.
- Valoración del medio natural y de su importancia para la salud y el bienestar.
- Actitudes de colaboración en la conservación y cuidado del entorno.

III. LENGUAJES: COMUNICACIÓN Y REPRESENTACIÓN

Bloque 1. Lenguaje verbal

1.1.1. Iniciativa e interés por participar en la comunicación oral.

– Utilización del lenguaje oral para manifestar sentimientos, necesidades e intereses, comunicar experiencias propias y transmitir información. Valorarlo como medio de relación y regulación de la propia conducta y la de los demás.

1.2.2. Los recursos de la lengua escrita.

– Uso gradualmente autónomo de diferentes soportes para el aprendizaje de la escritura comprensiva (juegos manipulativos, mensajes visuales, fotos, carteles, ilustraciones acompañadas de un texto escrito que los identifique, rótulos, etiquetas, láminas, libros, periódicos, revistas...).

Bloque 2. Lenguaje audiovisual y tecnologías de la información y la comunicación

– Iniciación en la utilización de medios tecnológicos como elementos de aprendizaje, comunicación y disfrute.

– Utilización de los medios para crear y desarrollar la imaginación, la creatividad y la fantasía, con moderación y bajo la supervisión de los adultos.

Bloque 3. Lenguaje artístico

3.1. Expresión plástica.

– Expresión y comunicación, a través de producciones plásticas variadas, de hechos, vivencias, situaciones, emociones, sentimientos y fantasías.

3.2. Expresión musical.

– Exploración de las posibilidades sonoras de la voz, del propio cuerpo, de objetos cotidianos y de instrumentos musicales. Utilización de los sonidos hallados para la interpretación y la creación musical. Juegos sonoros de imitación.

Bloque 4. Lenguaje corporal.

– Nociones de direccionalidad con el propio cuerpo. Conocimiento y dominio corporal. Orientación, organización espacial y temporal.

– Representación espontánea de personajes, hechos y situaciones en juegos simbólicos y otros juegos de expresión corporal individuales y compartidos.

5.4 ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS

La presente propuesta didáctica se llevará a cabo apoyándonos en una serie principios metodológicos, todos estos principios tienen como fin contribuir de la manera más efectiva posible al bienestar y al desarrollo físico, afectivo, social e intelectual del alumnado durante la realización de las diferentes actividades. Estos principios se pondrán en marcha de la siguiente forma:

La **asamblea**, constituye una de las rutinas diarias más importantes que se realizan en el aula. Existen numerosas referencias en la literatura (Freinet, 1996; Jiménez, 2010) en las que se destacan las cualidades de la asamblea para trabajar habilidades y destrezas básicas en el alumnado de educación infantil (Carmona Martínez y Doménech Vidal, 2018). Algunas de ellas tienen que ver con el desarrollo de la capacidad afectiva, social, comunicativa y la apropiación del tiempo-espacio, entre otras. Por ello utilizaremos dicho espacio en numerosas ocasiones.

A través de la asamblea también contribuimos al desarrollo del **aprendizaje significativo**. Es muy importante conocer las ideas previas que tienen los estudiantes acerca del tema que vamos a trabajar, para así poder enlazar esas ideas o conocimientos con los nuevos aprendizajes que queremos enseñarles. Para ello, utilizaremos el espacio de la asamblea como un lugar donde plantear distintas cuestiones al alumnado y dejar que ellos se expresen libremente y nos cuenten todo lo que sepan sobre el tema que vamos a trabajar.

Con la puesta en marcha de este proyecto lo que se busca es contribuir al **desarrollo de las inteligencias múltiples a través de actividades gamificadas**. Para ello se hará uso de varios de los elementos que caracterizan la gamificación con el fin de guiar el comportamiento de los estudiantes y mantenerlos motivados durante la realización de las diferentes actividades. A su vez en lo que respecta a la evaluación los elementos de la gamificación nos serán útiles para evaluar el esfuerzo y los logros de los alumnos/as mediante las tablas de insignias, las gemas y las medallas. Por lo tanto el fin de emplear la gamificación como una estrategia metodológica reside en la capacidad que esta tiene para mantener motivado al alumnado durante la realización de las actividades al mismo tiempo que les ofrece una retroalimentación constante de su propio progreso.

Como nos muestran Contreras y Eguia (2016) la gamificación no consiste en hacer uso de videojuegos en un aula sino de utilizar mecánicas asociadas a los juegos tradicionales y videojuegos, para presentar al alumnado una serie de retos de aprendizaje, que cuando el estudiante haya cumplido, obtendrá una recompensa a corto plazo dimensionada a la complejidad del reto.

Por otro lado queremos potenciar el desarrollo de las **inteligencias múltiples** a través de las diferentes actividades. Gracias a esto podremos observar los puntos fuertes y débiles de los estudiantes que un futuro nos serán útiles para trabajar desde sus potencialidades y no desde las limitaciones.

El conjunto de actividades didácticas diseñadas servirá para trabajar diversos contenidos y áreas poniendo en práctica el principio de **globalización** del aprendizaje. Para ello también se les plantearán los diferentes **retos** anteriormente mencionados que nos aportarán una información global sobre los conocimientos que van adquiriendo a lo largo de las sesiones.

Por otro lado, consideramos de gran importancia contribuir al **desarrollo del pensamiento** infantil a través de rutinas de pensamiento y estrategias de metacognición.

Flavell (1976) fue uno de los primeros autores que utilizó el concepto de metacognición y la define como el *conocimiento que uno tiene acerca de los propios procesos y productos cognitivos o cualquier otro asunto relacionado con ellos, por ejemplo, las propiedades de la información relevantes para el aprendizaje.* (pp.232) (Citado en Báez, y Onrubia, 2016).

Pensar es un conjunto de habilidades que pueden desarrollarse y que deben enseñarse. Es importante que enseñemos a los estudiantes a pensar, a reflexionar sobre las cosas que se están haciendo y las actividades que se están trabajando. A través de las rutinas de pensamiento logramos que los alumnos/as comprendan mejor la información que queremos transmitirles y sabiendo cómo piensan, es más fácil orientarlos hacia el aprendizaje.

Para el desarrollo de algunas actividades recurriremos a las **TIC** (Tecnologías de la Información y la Comunicación). “Las TIC no constituyen un fin en sí mismo, sino solo un medio adicional para mejorar la calidad y preparar a los alumnos para la sociedad de la información” (Siraj, y Romero, 2017, p.178). Con esto queremos iniciar a los alumnos en la exploración y el descubrimiento de diferentes recursos que nos proporcionan las TIC y fomentar un uso adecuado y responsable de las mismas.

Otro de los principios al que queremos contribuir es el **trabajo cooperativo**. De esta manera todo el proyecto está planteado para que los estudiantes trabajen en equipo y alcancen un mismo fin que es derrotar al villano travieso a través de sus pequeñas acciones. Con esto logramos eliminar la competitividad entre ellos y fomentamos habilidades sociales como la comunicación, la empatía, la cooperación, la capacidad de resolución de conflictos en grupo, etc.

Por último, todas las actividades se desarrollarán en un clima de seguridad y confianza para los estudiantes, favoreciendo así su propia **autonomía**. Se busca que sean capaces de resolver conflictos que van surgiendo, que sean ellos mismos los que planteen estrategias y soluciones para poder resolver dichos conflictos, contribuyendo también de este modo al **desarrollo de la creatividad y la imaginación**.

5.5 DESCRIPCIÓN DE LAS ACTIVIDADES

- **INTRODUCCIÓN AL TEMA**

A través de la temática de los súper héroes se pretende que los alumnos hagan un recorrido por las distintas actividades en las que se van a ir fomentando distintos aspectos relacionados con las inteligencias múltiples de Howard Gardner. El tema de los súper héroes constituye un elemento muy motivador para los niños/as, por lo tanto esto nos permite unir cada súper poder con una inteligencia diferente, tratando de que todos los niños y niñas puedan alcanzar en mayor o menor medida alguno de estos poderes. Se trata de poderes sencillos, cotidianos, relacionados con algunos contenidos fundamentales del currículum de educación infantil y que todos pueden alcanzar. Por otro lado se pretenden crear situaciones en las que el alumnado pueda identificarse con diversos personajes de ficción y de algún modo hacerles ver que ellos mismos pueden convertirse en súper héroes a través de su propia imaginación.

Los poderes que vamos a trabajar mediante las diferentes actividades y retos son los siguientes:

- ✚ EL SÚPER PODER DE LAS LETRAS
- ✚ EL SÚPER PODER DE LOS NÚMEROS
- ✚ EL SÚPER PODER DE LA ORIENTACIÓN
- ✚ EL SÚPER PODER DE LA VALENTÍA
- ✚ EL SÚPER PODER DEL TRABAJO EN EQUIPO
- ✚ EL SÚPER PODER MUSICAL
- ✚ EL SÚPER PODER DE CUIDAR NUESTRO PLANETA
- ✚ EL SÚPER PODER DE TRABAJAR CON NUESTRO CUERPO

- **DISTRIBUCIÓN DE LAS SESIONES EN EL HORARIO SEMANAL**

La programación didáctica tendrá una duración de 5 semanas consecutivas y en cada semana se trabajarán dos inteligencias diferentes, destinando dos sesiones para cada una de ellas. Los viernes no se realizará ninguna sesión debido a la programación de otras actividades que se realizan en el aula por lo que cada semana se compone de 4 sesiones

en total. En la primera semana tendrán lugar dos sesiones iniciales, que se utilizarán para introducir el tema de los súper héroes en el aula y observar los conocimientos previos que tiene el alumnado acerca de dicho tema. En esa primera semana, el miércoles, comenzaremos con las actividades destinadas a trabajar cada tipo de inteligencia. Como se trabajan dos inteligencias por semana, la distribución de las mismas será la siguiente: 1ª semana: introducción al tema de los súper héroes e inteligencia lingüística, 2ª semana: inteligencia lógico matemática e inteligencia visoespacial, 3ª semana: inteligencia intrapersonal e inteligencia interpersonal, 4ª semana: inteligencia naturalista e inteligencia musical y 5ª semana: inteligencia cinético-corporal. En la primera sesión correspondiente a cada inteligencia, se leerá un cuento a los niños/as relacionado con esa inteligencia y se les explicará en qué consiste y por qué es importante. A continuación se muestra la distribución de sesiones en el horario semanal:

1ª SEMANA: INTRODUCCIÓN AL TEMA E INTELIGENCIA LINGÜÍSTICA

DISTRIBUCIÓN DE SESIONES	LUNES	MARTES	MIÉRCOLES	JUEVES	VIERNES
9:00/10:00	SESIÓN 1 ASAMBLEA				
10:00/11:00					
11:00/12:00		SESIÓN 2	SESIÓN 3		
RECREO	RECREO	RECREO	RECREO	RECREO	RECREO
13:00/14:00				SESIÓN 4	

2ª SEMANA: INTELIGENCIA LÓGICO MATEMÁTICA E INTELIGENCIA VIS-ESPACIAL

DISTRIBUCIÓN DE SESIONES	LUNES	MARTES	MIÉRCOLES	JUEVES	VIERNES
9:00/10:00	SESIÓN 5 ASAMBLEA				
10:00/11:00					

11:00/12:00		SESIÓN 6	SESIÓN 7		
RECREO	RECREO	RECREO	RECREO	RECREO	RECREO
13:00/14:00				SESIÓN 8	

3ª SEMANA: INTELIGENCIA INTRAPERSONAL E INTELIGENCIA INTERPERSONAL

DISTRIBUCIÓN DE SESIONES	LUNES	MARTES	MIÉRCOLES	JUEVES	VIERNES
9:00/10:00	SESIÓN 9 ASAMBLEA				
10:00/11:00					
11:00/12:00		SESIÓN 10	SESIÓN 11		
RECREO	RECREO	RECREO	RECREO	RECREO	RECREO
13:00/14:00				SESIÓN 12	

4ª SEMANA: INTELIGENCIA NATURALISTA E INTELIGENCIA MUSICAL

DISTRIBUCIÓN DE SESIONES	LUNES	MARTES	MIÉRCOLES	JUEVES	VIERNES
9:00/10:00	SESIÓN 13 ASAMBLEA				
10:00/11:00					
11:00/12:00		SESIÓN 14	SESIÓN 15		
RECREO	RECREO	RECREO	RECREO	RECREO	RECREO
13:00/14:00				SESIÓN 16	

5ª SEMANA: INTELIGENCIA CINÉTICO-CORPORAL

DISTRIBUCIÓN DE SESIONES	LUNES	MARTES	MIÉRCOLES	JUEVES	VIERNES
9:00/10:00	SESIÓN 17 ASAMBLEA				
10:00/11:00					
11:00/12:00		SESIÓN 18			
RECREO	RECREO	RECREO	RECREO	RECREO	RECREO
13:00/14:00					

• ACTIVIDADES DE INTRODUCCIÓN AL TEMA- SEMANA 1

1ª ACTIVIDAD:

La primera actividad consiste en la lectura de un cuento titulado “Y tú ¿qué súper poder tienes?”. El cuento será representado mediante un teatro kamishibai y trata de dos súper héroes, Wanda y Héctor. Ambos son niños normales pero cada uno tiene unas cualidades que les hacen ser especiales. Tras la lectura del cuento, se les presentará a los niños/as los dos personajes protagonistas y se abrirá una ronda de preguntas en el espacio de la asamblea para ver qué saben los niños acerca de los súper héroes y los súper poderes. Algunas de estas preguntas son las siguientes:

- ¿Conocéis a algún superhéroe o superhéroina? ¿Cómo se llaman?
- ¿Qué creéis vosotros/as que son los súper poderes?
- ¿Todos podemos tener súper poderes? ¿O eso solo es cosa de los superhéroes?
- Si sólo pudieseis elegir un súper poder, ¿cuál sería? ¿Por qué?
- ¿Creéis que los niños/as tienen algún súper poder especial?

Con ellas, queremos que los estudiantes reflexionen y comiencen a hacerse preguntas e interesarse por la temática.

Por otro lado, el Kamishibai es una forma japonesa de contar cuentos. Su traducción literal al castellano significa “teatro de papel” y está dirigido principalmente al público infantil. Su principal particularidad recae en su sencillez gráfico-visual ya que se compone de láminas ilustradas las cuales apoyan de manera gráfica al cuento que es contado por un narrador.

➤ Objetivos didácticos:

- Mostrar interés por la temática de los superhéroes.
- Mostrar interés y disfrute por los cuentos y narraciones.
- Escuchar con atención y respeto la narración del cuento.
- Valorar el lenguaje oral como medio de comunicación, aprendizaje y disfrute.

➤ Contenidos:

- Gusto y disfrute por escuchar relatos y cuentos.
- El lenguaje oral como medio de comunicación, aprendizaje y disfrute.

➤ Recursos didácticos:

- Cuento de elaboración propia
- Teatro de madera Kamishibai

➤ Espacio donde se desarrolla:

- Espacio de la asamblea, dentro del aula

➤ Temporalización:

- 10 minutos

2ª ACTIVIDAD:

Cada niño/a va a crear a su propio superhéroe en una cartulina blanca, para ello tendrán distintos materiales a su disposición y podrán elegir aquellos que más les gusten. Una vez que cada alumno/a haya creado a su superhéroe procederemos a hacer fotos de los diferentes dibujos. Después grabaremos la voz de los alumnos/as con un teléfono móvil diciendo alguna frase o saludo especial que quiera vincular con su superhéroe y posteriormente mediante la aplicación Viva Video uniremos la voz de los estudiantes con el dibujo para que cada superhéroe lleve la voz del niño/a que lo ha creado. De esta manera será más realista y divertido para ellos a la par que les introducimos en el mundo de las TIC (Tecnologías de la Información y la Comunicación).

- Objetivos didácticos:
 - Valorar y disfrutar de las TIC.
 - Mostrar interés hacia la temática de los superhéroes.
 - Disfrutar de las manualidades y actividades que requieren habilidades plásticas.
- Contenidos:
 - Las TIC como medio de aprendizaje, comunicación y diversión.
 - Expresión y comunicación a través de producciones plásticas.
 - Interés y disfrute por las manualidades y actividades plásticas.
- Recursos didácticos:
 - Cartulina
 - Rotuladores y pinturas
 - Goma eva
 - Recortes de revista
 - Tablet
- Espacio donde se desarrolla:
 - Aula
- Temporalización:
 - 20 minutos

3ª ACTIVIDAD:

En esta actividad vamos a crear unos carnets de superhéroes hechos a base de cartulina para que cada alumno/a tenga una identificación diferente. Los carnets llevarán dibujado al superhéroe que cada niño/a había creado en la actividad anterior y posteriormente escribirán con ayuda un nombre que ellos mismos elijan para su superhéroe. Cuando todos los carnets estén terminados los alumnos/as podrán colgárselo sobre el pecho con un hilo o cuerda ya que le haremos un pequeño agujero en la parte superior para poder pasar la cuerda y que puedan colgárselo a modo de collar. Por último plastificaremos todos los carnets y se los entregaremos a los alumnos para que de este modo cada uno tenga una identificación diferente dentro del mundo de los superhéroes.

Una vez que se hayan realizado las actividades introductorias se procederá a desarrollar la programación didáctica con las diferentes actividades ligadas a las inteligencias múltiples.

- Objetivos didácticos:
 - Mostrar interés hacia la temática de los superhéroes.
 - Disfrutar de actividades que requieren poner en marcha habilidades plásticas.
 - Valorar el lenguaje escrito como medio de comunicación y aprendizaje.
 - Contenidos:
 - Aproximación a la lengua escrita.
 - Diferenciación entre las formas escritas y otras formas de expresión gráfica.
 - Interés y disfrute por las manualidades y actividades que requieren habilidades plásticas.
 - Expresión y comunicación a través de producciones plásticas.
 - Recursos didácticos:
 - Carnets de cartulina
 - Rotuladores y pinturas
 - Hilo/cuerda
 - Espacio donde se desarrolla:
 - Aula
 - Temporalización:
 - 15 minutos
- **ACTIVIDADES DE LAS INTELIGENCIAS MÚLTIPLES**

Cada súper poder está ligado a una inteligencia de modo que guardan la siguiente relación:

SÚPER PODER DE LAS LETRAS → INTELIGENCIA LINGÜÍSTICA

SÚPER PODER DE LOS NÚMEROS → INTELIGENCIA LÓGICO- MATEMÁTICA

SÚPER PODER DE LA ORIENTACIÓN → INTELIGENCIA VISO-ESPACIAL

SÚPER PODER DE LA VALENTÍA → INTELIGENCIA INTRARPERSONAL

SÚPER PODER DEL TRABAJO EN EQUIPO → INTELIGENCIA INTERPERSONAL

SÚPER PODER DE CUIDAR NUESTRO PLANETA→INTELIGENCIA NATURALISTA

SÚPER PODER MUSICAL→ INTELIGENCIA MUSICAL

SÚPER PODER DE TRABAJAR CON NUESTRO CUERPO → INTELIGENCIA CINÉTICO-CORPORAL

Cada día que se trabaje una inteligencia nueva, se les leerá a los alumnos un cuento sobre esa inteligencia con el fin de conozcan de que trata y así facilitar su comprensión. El libro se titula “*Cuentos para descubrir inteligencias*” y contiene numerosos cuentos en los que cada personaje presenta mayor habilidad en una inteligencia en concreto. (Véase el cuento en el ANEXO 1)

EL SUPER PODER DE LAS LETRAS: (Inteligencia lingüística)

ACTIVIDAD 1. ESCRIBIMOS NUESTRO NOMBRE DE SUPER HÉROE

Cada estudiante tendrá una cartulina y con ayuda de la maestra tratará de escribir el nombre de su súper héroe en grande con lápiz. Después con tempera, cada niño/a untará su dedo índice y repasará cada una de las letras por encima. Por último podrán decorar el resto de la cartulina con pinturas o rotuladores.

➤ Objetivos didácticos:

- Iniciarse en el lenguaje escrito.
- Identificar la grafía de las diferentes letras del abecedario.
- Mostrar interés y disfrute por actividades en la que se trabaja el lenguaje escrito.

➤ Contenidos:

- Aproximación a la lengua escrita.
- La lengua escrita como medio de aprendizaje, comunicación y disfrute.
- Interés por reconocer y escribir distintas grafías.

➤ Recursos didácticos:

- Cuento “*El concurso de cuentos*”del libro “*Cuentos para descubrir inteligencias*”
- Cartulina
- Lapicero

- Témpera
- Pinturas y rotuladores
- Espacio donde se desarrolla:
 - Aula
- Temporalización:
 - 20 minutos

ACTIVIDAD 2. LAS CAJAS DE LAS LETRAS

Para esta actividad dispondremos de 27 cajas (tantas cajas como letras tiene el abecedario). Cada cajita tendrá una letra asociada que sea visible para el alumnado. Los estudiantes tendrán numerosos objetos entre los que escoger y cada uno de los objetos empezará por una letra diferente por ejemplo LAPICERO (L), MUÑECA (M), BORRADOR (B)...etc. Cada niño tendrá que meter un objeto en la cajita que corresponda teniendo en cuenta la letra por la que empieza el nombre de dicho objeto. El lapicero irá en la cajita que tenga la letra L, la muñeca irá en la cajita que tenga la letra M, y así con todos los objetos. Habrá varios objetos que empiecen con la misma letra y así todos los alumnos podrán introducir diferentes objetos en sus cajas correspondientes. De este modo los estudiantes empezarán a distinguir por qué letra comienza el nombre de los diferentes objetos del aula.

- Objetivos didácticos:
 - Relacionar cada objeto con la inicial de su grafía.
 - Clasificar objetos atendiendo a criterios lingüísticos.
 - Colocar cada objeto en su caja correspondiente.
 - Mostrar interés por el lenguaje escrito.
- Contenidos:
 - Utilización del lenguaje como un medio de aprendizaje y comunicación.
 - Valoración e interés por el lenguaje escrito.
- Recursos didácticos:
- Cuento “Keiko y las palabras voladoras” del libro “*Cuentos para descubrir inteligencias*”
 - Cajas
 - Objetos

- Espacio donde se desarrolla:
 - Aula
- Temporalización:
 - 20 minutos

🌈 EL SUPER PODER DE LOS NÚMEROS: (Inteligencia lógico-matemática)

ACTIVIDAD 1. ¡FÍJATE EN EL NÚMERO!

Para esta actividad vamos a contar con tres cajas diferentes, la primera caja tendrá forma rectangular, será de color rojo y tendrá escrito el número 1, la segunda caja tendrá forma circular será de color azul y tendrá escrito el número 2 y por último la tercera caja tendrá forma triangular, será de color amarillo y tendrá escrito el número 3. Les repartiremos a los alumnos diferentes objetos que serán de distintos tamaños, formas y colores y cada uno tendrá un número pegado del 1 al 3. La actividad consiste en que los alumnos se centren únicamente en el número de cada caja y objeto sin dejarse llevar por el color o la forma. Por lo tanto tendrán que meter cada objeto en su caja correspondiente teniendo en cuenta únicamente el número de ambos, por lo que los objetos que tengan un 1 irán a la caja del 1 y viceversa, independientemente de su color, forma o tamaño.

- Objetivos didácticos:
 - Reconocer e identificar los números del 1 al 3.
 - Clasificar objetos atendiendo a criterios numéricos.
 - Identificar y distinguir las distintas formas geométricas.
 - Diferenciar y reconocer los colores rojo, azul y amarillo.
- Contenidos:
 - Reconocimiento e identificación de números.
 - Relaciones entre objetos en función de sus características
 - Propiedades de los objetos (color, tamaño, forma).
 - Comparación y clasificación de objetos.
- Recursos didácticos:
 - Cuento *“Luca descubre a RITA”* del libro *“Cuentos para descubrir inteligencias”*
 - Cajas

- Objetos enumerados
- Espacio donde se desarrolla:
 - Aula
- Temporalización:
 - 20 minutos

ACTIVIDAD 2. QUE NO SE TE ESCAPE NINGUNO

Los alumnos tendrán que reconocer los números del 1 al 10 de diferentes maneras. A cada niño le daremos un montón de tarjetitas donde vendrán representados los números del 1 al 10 de diferentes maneras, escrito en número (7), mediante palitos que tendrán que contar (IIIIII) y mediante círculos (ooooooo). Por sí mismos tendrán que ser capaces de agrupar cada tarjetita numérica con sus otras dos correspondientes formando pequeños montones con cada número. Una vez que hayan realizado adecuadamente esta parte de la actividad, procederemos a jugar a un juego virtual mediante la aplicación Kahoot para reforzar el conteo de elementos e iniciar a los estudiantes en el uso de las TIC. En el juego les irán apareciendo a los alumnos/as distintas imágenes con agrupaciones de círculos. Su tarea será contar cuántos círculos aparecen en cada una de las imágenes y relacionarlos con el número que corresponda. El juego aparecerá proyectado en la pizarra digital del aula y los alumnos irán jugando mediante una tablet que irán pasándose de unos a otros. Ver ejemplo del juego en el ANEXO 2.

- Objetivos didácticos:
 - Reconocer los números del 1 al 10.
 - Reconocer y distinguir los números escritos con diferentes grafías.
 - Agrupar las tarjetas que contengan los mismos números.
 - Realizar operaciones de conteo simples.
 - Iniciarse en el concepto de cantidad y expresión numérica.
 - Iniciarse en el uso de las TIC.
- Contenidos:
 - Reconocimiento e identificación de números.
 - Agrupación de elementos según un criterio común.
 - Iniciación en el concepto de cantidad y expresión numérica.

- Recursos didácticos:
 - Cuento “*Un invento muy divertido*” del libro “*Cuentos para descubrir inteligencias*”
 - Tarjetas con números escritos de diferentes formas
 - Link para acceder al juego: <https://create.kahoot.it/details/77258470-3704-4756-baf1-f8478765cdbf>
 - Pizarra digital
 - Tablet
- Espacio donde se desarrolla:
 - Aula
- Temporalización:
 - 15 minutos

🚩 EL SUPER PODER DE LA ORIENTACIÓN: (Inteligencia viso-espacial)

ACTIVIDAD 1. NOS MOVEMOS DE UN LADO A OTRO

Para esta actividad dispondremos de unas tarjetas plastificadas en las que aparecerán dibujadas distintas series de flechas con direcciones hacia arriba, hacia abajo, a la derecha y a la izquierda. Los alumnos/as tendrán que dividirse en 4 grupos de 5 alumnos, a excepción de uno que contará con 6 alumnos. Los grupos serán los mismos que los de clase, es decir 4 grupos diferentes representados cada uno por un color (rojo, amarillo, azul y verde). Cada grupo tendrá una tarjeta con 15 flechas diferentes y tendrá que seguir la dirección de las mismas moviéndose por el espacio del aula de psicomotricidad. Si los alumnos/as siguen correctamente las indicaciones de las flechas, llegarán a un punto concreto de la sala donde encontrarán un objeto escondido que corresponde a su equipo, ya que este tendrá el color de dicho equipo. Para poder quedarse con ese objeto deberán volver a seguir las indicaciones de las flechas para volver al punto de partida, es decir, el punto de la sala desde el que comenzaron a moverse.

- Objetivos didácticos:
 - Identificar y distinguir algunas direcciones simples como arriba-abajo, derecha-izquierda.
 - Seguir correctamente la dirección que indican las flechas de cada tarjeta.

- Desarrollar habilidades de orientación espacio-temporal.
- Trabajar en quipo de manera correcta.
- Contenidos:
 - Nociones básicas de orientación espacial
 - Cooperación y trabajo en equipo
- Recursos didácticos:
 - Cuento “La gran comilona” del libro “*Cuentos para descubrir inteligencias*”.
 - Tarjetas con series de flechas.
 - Objetos de colores.
- Espacio donde se desarrolla:
 - Aula de psicomotricidad
- Temporalización:
 - 25 minutos

ACTIVIDAD 2. SCAPE ROOM

Para trabajar la localización y la orientación en el espacio al mismo tiempo que la imaginación y el ingenio realizaremos un scape room con los alumnos en el aula de psicomotricidad. El espacio estará decorado con la temática de los súper héroes y en él habrá diferentes cajas con candados que los alumnos deberán abrir para conseguir los objetos que hay dentro. Para abrir los candados se les dará al alumnado una serie de pistas y pautas las cuales vendrán representadas de manera gráfica mediante imágenes y pictogramas. Ellos deberán trabajar por equipos de cinco y el equipo que menos tiempo tarde en completar todas las pruebas y encontrar el objeto final será el ganador. Para que los alumnos puedan orientarse de manera correcta por el aula de psicomotricidad se les entregará un mapa al inicio de la actividad, este les servirá para localizar el lugar donde se encuentran las diferentes cajas que tienen que conseguir abrir y a la vez les dará diferentes pistas que les servirán de ayuda para conseguir encontrar el objeto final.

- Objetivos didácticos:
 - Fomentar el desarrollo de la imaginación y creatividad para resolver conflictos.
 - Reconocer las distintas graffías para poder abrir los candados.
 - Interpretar de manera correcta el mapa.

- Saber orientarse por el espacio de la sala.
 - Localizar los diferentes objetos.
 - Cooperar y trabajar en equipo de manera adecuada.
- Contenidos:
- Nociones básicas de orientación espacio-temporal.
 - Mapas. Reconocimiento de diferentes elementos del mapa para saber orientarse por el espacio.
 - Cooperación y trabajo en equipo.
 - Desarrollo de habilidades para la interacción social.
 - Desarrollo de la creatividad mediante la exploración y la manipulación.
- Recursos didácticos:
- Cuento “*Un regalo para todos*” del libro “*Cuentos para descubrir inteligencias*”
 - Elementos decorativos de la temática de los súper héroes
 - Mapa del aula de psicomotricidad
 - Cajas
 - Candados
 - Imágenes y pictogramas
- Espacio donde se desarrolla:
- Sala de psicomotricidad
- Temporalización:
- 35 minutos

EL SUPER PODER DE LA VALENTÍA: (Inteligencia intrapersonal)

ACTIVIDAD 1. HABLAMOS DE NUESTROS MIEDOS

La actividad se dividirá en dos partes. En primer lugar comenzaremos hablando con los niños y niñas de nuestros miedos más frecuentes. Todos tendremos que decir algo que nos dé miedo y después tratar de dibujarlo en un folio. La segunda parte de la actividad consiste en hacer un juego para favorecer las rutinas de pensamiento. Los alumnos/as se intercambiarán los dibujos entre ellos/as de tal forma que todos tengan un dibujo de otro compañero/a en sus manos. Primeramente los alumnos deberán observar los dibujos en silencio, tratando de reconocer qué es lo que han dibujado sus compañeros/as. Después

mostrarán los dibujos de uno en uno diciendo qué creen que es y por qué a su compañero/a puede darle miedo. Inmediatamente después el autor/a del dibujo dirá lo que ha dibujado y por qué y si su compañero/a lo ha acertado. Esta es una manera de hacerles pensar y reflexionar sobre lo que han dibujado, a veces, verbalizando los miedos y pensando sobre ellos conseguimos que se hagan más pequeños. Cuando el juego haya terminado enrollaremos todos los dibujos y los meteremos en un bote que se quedará colocado en un espacio del aula y cuando alguno de los niños/as vuelva a tener alguno de esos miedos, le recordaremos que son tan pequeños que pueden arrugarse y meterse en un bote.

➤ Objetivos didácticos:

- Saber expresar sentimientos y emociones a través del lenguaje oral.
- Reconocer situaciones o elementos que causan miedo.
- Saber escuchar las aportaciones de los demás.
- Comprender el diálogo y las aportaciones de los compañeros.
- Mostrar una actitud de respeto ante los sentimientos y emociones de otros compañeros.
- Desarrollar habilidades de pensamiento.

➤ Contenidos:

- Miedos más comunes en la infancia.
- Expresión de sentimientos y emociones propias.
- Reconocimiento e identificación de sentimientos y emociones ajenas.
- Actitud positiva de escucha y respeto hacia los sentimientos y emociones de los demás.

➤ Recursos didácticos:

- Cuento “*Una cueva llena de sorpresas*” del libro “*Cuentos para descubrir inteligencias*”
- Folio
- Pinturas/Rotuladores
- Bote

➤ Espacio donde se desarrolla:

- Aula

➤ Temporalización:

- 30 minutos

ACTIVIDAD 2. DICCIONARIO DE LAS EMOCIONES

Queremos que los estudiantes sean capaces de identificar y reconocer algunas emociones principales como son la alegría, la tristeza, el enfado y el miedo. Para ello llevaremos al aula diferentes imágenes y fotografías de personas experimentando las diferentes emociones que queremos trabajar. La actividad se desarrollará en el espacio de la asamblea, en primer lugar hablaremos con los alumnos/as de las emociones y cómo podemos reconocer cada una de ellas. Después realizaremos con ellos/as un juego de veo, pienso, me pregunto para contribuir al desarrollo del pensamiento. Para ello les iremos mostrando a cada niño/a una fotografía diferente. En primer lugar cada alumno/a tendrá que observar la fotografía en silencio y pensar qué puede estar sintiendo la persona de la imagen. Después deberá decir lo que ve en ella o lo que cree que la persona de la imagen está sintiendo y por qué. Cuando todos hayan terminado se les dirá si han acertado y en caso contrario se explicará la emoción correcta que está experimentando la persona de la imagen. Posteriormente entre todos crearemos un diccionario de las emociones. Para ello en primer lugar los alumnos/as tendrán que formar pequeños grupos con las distintas fotografías dividiéndolas en las 4 emociones vistas. Posteriormente en una cartulina grande de color blanco, tendrán que pegar las fotografías separándolas según los cuatro grupos que han formado y por último la maestra les preguntará qué emoción corresponde a cada uno de los grupos de fotografías y pondrá el nombre encima de cada grupo de imágenes. Una vez terminado, la cartulina se colocará en un espacio visible del aula para que los niños a través de las imágenes puedan identificar cuando sea necesario como se sienten sus compañeros en determinados momentos.

➤ Objetivos didácticos:

- Reconocer e identificar las emociones principales como la alegría, la tristeza, el enfado y el miedo.
- Reconocer las emociones que aparecen representadas en las diferentes fotografías.
- Clasificar las diferentes imágenes en grupos según la emoción que representa cada una de ellas.
- Contribuir al desarrollo del pensamiento de los alumnos/as.

- Contenidos:
 - Identificación de sentimientos y emociones tanto propias como ajenas
- Recursos didácticos:
 - Cuento “*El secreto de la biblioteca*” del libro “*Cuentos para descubrir inteligencias*”
 - Imágenes de personas experimentando diferentes emociones
 - Cartulina grande
 - Pegamento
- Espacio donde se desarrolla:
 - Espacio de la asamblea dentro del aula
- Temporalización:
 - 25 minutos

EL SUPER PODER DEL TRABAJO EN EQUIPO: (Inteligencia interpersonal)

El súper poder del trabajo en equipo estará presente en la mayor parte de las actividades que realicemos pero también habrá algunas específicas para trabajar este poder.

ACTIVIDAD 1. CARRERA DE RELEBOS

Esta actividad tendrá lugar en el patio del centro ya que es un lugar más espacioso que el aula de psicomotricidad. Para llevar a cabo la actividad dividiremos a los alumnos/as en equipos de cinco que deberán cooperar entre ellos para intentar ganar la carrera. Cronometraremos el tiempo que tarda cada equipo en realizar la carrera para ver en qué puesto queda cada uno. La actividad consiste en una carrera en la que los alumnos/as deberán ir pasándose el relevo desde el primero hasta el último para llevarlo al lugar que corresponde. Los estudiantes se situarán en fila guardando una distancia bastante larga entre ellos, esa distancia será la que tengan que recorrer cada uno de los alumnos para pasarle el relevo al siguiente y que el último pueda depositarlo en el cubo correspondiente. El relevo será un pañuelo y el último niño/a de cada equipo deberá meterlo en un cubo del color que corresponda a su equipo.

- Objetivos didácticos:
 - Trabajar en equipo de manera correcta.

- Cooperar y dialogar con los compañeros para alcanzar un fin común.
 - Mostrar una actitud de respeto hacia los equipos rivales.
 - Ejercitar el cuerpo y descubrir las diferentes posibilidades de acción del mismo.
 - Coordinar y controlar algunas habilidades motrices básicas.
 - Respetar las normas de la actividad y las pautas de la maestra.
- Contenidos:
- Desarrollo de habilidades favorables para la interacción social.
 - Disfrute por las actividades en equipo.
 - Coordinación motriz y control corporal en actividades que requieren esfuerzo físico.
 - Respeto y cumplimiento de las normas establecidas para llevar a cabo una actividad.
- Recursos didácticos:
- Cuento “*Un juego sorprendente*” del libro “*Cuentos para descubrir inteligencias*”
 - Cronómetro
 - Pañuelo
 - Cubos
- Espacio donde se desarrolla:
- Patio exterior del centro
- Temporalización:
- 25 minutos

ACTIVIDAD 2. HACEMOS UNA MAQUETA DE NUESTRO PUEBLO

En esta actividad todos los alumnos colaborarán y trabajarán juntos para conseguir recrear con distintos elementos el pueblo de Laguna de Duero, lugar donde se sitúa el centro escolar donde se lleva a cabo el proyecto. Para ello utilizaremos diferentes piezas de construcción como cubos de madera, piezas de lego, figuras geométricas de plástico...etc. Antes de comenzar la actividad, nos sentaremos con los alumnos/as en el espacio de la asamblea para hablar de nuestro pueblo y recordar aquellas zonas más llamativas o destacables. También les preguntaremos cuales son los lugares del pueblo que más les gustan o que más les llaman la atención. Una vez terminada esta primera

parte de la actividad, procederemos a repartir a los alumnos/as los distintos materiales y piezas de construcción para que puedan comenzar a hacer una especie de maqueta de tamaño grande de aquellos lugares del pueblo que más les gustan o consideran de importancia. Para ello utilizaremos el espacio de la asamblea ya que es un lugar bastante amplio dentro del aula, y así los alumnos/as podrán ir colocando las piezas en el suelo. La actividad requiere de cooperación y trabajo en equipo ya que los alumnos/as deberán compartir las distintas piezas y colaborar entre todos para realizar la maqueta de manera conjunta y dialogar entre ellos para ponerse de acuerdo a la hora de elegir aquellos espacios o lugares del pueblo que quieren reconstruir.

➤ Objetivos didácticos:

- Trabajar en equipo de manera correcta.
- Colaborar con el resto de compañeros para alcanzar un fin común.
- Mostrar habilidades sociales a la hora de dialogar y debatir con los compañeros.
- Mostrar interés por los distintos espacios y monumentos que se encuentran en nuestro pueblo.

➤ Contenidos:

- Desarrollo de habilidades favorables para la interacción social.
- Actitud positiva de debate y escucha hacia los compañeros.
- Utilización correcta del lenguaje oral para expresar ideas y sentimientos.
- Participación activa en actividades grupales.
- Reconocimiento de algunos espacios y edificios del entorno en el que viven.
- Exploración de las posibilidades de construcción de los distintos materiales.

➤ Recursos didácticos:

- Cuento “*Aventura en Caope*” del libro “*Cuentos para descubrir inteligencias*”
- Piezas de construcción de distintos materiales

➤ Espacio donde se desarrolla:

- Espacio de la asamblea, dentro del aula

➤ Temporalización:

- 45 minutos

De manera complementaria a estas dos actividades, dentro de la inteligencia interpersonal llevaremos a cabo una estrategia de gamificación, que consiste en dar unas medallas a los estudiantes como recompensa a su buen compañerismo. Consideramos que el trabajo en equipo y el compañerismo son dos elementos fundamentales que deben estar presentes en el aula para contribuir al buen clima del mismo. Cuando se comience a trabajar la inteligencia interpersonal les contaremos a los alumnos/as que pueden ir ganando distintas medallas si cumplen las condiciones que les pedimos. Para saber si los alumnos/as están cumpliendo con las condiciones que les demandamos, observaremos sistemáticamente su comportamiento en aquellos momentos donde se produzca interacción entre ellos/as. Los alumnos irán ganando progresivamente las distintas medallas con el fin de conseguir la última de todas que es la denominada “Amigo/a de la clase”. Para ir consiguiendo todas las medallas deberán mantener su buen comportamiento a lo largo de los días ya que si no también podrán perderlas. Las medallas pueden verse en el ANEXO 3.

Las medallas y condiciones para ganarlas son las siguientes:

RECOMPENSA	CONDICIONES PARA ADQUIRIRLA
<p>MEDALLA BUEN COMPAÑERO/A</p> 	<p>Ayuda a recoger a sus compañeros/as cuando termina el juego en los rincones.</p>
<p>MEDALLA SÚPER COMPAÑERO/A</p> 	<p>Cuando algún compañero/a necesita ayuda, se la presta amablemente.</p>
<p>MEDALLA EXCELENTE COMPAÑERO/A</p> 	<p>Utiliza las palabras por favor y gracias cuando habla con sus compañeros/as. Resuelve los conflictos sin pegar ni insultar a sus compañeros/as, sino por medio de la palabra y el entendimiento.</p>
<p>MEDALLA AMIGO/A DE LA CLASE</p> 	<p>Cumple todas las condiciones anteriores de buen compañero/a y las mantiene a lo largo del tiempo. (Esta medalla se entregará</p>

	cuando finalice la propuesta didáctica si los alumnos/as han mantenido su buen comportamiento con respeto a sus compañeros/as de clase.
--	---

Tabla 2: Medallas y condiciones para adquirirlas.

✚ EL SUPER PODER DE CUIDAR NUESTRO PLANETA:(inteligencia naturalista)

ACTIVIDAD 1. CLASIFICAMOS LOS RESIDUOS

Antes de comenzar con esta actividad, nos ayudaremos de las TIC para explicar a los alumnos la importancia de reciclar y separar los residuos en diferentes contenedores según el material del que estén compuestos. Para ello visualizaremos un video donde todo esto quede bien explicado. (ANEXO 4) Después de ver el video, crearemos con cajas de cartón un contenedor azul y otro amarillo. Los alumnos se encargarán de pintarlo y decorarlo a su gusto con los colores que corresponden a cada uno. Una vez que estos estén secos se colocarán en el aula y a partir de ese momento se utilizarán en el día a día para separar el papel y el cartón de los plásticos y envases.

➤ Objetivos didácticos:

- Valorar y disfrutar de las TIC.
- Identificar y distinguir los tres tipos de contenedores.
- Mostrar una actitud de respeto y cuidado hacia el medio ambiente.
- Mostrar interés hacia el reciclaje.
- Disfrutar de las manualidades y creaciones plásticas.

➤ Contenidos:

- Iniciación en la utilización de medios tecnológicos como elementos de aprendizaje, comunicación y disfrute.
- Valoración de la importancia del reciclaje y el cuidado del medio ambiente.
- Distinción de los diferentes tipos de contenedor a donde han de ir los residuos.
- Disfrute con la realización de manualidades y actividades plásticas.

➤ Recursos didácticos:

- Cuento “En busca de los unicornios” del libro “*Cuentos para descubrir inteligencias*”
- Ordenador
- Pizarra digital
- Cajas de cartón
- Témperas
- Pegamento
- Elementos decorativos
- Espacio donde se desarrolla:
 - Aula
- Temporalización:
 - 50 minutos

ACTIVIDAD 2. LO VIEJO SE CONVIERTE EN NUEVO

En esta actividad enseñaremos a los estudiantes que los objetos ya usados se pueden reutilizar para crear otros nuevos, y en este caso utilizaremos rollos de papel higiénico que los alumnos traerán de casa. Con los rollos de papel crearemos un pequeño bosque de árboles, hablándoles también de la importancia que tienen las plantas en nuestro planeta. Para ello los alumnos pintarán con témpera marrón el rollo de papel simulando el tronco de un árbol. Cuando este se haya secado, les repartiremos trozos de cartulina verde ya recortados y ellos tendrán que moldearlo para hacer pequeñas bolitas e ir las pegando en la parte superior del rollo para formar las hojas del árbol. Cuando todos los alumnos hayan terminado sus arbolitos, los colocaremos todos juntos en un rincón del aula simulando nuestro pequeño bosque.

- Objetivos didácticos:
 - Comprender el concepto de “reutilizar”.
 - Mostrar una actitud de respeto y cuidado hacia el medio ambiente.
 - Disfrutar de las manualidades y actividades que requieren habilidades plásticas.
- Contenidos:
 - Valoración del medio ambiente.
 - Comprensión y valoración de la reutilización de objetos para obtener otros nuevos.
 - Desarrollo de habilidades plásticas.

- Satisfacción por las producciones propias.
- Recursos didácticos:
 - Cuento “*El viaje de las mariposas*” del libro “*Cuentos para descubrir inteligencias*”
 - Rollos de papel higiénico
 - Témpera
 - Cartulina
 - Pegamento
- Espacio donde se desarrolla:
 - Aula
- Temporalización:
 - 25 minutos

EL SUPER PODER MUSICAL: (Inteligencia musical)

ACTIVIDAD 1. EXPERIMENTAMOS CON DISTINTOS INSTRUMENTOS

El aula cuenta con diferentes instrumentos, una flauta, un silbato, una pandereta, un metalonotas, unas castañuelas, un sonajero...etc. En primer lugar enseñaremos a los niños la manera correcta de coger y tocar cada uno de los instrumentos y posteriormente les iremos dejando a ellos uno por uno que toquen todos los instrumentos. Al final entre todos intentaremos crear una melodía, que se convertirá en el himno de la clase.

- Objetivos didácticos:
 - Identificar alguno de los instrumentos vistos.
 - Discriminar los sonidos de cada uno de los instrumentos.
 - Disfrutar de la música y la melodía que producen los distintos instrumentos.
 - Mostrar interés y curiosidad por los distintos instrumentos musicales.
 - Mostrar gusto por explorar con los instrumentos y descubrir cada uno de los sonidos.
- Contenidos:
 - Exploración de las posibilidades sonoras de los instrumentos musicales
 - Discriminación auditiva de los diferentes sonidos

- Valoración de la música y los instrumentos
- Recursos didácticos:
 - Cuento “*Un extraño concierto*” del libro “*Cuentos para descubrir inteligencias*”
 - Instrumentos
- Espacio donde se desarrolla:
 - Aula
- Temporalización:
 - 25 minutos

ACTIVIDAD 2. EL RITMO DE LA MÚSICA

Vamos a experimentar con el ritmo de la música y para ello realizaremos diferentes juegos rítmicos en la sala de psicomotricidad. Los juegos consistirán en distinguir entre ritmo rápido-lento, fuerte- suave y corto-largo. Para ello realizaremos diferentes sonidos con instrumentos y partes del cuerpo y ellos tendrán que mover su cuerpo en función de los sonidos. Por ejemplo para trabajar corto-largo la maestra dará una sola palmada cuando el ritmo sea corto y dará varias palmadas cuando el ritmo sea largo, los alumnos tendrán que dar un salto cuando el sonido sea corto (-) y cuando el sonido sea largo (----) tendrán que correr. Consiste en dar respuesta con su cuerpo a los diferentes sonidos y ritmos que van escuchando y de este modo trabajar el aprendizaje cognitivo-corporal.

- Objetivos didácticos:
 - Reconocer y distinguir los distintos tipos de ritmo.
 - Mostrar control corporal a la hora de realizar los movimientos que acompañan al ritmo.
 - Desarrollar habilidades cognitivo-corporales.
 - Disfrutar de la música y el movimiento.
- Contenidos:
 - Discriminación de los diferentes ritmos.
 - Interpretación correcta de cada uno de los ritmos a través del movimiento del propio cuerpo.
 - Interés por la música y las distintas melodías.
 - Aprendizaje a través del baile y el movimiento corporal.

- Gusto por participar en actividades musicales.
- Recursos didácticos:
 - Cuento “*Los detectives de sonidos*” del libro “*Cuentos para descubrir inteligencias*”
 - Altavoz
- Espacio donde se desarrolla:
 - Sala de psicomotricidad
- Temporalización:
 - 30 minutos

🚩 EL SUPER PODER DE NUESTRO PROPIO CUERPO (Inteligencia cinético-corporal)

ACTIVIDAD 1. CREAMOS SÚPER HÉROES DE PLASTILINA

En esta actividad los niños/as tendrán que utilizar sus manos para dar forma a la plastilina e intentar crear con ella un súper héroe, trabajando así la motricidad fina. A través de esta actividad queremos hacerles ver que con nuestro propio cuerpo somos capaces de hacer numerosas creaciones.

- Objetivos didácticos:
 - Desarrollar nuevas habilidades motrices.
 - Mostrar destrezas manipulativas.
 - Disfrutar de las posibilidades de acción y creación del propio cuerpo.
 - Mostrar disfrute por tareas como esta en las que se requiere habilidad y concentración.
- Contenidos:
 - Exploración de las posibilidades de acción del propio cuerpo.
 - Desarrollo de la motricidad.
 - Valoración de sus posibilidades motrices.
 - Destrezas manipulativas.
 - Iniciativa a la hora de aprender habilidades corporales nuevas.
- Recursos didácticos:
 - Cuento “*Bao aprende a volar*” del libro “*Cuentos para descubrir inteligencias*”

- Plastilina
- Espacio donde se desarrolla:
 - Aula
- Temporalización:
 - 15 minutos

ACTIVIDAD 2. POSTURAS DE YOGA

Para que los alumnos/as se ejerciten y aprendan a controlar sus movimientos y su postura corporal realizaremos una actividad de yoga en la sala de psicomotricidad. Para ello tendremos dos dados grandes con posturas de yoga, cada estudiante tirará ambos dados y tendrá que realizar las posturas que le han tocado.

- Objetivos didácticos:
 - Presentar control corporal.
 - Desarrollar la flexibilidad a nivel físico.
 - Estimular las distintas extremidades del cuerpo.
 - Experimentar las posibilidades de acción del propio cuerpo.
- Contenidos:
 - Exploración con el propio cuerpo.
 - Progresión del control postural.
 - Disfrute del progreso alcanzado con el control corporal.
 - Dominio sucesivo del equilibrio.
- Recursos didácticos:
 - Cuento "La fiesta de despedida" del libro "*Cuentos para descubrir inteligencias*"
 - Dados con imágenes
- Espacio donde se desarrolla:
 - Aula de psicomotricidad
- Temporalización:
 - 20 minutos

- **RETOS**

De manera complementaria a las actividades se les irán poniendo pequeños retos a los alumnos/as para reforzar el conocimiento de las distintas inteligencias y súper poderes. Los retos se desarrollarán diariamente, y durarán hasta el final del proyecto. Los retos guardan relación con la organización del aula, el reciclaje, el trabajo en equipo, la resolución pacífica de conflictos dentro del aula, la expresión de deseos y sentimientos...etc. Para motivar al alumnado hacia la consecución de los diferentes retos aparecerá la figura de un “villano travieso”. El villano representa a un enemigo, un personaje que suele aparecer en diferentes juegos, el cual sirve como hilo conductor de los diferentes retos ya que los estudiantes tendrán que poner en práctica sus súper poderes para poder hacerle frente y ganar la batalla. El villano se lo presentaremos a los niños/as mediante un muñeco de tela que estará situado en un rincón del aula para que este adquiera mayor realismo y ellos puedan introducirse mejor en la historia. Por otro lado, cuando los estudiantes completen o realicen de manera correcta los retos se les entregarán **gemas** (piedrecitas de colores) a modo de recompensa y cuando estos acumulen la cantidad de 3 gemas se las cambiaremos por algún premio. Los premios tendrán que ver con pequeñas ventajas como tener 5 minutos más para jugar dentro de los rincones, recibir una pegatina, sentarse al lado del compañero/a que elijan por un día, etc. Para presentar y explicar los diferentes retos les contaremos a los niños los siguientes argumentos:

- A nuestro villano no le gusta nada la música y quiere prohibir que todos los niños canten, bailen y hagan música. Por eso es importante que nunca dejemos de cantar y bailar. Aquí tiene lugar el **SUPER PODER MUSICAL** que se relaciona con la **inteligencia musical**.
- Nuestro villano también quiere contaminar el planeta tierra ya que a él le gusta mucho la suciedad, por eso nuestra tarea será reciclar y hacer pequeñas acciones diarias que ayuden a conservar en buen estado el planeta en el que vivimos. Aquí tiene lugar el **SUPER PODER DE CUIDAR NUESTRO PLANETA** que se relaciona con la **inteligencia naturalista**.
- El villano es un personaje muy desordenado y le gusta poner todo patas arriba. Nuestra misión es impedir que descoloque nuestra clase así que tendremos que ser ordenados y organizados para poder hacer frente a sus trastadas. Si todo está

en su lugar antes de irnos a casa, el villano no podrá descolocar ningún objeto ni robarnos nada. Aquí tiene lugar el **SUPER PODER DE LA ORIENTACIÓN** que se relaciona con la **inteligencia viso-espacial**.

- A nuestro villano tampoco le gustan nada las letras ni escribir, piensa que es una tarea muy aburrida y que no sirve para nada. Por eso un día nos roba el silabario que tenemos en clase, pero entre todos podemos hacerle frente si trabajamos en equipo y hacemos un esfuerzo por reescribir nuestro silabario. Aquí tiene lugar el **SUPER PODER DE LAS LETRAS** que se relaciona con la **inteligencia lingüística**.
- El villano es solo uno... ¡pero nosotros somos 23! Y si unimos nuestras fuerzas podremos vencerlo sin ningún problema. Al villano le gusta trabajar sólo, no tiene ningún equipo ni ayudante, pero nosotros debemos trabajar en equipo y juntar todas nuestras habilidades para ir deshaciendo y arreglando todas sus trastadas. Aquí tiene lugar el **SUPER PODER DEL TRABAJO EN EQUIPO** que se relaciona con la **inteligencia interpersonal** y estará presente en la mayor parte de las actividades.
- Para enfrentarnos al villano tenemos que ser valientes... todos tenemos algún miedo, pero debemos hacer ver a los niños/as que nosotros somos más fuertes que los miedos. Aquí el reto que nos planteamos es que los niños sean capaces de hablar de sus miedos y expresar sus deseos y sentimientos sin vergüenza. En este reto está presente **EL SUPER PODER DE LA VALENTÍA** que se relaciona con la **inteligencia intrapersonal**.
- Al villano tampoco le gustan nada los números ni las matemáticas y cada vez que nosotros las trabajemos contribuiremos a molestarle e irle derrotando poco a poco. A través de esto trabajaremos **EL SÚPER PODER DE LOS NÚMEROS** que se relaciona con la **inteligencia lógico- matemática**.
- Por último les contaremos a los niños que nuestro villano es un personaje muy vago, odia el deporte y la actividad física y por culpa de eso se pone enfermo muchas veces por eso tenemos que ser todo lo contrario a él y ejercitar nuestro cuerpo. Con esto se busca que estén más motivados en las sesiones de psicomotricidad y que traten de realizar algún tipo de ejercicio físico en la hora del recreo. Aquí tiene lugar **EL SÚPER PODER DE NUESTRO PROPIO CUERPO** que se relaciona con la **inteligencia cinético-corporal**.

1º RETO: Mandaremos al alumnado buscar canciones que les gusten y aprenderse un trocito de la letra. En la semana que se trabaje la inteligencia musical les pediremos a cada uno que nos cante un trozo de la canción y los demás si nos la sabemos le acompañaremos. De este modo compartiremos diferentes canciones entre todos y conoceremos algunas nuevas.

2º RETO: Uno de los retos que realizaremos a lo largo de varias semanas es intentar que los niños/as lleven almuerzos sin plástico tratando así de reducir su consumo y para ello se lo comunicaremos previamente a las familias. Este reto sirve como refuerzo al súper poder de cuidar nuestro propio planeta.

3º RETO: Los distintos rincones del aula están divididos por colores y cada color corresponde a un grupo de cinco alumnos/as. Los estudiantes están cada día en un rincón diferente de modo que van rotando y cada les toca jugar en uno diferente. Siempre que los niños/as terminan de jugar los rincones deben quedar perfectamente colocados pero esto no siempre es así por eso se les planteará el siguiente reto para contribuir a la organización del aula y al mismo tiempo al trabajo en equipo. El reto consiste en que los dos primeros grupos que dejen su rincón ordenado correctamente recibirán una gema, para ello deben colaborar y participar todos en la organización de su rincón correspondiente.

4º RETO: Reescribir entre todos el silabario de la clase. Como las sílabas es algo que ya se ha trabajado en el aula de manera reiterada, a cada niño/a le asignaremos una consonante y tendrá que pronunciar las vocales con las que puede unirse. Ejemplo: S-SA SE SI SO SU. Posteriormente entre todos escribiremos de nuevo el silabario en una cartulina grande.

5º RETO: Aunque el trabajo en equipo está presente en la mayor parte de las actividades, también se les pondrá a los alumnos/as un pequeño reto para comprobar que saber cooperar y trabajar juntos. El aula se divide en cuatro equipos por lo que repartiremos un súper héroe dibujado en una cartulina grande a cada equipo. Estos tendrán sólo un pincel por equipo y un bote de témpera y deberán colaborar entre todos para colorear lo más rápido posible a su súper héroe. La regla es que todos deben participar y colorear al menos una prenda del súper héroe. El equipo que antes acabe de

colorear y haya sabido colaborar y respetar el turno de sus compañeros para colorear ganará una gema más que el resto.

6° RETO: Para poner en práctica la inteligencia intrapersonal, motivaremos a los alumnos a que siempre que surja un conflicto en el aula utilicen la palabra antes de pegar o hacer sentir mal al otro. Para ello trabajaremos brevemente sobre como poder controlar y gestionar nuestras emociones. El objetivo es que sepan resolver los conflictos de manera pacífica y controlen sus impulsos, al mismo tiempo que sean capaces de expresar sus necesidades y sentimientos cuando lo necesiten.

7° RETO: Para reforzar el conteo les pondremos a los alumnos un reto muy simple. A cada niño se le repartirán ocho cartulinas plastificadas con números del 1 al 8 y un bote lleno de pinzas de tender la ropa. Ellos tendrán que poner en cada cartulina las pinzas que correspondan es decir, si en la cartulina aparece escrito el número 5 ellos tendrán que colocar 5 pinzas enganchadas en dicha cartulina y así con todos los números de las diferentes cartulinas.

8° RETO: Para ejercitarnos y jugar con nuestro cuerpo realizaremos un pequeño circuito en la sala de psicomotricidad una vez que hayamos terminado con las actividades correspondientes a la inteligencia cinestésico-corporal. El circuito estará formado por diferentes objetos como colchonetas, picas, conos, aros, cubos y cuerdas. En el suelo también habrá unos folios con imágenes que indicarán como deben pasar los niños cada parte del circuito, es decir, saltando con los pies juntos, a la pata coja, con las piernas en V...etc. Los niños/as deberán completar todo el circuito intentando no caerse.

5.6 EVALUACIÓN

Para conocer qué aprendizajes y conocimientos han logrado alcanzar los estudiantes a lo largo de las distintas sesiones de la propuesta didáctica, llevaremos a cabo una evaluación continua, global y formativa. En esta evaluación se tendrán en cuenta todas las capacidades del estudiante, que habrán sido observadas y anotadas a lo largo del transcurso de las distintas actividades mediante un seguimiento continuo del progreso del alumno. Para reflejar este progreso semanalmente y que los propios estudiantes sean conscientes de él haremos uso de distintos instrumentos de evaluación ligados

directamente con la gamificación, como por ejemplo las tablas de insignias, las gemas o la entrega de medallas. Todos estos elementos propios de la gamificación nos permiten ofrecer una retroalimentación al alumnado de su progreso a lo largo de las semanas y al mismo tiempo plasman su evolución y nos son de gran utilidad a la hora de realizar la evaluación final. Por otro lado a través de la observación directa podremos contemplar la capacidad de cada alumno/a para resolver problemas, la capacidad de tomar decisiones cuando es necesario y el desempeño que muestra cada estudiante en la realización de las distintas actividades. En las tablas de insignias (ANEXO 5) aparecerá una foto de cada alumno/a así como el nombre de las distintas inteligencias trabajadas y debajo las insignias que vaya consiguiendo cada uno. Para conseguir una insignia se le pasará una rúbrica a cada estudiante para comprobar que ha conseguido superar la mayor parte de los ítems descritos en ella y de esta forma lograr alcanzar las competencias que nos proponemos para cada una de las inteligencias. (ANEXO 6). En cuanto a las gemas, estas serán entregadas al alumnado cuando completen o realicen de manera correcta los retos que les planteamos y cuando acumulen la cantidad de tres gemas se las intercambiaremos por alguna recompensa. Todo este proceso por lo tanto queda anotado y registrado y cuando termine la programación didáctica revisaremos todos estos datos para ver si los alumnos/as han conseguido todo aquello que esperamos de ellos/as. Por último, cuando finalice la programación didáctica haremos una entrega de medallas a todos los estudiantes, para recompensar todo su esfuerzo durante la realización de las distintas actividades.

Los ítems que nos dedicaremos a observar a lo largo de las semanas se detallan en los criterios de evaluación, y estos nos permitirán evaluar de forma individual cada una de las inteligencias.

Los criterios de evaluación que nos planteamos son los siguientes:

- Sigue las instrucciones dadas por la maestra a la hora de tocar un instrumento
- Reconoce el nombre de las distintas notas musicales
- Distingue entre ritmo lento y ritmo rápido
- Realiza adecuadamente los juegos rítmicos
- Presenta una adecuada coordinación cognitivo-corporal
- Manifiesta habilidad para recordar sonidos, ritmos y melodías
- Reconoce los diferentes contenedores de residuos

- Es capaz de diferenciar a qué contenedor va cada residuo dependiendo del material del que está compuesto
- Entiende el concepto de reutilizar
- Muestra una actitud positiva respecto al cuidado del planeta
- Interpreta adecuadamente el mapa de la clase
- Asocia las imágenes y pictogramas con objetos reales del aula
- Reconoce las letras del abecedario
- Participa en las discusiones, debates y asamblea exponiendo sus ideas de manera coherente
- Presenta una adecuada coordinación óculo-manual
- Asocia los objetos del aula con letras, dependiendo de la inicial de cada uno de ellos
- Trabaja correctamente en equipo
- Sabe coordinarse con sus compañeros a la hora de realizar actividades que requieren cooperación
- Se relaciona con sus iguales sin dificultad
- Respeta a sus compañeros/as tanto dentro como fuera del aula
- Reconoce sus propias emociones (alegría, tristeza, enfado y miedo)
- Reconoce y respeta las emociones ajenas
- Regula sus propias emociones
- Es capaz de expresar sus sentimientos y emociones
- Entiende a sus compañeros/as y participa en la resolución de conflictos
- Muestra agrado y facilidad por relacionarse y convivir con otras personas
- Le agrada trabajar de manera cooperativa
- Reconoce los números del 1 al 9 tanto de manera escrita como mediante símbolos
- Manifiesta habilidad trabajando con lo abstracto
- Le agrada trabajar con números y experimentar
- Destaca en su razonamiento y lógica en la resolución de problemas
- Asocia grupos de elementos atendiendo al número y la cantidad
- Disfruta de diseñar, dibujar, construir y crear
- Aprende mejor trabajando con dibujos y colores

- Destaca en la lectura de mapas y gráficos y disfruta de la apreciación de dibujos
- Controla su postura corporal y movimiento
- Entiende y reflexiona sobre los distintos cuentos contados en el aula
- Respeta las normas y reglas de los juegos y actividades
- Participa de manera activa en las distintas actividades
- Se muestra motivado con respecto a la temática del proyecto

Por otro lado, para conocer la opinión de nuestros estudiantes, vamos a realizar una encuesta, en la que les preguntaremos a los alumnos/as cuales han sido las inteligencias/súper poderes que más les ha gustado trabajar y por qué. La encuesta se realizará de manera oral y preguntaremos a los alumnos/as uno por uno cuáles han sido las inteligencias/súper poderes que más les ha gustado trabajar y por qué. Los datos se recogerán por escrito en una tabla como la siguiente (ANEXO 7) en la que se mostrará lo que ha votado cada alumno/a dividido por sexos, así como el porcentaje que supone cada una. Por otro lado se anotarán las explicaciones de los estudiantes de por qué les ha gustado más trabajar esa inteligencia que otras. Con esta evaluación por parte de los alumnos/as de las diferentes inteligencias trabajadas en el aula, se pretende recopilar información que de cara a un futuro puede resultar interesante si se vuelve a llevar a cabo algún proyecto basado en las IM.

Por último, también se realizará una evaluación de la práctica docente, para averiguar si hemos obtenido los resultados deseados con la puesta en marcha del proyecto y si el tema ha resultado lo suficientemente motivador para los estudiantes. A partir de esta evaluación podremos realizar una propuesta de mejora para futuros proyectos y tomar conciencia de aquellas cosas que hay que reforzar y cuáles han resultado con éxito. Para ello se utilizará una lista de control (ANEXO 8) en la que se recogen aspectos básicos del proceso de enseñanza-aprendizaje llevado a cabo en el aula.

6. CONCLUSIONES, LIMITACIONES Y PROPUESTA DE MEJORA

6.1 CONCLUSIONES

Muchas veces somos desconocedores de la gran cantidad de estrategias de enseñanza-aprendizaje que existen y por eso nos ceñimos a los métodos tradicionales de enseñanza pero los tiempos cambian y con ello las formas de enseñar.

Gracias a este trabajo he podido conocer qué es la gamificación y las numerosas ventajas que esta tiene en el ámbito de la educación. Uno de los factores que más influye en los estudiantes a la hora de aprender es la motivación, si a estos no les motiva el tema que se está trabajando en el aula es difícil que aprendan todo lo que queremos enseñarles. Por ello utilizar estrategias tales como la gamificación pueden resultar de gran ayuda para incrementar el nivel de motivación de nuestros alumnos/as y con ello conseguir que se impliquen de lleno con los aprendizajes que queremos transmitirles.

Antes de comenzar a elaborar el presente trabajo, desconocía lo que era la gamificación ya que muchas veces tiende a confundirse con el Aprendizaje Basado en el Juego. Por ello he querido incluir un apartado dentro de este trabajo donde puedan verse algunas de las diferencias principales entre gamificación y ABJ.

Por otro lado, he podido ver que en la etapa de Educación Infantil es menos común hacer uso de experiencias de gamificación ya que muchas veces estas están apoyadas por recursos tecnológicos por lo que quizás resulta más sencillo aplicar estas estrategias en Educación Primaria o niveles educativos superiores. Pero lo cierto es que la gamificación no tiene por qué estar siempre sustentada por las TIC, aunque sin duda estas tienen numerosos beneficios en el ámbito educativo. Lo importante de la gamificación desde mi punto de vista, reside en la capacidad que esta tiene para incrementar la motivación del alumnado, haciendo que se implique con las tareas y sea responsable de su propio aprendizaje al mismo tiempo que los docentes pueden recompensar a los alumnos/as por su esfuerzo y sus logros a través de las insignias, puntos, niveles, etc. logrando que encuentren un fin por el que aprender.

En cuanto a las Inteligencias Múltiples, considero que es de suma importancia tener en cuenta la teoría de Howard Gardner en la que nos habla de que existen múltiples inteligencias y es importante reconocer cada una de ellas y sobretodo contribuir a su alimentación. Cada persona presenta una combinación diferente de inteligencias por lo que es importante contribuir al desarrollo de cada una de ellas. Para trabajar las IM en el aula, es importante tener en cuenta una serie de estrategias docentes que podemos llevar a cabo para favorecer el desarrollo de las mismas.

Es por esto que he querido diseñar una propuesta didáctica basada en el uso de la gamificación para contribuir al desarrollo de las IM. La gamificación incrementa el nivel motivacional de los estudiantes por lo que de este modo será más fácil conseguir que se impliquen con la tarea y así poder ver como se desenvuelven en las distintas actividades creadas para trabajar los 8 tipos diferentes de inteligencia.

Finalmente, aunque dicha propuesta didáctica no se haya podido llevar a cabo en un aula, quiero dejar reflejado mediante este trabajo la importancia de innovar y ser creativos a la hora de impartir los conocimientos a un grupo de estudiantes. Muchas veces el nivel de aprendizaje de los alumnos/as o el éxito de un proyecto recae en la metodología. Si esta es rica en recursos y adaptada a las características del alumnado y del contexto, siempre será más probable obtener resultados positivos y alcanzar los objetivos que nos propongamos lograr.

Gracias a la elaboración de este trabajo final de grado y a la orientación recibida por parte de mi tutora Sara Villagrà Sobrino, he podido conocer una estrategia tan novedosa y útil como es la gamificación, la cual espero poder poner en práctica algún día con alumnos y alumnas de Educación Infantil.

6.2 LIMITACIONES Y PROPUESTA DE MEJORA

Una de las principales dificultades encontradas a la hora de llevar a cabo el desarrollo del presente trabajo, ha sido el desconocimiento previo acerca de las estrategias de gamificación. Conocía la definición del término gamificación, pero nunca antes me había informado en qué consistía realmente y las múltiples ventajas que puede llegar a tener si se aplica en un aula.

El objetivo principal de este trabajo ha sido en todo momento dar a conocer la gamificación, presentándola como una estrategia de enseñanza novedosa y útil para los docentes y en consecuencia desarrollar una propuesta didáctica de actividades gamificadas para alumnos/as de Educación Infantil.

Bien es cierto que las estrategias de gamificación suelen estar apoyadas por recursos TIC ya que estas poseen múltiples beneficios y hacen que la experiencia gamificada sea aún más enriquecedora para los estudiantes. Pero en el caso de mi propuesta didáctica, apenas se incluyen dichos recursos basados en las TIC debido a mi escasez de conocimiento en este campo. Por ello considero que esta ha sido una de las principales limitaciones con las que me he encontrado a la hora de llevar a cabo el diseño de las múltiples actividades que se recogen en la propuesta.

Las TIC no solo enriquecen una experiencia basada en la gamificación, sino que también proporcionan a los estudiantes otra manera de adquirir conocimientos a la vez que aumenta su interés por las distintas materias.

Al tratarse de una propuesta didáctica dirigida a alumnos/as de 4 años de Educación Infantil, las estrategias de gamificación o los recursos TIC utilizados han de adaptarse a la edad y nivel de los estudiantes. La mayoría de experiencias gamificadas que he podido encontrar van dirigidas a alumnos/as de mayor edad que estudian en la etapa de Educación Primaria o niveles superiores por lo que quizás las referencias que he tenido para llevar a cabo mi propuesta de actividades en Educación infantil han sido escasas.

Por otro lado, al nunca haber tenido la oportunidad de ver como se trabajan las Inteligencias Múltiples en un aula, quizás no he sabido utilizar todas estrategias posibles para contribuir a su desarrollo como por ejemplo haciendo uso de organizadores gráficos o rutinas de pensamiento.

Pero sin duda el haber abordado estas dos estrategias como son la gamificación y las Inteligencias Múltiples, me ha aportado numerosos conocimientos que espero poder poner en práctica algún día en un aula de Educación Infantil ya que ambas poseen numerosos beneficios si se trabajan de manera correcta.

7. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Aguilera, A., Fúquene, C. y Ríos, W. (2014). *Aprende jugando: el uso de técnicas de gamificación en entornos de aprendizaje*. *IM-Pertinente*, 2 (1), 125-143.
- Albiol, A. (2014). *Aprendizaje basado en juegos (Game-Based Learning)*.
- Recuperado de: <https://expolitio.wordpress.com/2014/04/14/aprendizaje-basado-en-juegos-game-based-learning/>
- Armstrong, T. (2006). *Inteligencias múltiples en el aula*. Barcelona: Paidós Ibérica.
- Báez, J., y Onrubia, J. (2015). *Una revisión de tres modelos para enseñar las habilidades de pensamiento en el marco escolar*. *Perspectiva Educativa*, 55(1), pp. 94-113.
- Borrás, O. G. (2014). *Guía rápida de gamificación para el profesor*. Gabinete de teleeducación, Universidad politécnica de Madrid.
- Borrás, O.G. (2015). *Fundamentos de la gamificación*. Madrid: Gate.
- Caponetto, C., Earp, J. y Ott, M. (2014). *Gamification and Education: A literature Review*. En Busch.C (Eds.), *Proceedings of The 8th European Conference on Game Based Learning*. (pp.50-57). Berlin: Academic Conferences and Publishing International Limited.
- Carrillo, M. y López, A. (2013). *La teoría de las inteligencias múltiples en la enseñanza de lenguas*. *Contextos educativos. Revista de Educación*, 17, 79-89.
- Carmona, S. y Doménech, A. (2018). *La asamblea en la pedagogía libre. Una experiencia en Educación Infantil*. *Fòrum de Recerca*, 23, 169-177.
- Chacón, P. (2008). *El juego didáctico como estrategia de enseñanza y aprendizaje ¿Cómo crearlo en el aula?* *Nueva Aula Abierta*, 16, (5), 1-7.
- Contreras, R. y Eguia, J. L. (2017) *Experiencias de gamificación en aulas*. Barcelona: Institut de la Comunicació, Universitat Autònoma de Barcelona.
- Cortizo, J., Carrero, F., Monsalve, B., Velasco, A., días, L.I. y Pérez, J. (2011). *Gamificación y Docencia: Lo que la Universidad tiene que aprender de los Videojuegos*, (pp.1-8). En VIII Jornadas Internacionales de Innovación Universitaria 2011, Universidad Europea de Madrid.

- Díaz, J. y Troyano, Y. (2013). *El potencial de la gamificación aplicado al ámbito educativo*, (pp.1-9).En III Jornadas de Innovación Docente. Innovación Educativa: respuesta en tiempos de incertidumbre. Sevilla: Universidad de Sevilla. Facultad de ciencias de la Educación. Recuperado de: <http://hdl.handle.net/11441/59067> .
- Foncubierta, J. M. y Rodríguez, C.(s.d). *Didáctica de la gamificación en la clase de español. Edinumen*.1-8. Recuperado de https://www.academia.edu/9753254/Did%C3%A1ctica_de_la_gamificaci%C3%B3n_en_la_clase_de_ELE
- Freinet, C. (1996). *Técnicas Freinet de la escuela moderna*. México D. F: Siglo XXI.
- García, R., Bonilla, M, y Diego, J. M. (2018). *Gamificación en la Escuela 2.0: una alianza educativa entre juego y aprendizaje*. En Toukoumidis, A. y Romero, L. (Eds.),*Gamificación en Iberoamérica. Experiencias desde la comunicación y la educación*.(pp.75-95). Quito: Editorial Universitaria Abya-Yala.
- Gardner, H. (1983). *Frames of Mind: The Theory of Multiple Intelligences*. Nueva York: Basic Books.
- Gardner, H. (1995). *Inteligencias múltiples. La teoría en la práctica*. Barcelona: Paidós.
- Gil, J. (2019). *Interconectados apostando por la construcción colectiva del conocimiento. Aprendizaje móvil en educación infantil y primaria*. *Pixel-Bit. Revista de Medios y Educación*, 54, 185-203.
- Ibarrola, B. (2012). *Cuentos para descubrir inteligencias*. Madrid: SM.
- Jiménez, S. (2010). *La asamblea de aula en Educación Infantil*. *Publicaciones Didácticas*, 8, 79-83.
- Kapp, K. (2012). *The Gamification of Learning and Instruction: Game-Based Methods and Strategies for Training and Education*.*International Journal of Gaming and Computer-Mediated Simulations*, 4(4), 81-83.
- Kohler, J. (2005). *Importancia de las estrategias de enseñanza y el plan curricular*. *Liberabit*, 11(11), 25-34.
- Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación.

- Liberio, X. P. (2019). *El uso de las técnicas de gamificación en el aula para desarrollar las habilidades cognitivas de los niños y niñas de 4 a 5 años de Educación Inicial*. *Revista Conrado*, 15(70), 392-397.
- Lizano, K. y Uñama, M. (2008). *La teoría de las inteligencias múltiples en la práctica docente en educación preescolar*. *Educare*, 135-149.
- Llorens, F., Gallego, F., Villagra, C., Campaña, P., Satorre, R. y Molina, R. (2016). *Gamificación del Proceso de Aprendizaje: Lecciones Aprendidas*. VAEP-RITA, 25-32. Recuperado de: <http://hdl.handle.net/10045/57605>.
- Marín, V. *¿El poder de la gamificación educativa? Edmetic: Revista de Educación Mediática y TIC*, 7, 1-4.
- McCain, M. y McCain, W. (2018). *Aprendizaje basado en el juego: la alegría de aprender jugando*. Montreal. CEDPI.
- ORDEN EDU/721/2008, de 5 de mayo, por la que se regula la implantación, el desarrollo y la evaluación del segundo ciclo de la educación infantil en la Comunidad de Castilla y León.
- ORDEN ECI/3960/ 19 de diciembre, por la que se establece el currículo y se regula la ordenación de la Educación Infantil.
- Ortiz, M., Jordán, J y Agredal, M. (2018). Gamificación en educación: una panorámica sobre el estado de la cuestión. *Educação e Pesquisa*, 44, 1-17 <https://doi.org/10.1590/s1678-4634201844173773>.
- Pariente, D. (2016). Gamificación en la educación. En Contreras, R. y Eguia, J. L. (Eds.), *Gamificación en aulas universitarias* (pp. 10-25). Barcelona: InCom-UAB.
- Park, H.J. y Bae, J.H. (2014). Study and research of gamification design. *Revista internacional de ingeniería de software y sus aplicaciones*, 8, 19-28.
- Pedro Luque. (2019). Proyecto gamificado en infantil: Ana y Otto en el espacio. Recuperado de: <https://pedroluque.com/blog/>.
- REAL DECRETO 122/2007, de 27 de diciembre, por el que se establece el currículo del segundo ciclo de la Educación Infantil en la Comunidad de Castilla y León.
- REAL DECRETO 1630/2006, de 29 de diciembre, por el que se establecen las enseñanzas mínimas del segundo ciclo de Educación Infantil.

- Toukourmidis, A. y Romero, L. (2018). Aprender jugando. La gamificación en el aula. En García, R., Pérez, M. A. y Toukourmidis, A. (Eds). *Educación para los nuevos medios. Claves para el desarrollo de la competencia mediática en el entorno digital.* (pp. 61-72). Cuenca-Ecuador: Universidad Politécnica Salesiana.
- Salen, K. y Zimmerman, E. (2004). *Rules of Play - Game Design Fundamentals.* Cambridge: MIT press.
- Simba, S. L. (2017). Gamificación como estrategia de motivación en la plataforma virtual de la educación superior presencial. Trabajo fin de Grado. Recuperado de: <https://iconline.ipleiria.pt/handle/10400.8/2836>.
- Siraj-Blatchford, J, y Romero, R. (2017). *De la aplicación a la participación activa de las TIC en Educación Infantil. Pixel-Bit. Revista de Medios y Educación, 51,* 165-181.
- Suárez, J., Maiz, F, y Meza, M. (2010). *Inteligencias múltiples. Una innovación pedagógica para potenciar el proceso de enseñanza aprendizaje. Investigación y Postgrado, 25* (1), 81-94.
- Teixes, F. (2014). *Gamificación: fundamentos y aplicaciones.* Barcelona: UOC.
- Unidad de mejoramiento de la docencia universitaria (2017). Chile. Universidad de Valparaíso. Infografía. Recuperado de: http://vra.ucv.cl/ddcyf/wp-content/uploads/2017/03/gamificacion_continua.pdf.
- Werbach K. (2014). (Re) Defining Gamification: A Process Approach. En: Spagnolli A., Chittaro L., Gamberini, L. (Eds). *Persuasive Technology* (pp. 266-272). Springer, Cham.
- Zichermann, G. y Cunningham, C. (2011). *Gamification by Design. Implementing Game Mechanics in Web and Mobile Apps.* Cambridge, MA: O'Reilly Media.

8. ANEXOS

ANEXO 1: Libro de cuentos para fomentar la comprensión de las distintas inteligencias.



ANEXO 2: Ejemplo del juego de Kahoot para la Actividad 2 de la Inteligencia Lógico-matemática.

¿CUÁNTOS CÍRCULOS HAY EN LA IMAGEN?

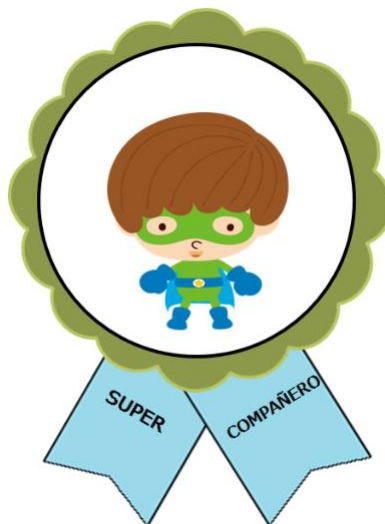
17

Omitir

00
Respuestas

▲ 5	◆ 2
● 4	■ 3

ANEXO 3: Medallas para fomentar el buen compañerismo en el aula.













ANEXO 4: Video para explicar los residuos.

Enlace: <https://www.youtube.com/watch?v=-UFFFUTMICw>

ANEXO 5: Tabla de insignias.

SÚPER PODERES	MÚSICA	RECICLAJE	ORGANIZACIÓN	LETRAS	TRABAJO EN EQUIPO	VALENTÍA	NÚMEROS	CUERPO
FOTO DEL ALUMNO								
FOTO DEL ALUMNO								
FOTO DEL ALUMNO								

ANEXO 6: Ejemplo de rúbrica para conseguir una insignia.

SUPER PODER DE LA MÚSICA	SI	NO
Ha participado de manera activa en la mayoría de actividades relacionadas con la música	x	
Sigue las instrucciones correspondientes a la hora de tocar un instrumento	x	
Conoce las notas musicales	x	
Realiza adecuadamente las actividades relacionadas con el ritmo y es capaz de diferenciar entre ritmo rápido y ritmo lento		x
Ha sabido trabajar en equipo en las actividades que requerían cooperación	x	
Manifiesta habilidad para recordar sonidos, ritmos y melodías	x	

ANEXO 7: Tabla para registrar las votaciones de los estudiantes.

INTELIGENCIAS	NIÑAS		NIÑOS		TOTAL	
	F	%	F	%	F	%
Lingüística						
Lógico-matemática						
Viso-espacial						
Interpersonal						
Intrapersonal						
Musical						
Naturalista						
Cinestésica						

M=21 alumnos en total.

ANEXO 8: Lista de control para la evaluación docente.

ASPECTOS A EVALUAR	SI	SÓLO EN OCASIONES	NO
El clima de aprendizaje ha sido adecuado y estimulante			
La temática de los súper héroes ha resultado motivadora			
Los recursos han sido útiles y suficientes para la realización de las actividades			
La comunicación docente-alumno ha			

<p>sido adecuada</p>			
<p>Se han logrado los objetivos propuestos</p>			
<p>Los estudiantes han conseguido desarrollar la mayor parte de las competencias deseadas</p>			
<p>La retroalimentación a través de insignias y gemas ha resultado positiva y motivadora para los estudiantes</p>			
<p>Ha existido cooperación y trabajo en equipo por parte del alumnado</p>			