



Universidad de Valladolid

FACULTAD DE EDUCACIÓN Y TRABAJO SOCIAL

**TRABAJO DE FIN DE GRADO
EN EDUCACIÓN INFANTIL**

LAS INTELIGENCIAS MÚLTIPLES Y LAS TIC: WEBQUEST. UNA PROPUESTA DIDÁCTICA

**Presentada por Patricia Bernal de los Bueis para optar al Grado de Educación Infantil por la
Universidad de Valladolid**

Tutelado por: Vanesa Gallego Lema

CURSO ACADÉMICO: 2022/2023

RESUMEN

La teoría de las inteligencias múltiples de Howard Gardner (2016) postula que los humanos no tienen una sola inteligencia, sino muchas, y que algunas inteligencias están más evolucionadas que otras. Para Gardner (2016), el concepto de inteligencia es el resultado del conocimiento acumulado en el cerebro humano, y como se mencionó anteriormente, toda inteligencia es una capacidad potencial, una habilidad que se desarrolla dependiendo de cada persona. Por eso es importante que cada persona trabaje en todas ellas para el desarrollo de todas las capacidades específicas. Por tanto, este TFG presenta una propuesta didáctica para trabajar las inteligencias múltiples mediante una webquest en la etapa de Educación Infantil con el propósito de explorar el potencial de una webquest como una metodología activa para involucrar a los estudiantes en su aprendizaje y sea más significativo. Para ello, se realiza una revisión bibliográfica; sobre el uso de las TIC en la educación infantil. Además, se realiza una propuesta didáctica a través de una webquest en las aulas de Educación Infantil, que combina varias herramientas digitales y manipulativas para involucrar a los estudiantes en un proceso de aprendizaje único y propio.

- **Palabras clave:** Inteligencias múltiples, Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC), Webquest.

ABSTRACT

Howard Gardner's theory of multiple intelligences (2016) postulates that humans do not have just one intelligence, but many, and that some intelligences are more evolved than others. For Gardner (2016), the concept of intelligence is the result of accumulated knowledge in the human brain, and as mentioned above, all intelligence is a potential capacity, an ability that develops depending on each person. That is why it is important for each person to work on all of them for the development of all specific abilities. Therefore, this TFG presents a didactic proposal to work on multiple intelligences through a webquest in the Early Childhood Education stage with the purpose of exploring the potential of a webquest as an active methodology to involve students in their learning and make it more meaningful. For this, a bibliographic review is carried out on the use of ICT in Early Childhood Education. In addition, a didactic proposal is made through a webquest in Early Childhood Education classrooms, which combines several digital and manipulative tools to involve students in a unique and own learning process.

- **Keywords:** Multiple intelligences, Information and Communication Technologies (ICT), Webquest.

ÍNDICE

| | | |
|--------|--|----|
| 1. | INTRODUCCIÓN | 4 |
| 2. | OBJETIVOS | 5 |
| 3. | COMPETENCIAS | 6 |
| 4. | JUSTIFICACIÓN..... | 8 |
| 5. | MARCO TEÓRICO | 10 |
| 5.1. | LAS INTELIGENCIAS MÚLTIPLES | 10 |
| 5.1.1. | ¿Qué es la inteligencia? Su evolución histórica y los modelos | 10 |
| 5.1.2. | Las Inteligencias multiples | 12 |
| 5.1.3. | Inteligencias Múltiples en el aula. Relación con la Educación Infantil. | 18 |
| 5.2. | LAS TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LA COMUNICACIÓN (TIC) EN EL AULA..... | 20 |
| 5.2.1. | Definición e impacto de las TIC en la sociedad..... | 20 |
| 5.2.2. | Las TIC en la educación del siglo XXI..... | 20 |
| 5.3. | LAS INTELIGENCIAS MÚLTIPLES Y LAS TIC | 22 |
| 5.3.1. | La Webquest: una actividad enfocada a la investigación | 22 |
| 6. | PROPUESTA DIDÁCTICA | 25 |
| 6.1. | CONTEXTO | 25 |
| 6.2. | OBJETIVOS..... | 25 |
| 6.3. | CONTENIDOS | 26 |
| 6.4. | COMPETENCIAS CLAVE | 30 |
| 6.5. | COMPETENCIAS ESPECÍFICAS | 32 |
| 6.6. | CRITERIOS DE EVALUACIÓN | 33 |
| 6.7. | TEMPORALIZACIÓN | 35 |
| 6.8. | METODOLOGÍA | 36 |
| 6.9. | DESCRIPCIÓN DE LAS ACTIVIDADES..... | 37 |
| 6.10. | EVALUACIÓN..... | 64 |
| 7. | CONCLUSIONES | 65 |
| 8. | BIBLIOGRAFÍA..... | 67 |
| 9. | ANEXOS | 70 |

1. INTRODUCCIÓN

En el presente Trabajo Fin de Grado (TFG) se expone la importancia de las inteligencias múltiples y el apoyo que pueden brindar las TIC en estudiantes de Educación Infantil. Se ha realizado una revisión literaria sobre la teoría de las inteligencias múltiples explicando qué son, su evolución, los diferentes modelos que existen, las ocho inteligencias descritas por Gardner en las que se centra esta propuesta, sus características y la relación que tienen con la Educación Infantil. En la revisión literaria también se han investigado las TIC, sobre lo que son, su impacto en la sociedad y en la educación y las luces y sombras que conllevan el uso de las TIC en el aula. Y para finalizar la revisión se muestra el foco de esta propuesta, la Webquest. Todo ello, junto con la formulación de una propuesta didáctica para conocer las necesidades de los niños y niñas de cinco años, mediante la utilización de las TIC y la Webquest.

El documento se encuentra estructurado en ocho apartados. En segundo lugar, tras la presente introducción, se encuentran los objetivos que queremos lograr y las competencias alcanzadas. Posteriormente, se expone la justificación de porqué es importante trabajar las inteligencias múltiples mediante las TIC en el aula, seguido del marco teórico, realizado tras una revisión literaria de diferentes autores y autoras que han escrito sobre los temas que interesaban para el desarrollo de este documento. En el sexto apartado, se encuentra la propuesta didáctica, diseñada para veintiún niños y niñas de un centro escolar de Educación Infantil y Primaria de la localidad de Valladolid. En ella, se muestran las actividades a realizar después de una observación directa a los niños de este colegio en el Prácticum II, incidiendo en la importancia del manejo de las TIC trabajando las inteligencias múltiples mediante el uso de una Webquest. Para finalizar el documento, se exponen las conclusiones de este trabajo junto con sus limitaciones, propuestas de mejora y los aprendizajes adquiridos.

2. OBJETIVOS

Este Trabajo Fin de Grado tiene como objetivo general:

- Diseñar una propuesta didáctica para el desarrollo de las inteligencias múltiples mediante una Webquest para un aula de cinco años de Educación Infantil que contribuya al desarrollo integral de los alumnos.

Surgiendo objetivos más específicos de este objetivo general:

- Diseñar actividades dentro de la Webquest como recurso para transmitir estrategias para ayudar al alumno a tener herramientas para que sea el protagonista de su propio aprendizaje.
- Identificar las bondades y limitaciones del uso de las TIC en las aulas de Educación Infantil.
- Explorar los beneficios de la implementación de una Webquest en las aulas de Educación Infantil.
- Profundizar en la relevancia del uso de las inteligencias múltiples y las TIC en un aula de cinco años.
- Supervisar y evaluar las fortalezas y debilidades de la propuesta didáctica.
- Aprender y mejorar futuros enfoques pedagógicos.

3. COMPETENCIAS

Las competencias adquiridas tras la elaboración de este Trabajo Fin de Grado, que se recogen en la Orden ECI/3854/2007, de 27 de diciembre, por la que se establecen los requisitos para la verificación de los títulos universitarios oficiales que habiliten para el ejercicio de la profesión de Maestro/a en Educación Infantil, son las siguientes:

| COMPETENCIA | ARGUMENTACIÓN |
|--|---|
| 1. Conocer los objetivos, contenidos curriculares y criterios de evaluación de la Educación Infantil. | Comprender las metas, el contenido del currículo y el proceso de evaluación de la Educación Infantil es importante debido a que no podemos hacerlo sin esta base. La propuesta didáctica en la que se basa este trabajo tiene que fundamentarse en estos principios, por lo que se ha realizado mediante la lectura del DECRETO 37/2022, de 29 de septiembre, por el que se establece la ordenación y el currículo de la educación infantil en la Comunidad de Castilla y León. |
| 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. | A esta edad es muy importante abordar las cuestiones emocionales y cognitivas, por lo que es relevante mantener una educación integral y globalizadora en esta temprana edad. La propuesta de realizar una Webquest ha facilitado este enfoque de globalización. |
| 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 | Dado que estamos en las primeras etapas de formación de los estudiantes, es muy importante saber cómo enfrentar y manejar los conflictos. Para ello, debe ser objeto de un seguimiento sistemático y adecuado. Dos |

| | |
|---|---|
| <p>convivencia y saber reflexionar sobre ellos.</p> | <p>de las inteligencias sobre las que trata este trabajo son la interpersonal y la intrapersonal, por lo que con ellas, tratamos de que los niños adquieran conocimientos sobre como tomar decisiones eficientes que ayuden a la convivencia.</p> |
| <p>7. Conocer las implicaciones educativas de las tecnologías de la información y la comunicación y, en particular, de la televisión en la primera infancia.</p> | <p>Es importante tener en cuenta el avance tecnológico de los últimos años, es por eso que he basado la propuesta didáctica en realizar un recurso TIC para promover un uso responsable de estas tecnologías.</p> |
| <p>9. Conocer la organización de las escuelas de educación infantil y la diversidad de acciones que comprende su funcionamiento. Asumir que el ejercicio de la función docente ha de ir perfeccionándose y adaptándose a los cambios científicos, pedagógicos y sociales a lo largo de la vida.</p> | <p>Conocer la organización del colegio donde he realizado mi Prácticum II me ha ayudado a entender y conocer el sistema escolar para poder realizar la propuesta didáctica.</p> |
| <p>11. Reflexionar sobre las prácticas de aula para innovar y mejorar la labor docente Adquirir hábitos y destrezas para el aprendizaje autónomo y cooperativo y promoverlo en los estudiantes.</p> | <p>Sin duda, el momento de mayor enriquecimiento fue realizando el prácticum porque ahí es donde pones en práctica todo el conocimiento que obtienes durante la carrera.</p> |

4. JUSTIFICACIÓN

El mundo en el que vivimos cambia constantemente debido a los avances de la ciencia y la tecnología. Por lo tanto, el ámbito educativo necesita cambiar y adaptarse a los nuevos retos y necesidades sociales para lograr una educación de calidad. Uno de los mayores desafíos a los que se enfrentan los docentes hoy en día es mantener a los estudiantes involucrados activamente en el aula. Por lo tanto, los docentes necesitan encontrar formas innovadoras y creativas para mantener la atención de los estudiantes. Los niños/as de hoy nacen en un mundo digital y lo usan en casa todos los días, por lo que es importante incorporar las TIC al currículo utilizando metodologías activas que estimulen el deseo de aprender.

Personalmente, creo que es muy importante comprender y cultivar todas las inteligencias humanas. Todos somos diferentes de alguna manera porque todos tenemos diferentes tipos de inteligencia. Si entendemos esta historia, creo que tendremos más posibilidades de enfrentar muchos problemas en este mundo que nos plantea la sociedad. Es por eso que decidí estudiar e investigar sobre las inteligencias múltiples para demostrar que es cierto. Debemos cambiar la forma de ver la inteligencia de los alumnos y los docentes somos los responsables de hacer este cambio en la educación.

Durante los cuatro años de carrera hemos visto principalmente contenidos teóricos sobre los que están basados este trabajo, pero es de mi interés ver cómo aplicar estos conocimientos en el día a día para que los niños se sientan atraídos a aprender, ya que, por mi experiencia en el primer prácticum realizado en el que la metodología que utilizaba el colegio era principalmente de fichas, no pude observar como utilizar recursos tecnológicos en el aula, además de ver cómo los niños no podían destacar en el ámbito que mejor se les daba. Es por eso que creo que muchos de los colegios no son plenamente conscientes del cambio que está viviendo la educación en el aspecto tecnológico. Por lo que con este trabajo me gustaría reivindicar el uso correcto de los recursos educativos de las TIC, trabajando mano a mano con las inteligencias múltiples. Ya que considero muy relevante en el día a día de los colegios que entiendan que cada niño es diferente y que tiene capacidades distintas a otros.

La razón educativa y social por la que decidí enfocar el Trabajo Fin de Grado hacia de la integración de las TIC a través de métodos activos como las Webquest, es que

podemos innovar en el aula y adaptar los contenidos establecidos en el curriculum de una forma creativa a la par de lúdica. Es una forma divertida de hacerlo en Educación Infantil y de hacer que los niños aprendan un uso correcto de las TIC desde una edad temprana. Implementando en su contenido diferentes formas de trabajar las inteligencias múltiples trabajadas por Howard Gardner. Otra razón por la que se incluyeron las TIC en esta propuesta es para observar los aspectos positivos del uso de las TIC para los niños en educación infantil y mostrar a los docentes los beneficios que se pueden lograr a través de la implementación práctica. Esto permite a los profesores tenerlos en cuenta a la hora de planificar sus actividades diarias. Todo ello animará a los futuros docentes a utilizar las TIC para la formación con el fin de conseguir una educación de calidad en el aula de educación infantil del futuro, e integrar las TIC en el aula de la mejor manera posible.

Por esta razón, primero debemos enfocarnos en las regulaciones nacionales y locales con respecto a los aspectos básicos de la educación infantil en el ámbito educativo. En el DECRETO 37/2022, de 29 de septiembre, por el que se establece la ordenación y el currículo de la educación infantil en la Comunidad de Castilla y León, se exponen las tres áreas que corresponden a los ámbitos del desarrollo integral infantil: Crecimiento en Armonía, Descubrimiento y Exploración del Entorno y Comunicación y Representación de la Realidad; están interconectadas entre sí y son un concepto globalizado que contribuye al desarrollo de los objetivos de etapa y las competencias clave que son interesantes para el niño.

5. MARCO TEÓRICO

5.1. LAS INTELIGENCIAS MÚLTIPLES

5.1.1. ¿Qué es la inteligencia? Su evolución histórica y los modelos

El concepto de inteligencia ha ido variando a lo largo del tiempo debido a los diferentes contextos sociales, culturales y científicos que hemos vivido. A día de hoy no existe un consenso ya que los diferentes científicos, psicólogos y autores tienen distintos pensamientos al respecto. Aun así, existen diferentes planteamientos teóricos que generan una validez y sentido.

Partiendo en la aproximación conceptual con Gardner (2001, p.5), el autor denomina la inteligencia como “la capacidad de resolver problemas, o de crear productos, que sean valiosos en uno o más ambientes culturales”. Este concepto tiene su origen en la unión de dos vocablos latinos: *inter* = entre, y *eligere* = escoger (Antunes, 2000, p. 9). Esto, significa que tenemos una capacidad que permite que comprendamos de una forma mejor las cosas eligiendo el camino que mejor nos convenga.

Para poder adentrarnos en la teoría de las inteligencias múltiples de Howard Gardner, antes, debemos conocer algunas de las teorías de la inteligencia y los modelos que realizan distintos autores a lo largo del tiempo.

Según Ander-Egg (2007) uno de los precedentes importantes son los estudios realizados por el cirujano francés Paul Broca. Este, descubrió cual era el área del cerebro que producía el lenguaje. En 1874, el neurólogo alemán Carl Wernicke, logró situar el área que está relacionada con ser capaz de comprender el lenguaje tanto escrito como hablado. Estos dos autores dieron un empujón a otros neurólogos a descubrir que funciones tenían las distintas partes del cerebro.

Hasta la década de 1970 se observa que lo primordial que interesa a los investigadores es el propio componente cognitivo. Se puede justificar esto debido a que solo ha sido riguroso en la investigación mediante test; ya que no había validación científica de las construcciones científicas ni de la aplicación correcta de estas.

A partir de los intereses de los investigadores, se puede establecer la siguiente clasificación de los modelos de inteligencia (Salmerón, 2002, p.99):

- **Modelos centrados en la estructuración-composición de la inteligencia:**

Según Salmerón (2002) este modelo se basa en el interés que los investigadores han tenido buscando los factores que componen-dominan en la construcción de la inteligencia para medirlos y poder explicar las diferencias interindividuales. Destacan en este modelo autores como Alfred Binet y Théodore Simon que en 1905 crean el primer test, que sirve para medir la inteligencia, llamado La Escala Binet-Simon. Estos, consideran que la forma más rápida para medir la rapidez del aprendizaje es mediante pruebas basadas en ítems relacionados a la edad del niño.

En 1927 apareció Spearman, el cual realizó dos contribuciones muy importantes: la primera, con un carácter metodológico en la que se creó el análisis factorial, y la segunda, la parte teórica que tiene su teoría bifactorial de la inteligencia.

Como menciona Salmerón (2002), es con Thurstone (1938) cuando se comienza a tratar de inteligencia factorizada. Defiende que la inteligencia se compone de diversas capacidades mentales que son diferentes entre sí, pero que su unión definiría la inteligencia. Fue el primer investigador que desarrolló un modelo de aptitudes primarias que eran independientes.

Guilford (1967), estructura y categoriza los numerosos factores creando el modelo *estructura del intelecto*. Basándose en el concepto de aptitudes múltiples, consiguió 120 factores, posteriormente en 1982 fueron 150, que apoyan a la comprensión de la inteligencia.

Destaca también los estudios realizados por Cattell (1967), que toma los trabajos de Spearman, pero continúa con la línea de investigación de Thurstone. Define la inteligencia mediante dos formas diferentes: la inteligencia fluida y la inteligencia cristalizada.

- **Modelos centrados en el funcionamiento cognitivo de la inteligencia:**

Según Salmerón (2002) este modelo se basa en el interés de conocer los procesos mentales que guían las acciones para poder intervenir alterando cognitivamente sus estructuras para favorecer apropiadamente y complejamente otras estructuras que dan autonomía en el aprendizaje.

En este modelo destacan dos autores: Piaget (1923) y Vygotsky (1978). Las teorías de estos autores aún confluyen en nuestra educación actual.

Piaget (1923) destaca en su interés por el desarrollo de las diferentes formas de conocimiento del niño. Considera que el desarrollo se da gracias a la maduración y a la experiencia. Piaget creó una serie de etapas/estadios del desarrollo que indican formas de pensamiento cualitativamente diferentes y cada vez más complejas:

- Sensoriomotriz: de 0 a 2 años.
- Preoperacional: de 2 a 7 años.
- De operaciones concretas: de 7 a 12 años.
- De operaciones formales: de 12 a la madurez.

Vygotsky (1978) tiene mayor interés por el desarrollo potencial de la inteligencia. Se basa en dos procesos: la maduración y el aprendizaje. Vygotsky desarrolla la *Zona del desarrollo próximo*, que se basa en una zona en la que se está preparando al niño para llegar al siguiente nivel, y que para ello es necesario un poco de estimulación y orientación, por lo que creará estrategias para el futuro.

- **Modelos centrados en la comprensión global del desenvolvimiento social de las personas en la búsqueda de su felicidad como necesidad vital:**

Según Salmerón (2002) este modelo se basa en considerar que la función de las personas en la sociedad se lleva a cabo mediante la cognición y los sentimientos.

En este modelo es importante destacar a Howard Gardner, promotor de la *Teoría de las Inteligencias Múltiples*. En ella se considera que existen 8 tipos distintos de inteligencia:

Inteligencia lógico-matemática, lingüística, espacial, musical, kinestésico-corporal, intrapersonal, interpersonal y naturalista.

5.1.2. Las Inteligencias múltiples

El creador de esta teoría es Howard Gardner. Nacido en 1943 en Estados Unidos. Estudió en la Universidad de Harvard, donde decidió orientar su investigación a los ámbitos de psicología y neuropsicología, siguiendo una línea de investigación hacia el

análisis de las capacidades cognitivas. Según estas líneas, llegó a formular la teoría de las Inteligencias múltiples, escribiendo su primera obra *Frames of Mind* en 1983. En ella, critica y se muestra en desacuerdo con las ideas de teorías anteriores, como que la inteligencia es una capacidad general que está presente en todos los seres humanos en más o menos medida, y que se puede medir con instrumentos estándares.

Como hemos mencionado anteriormente Gardner (2001, p.5) denomina la inteligencia como “la capacidad de resolver problemas, o de crear productos, que sean valiosos en uno o más ambientes culturales”. Este, plantea esta teoría como una alternativa al enfoque anterior tradicional. Según las palabras del propio autor (2001, p. 202):

“Hasta ahora la palabra inteligencia se ha limitado básicamente a las capacidades lingüísticas y lógicas, aunque el ser humano puede procesar elementos tan diversos como los contenidos del espacio, la música o la psique propia y ajena. Al igual que una tira elástica, las concepciones de la inteligencia deben dar aún más de sí para abarcar estos contenidos tan diversos.”

Con esta teoría Gardner pretende conseguir que se concrete esta teoría en programas educativos que consigan detectar y potenciar las capacidades de los alumnos.

Gardner (2016) cree que las competencias intelectuales deben dominar un conjunto de habilidades para permitir al propio individuo a que sea capaz de solucionar diversos problemas de forma apropiada, creando un producto efectivo. Además de eso, debe dominar la potencia con la que crea o encuentra los problemas, estableciendo así las bases para adquirir un nuevo conocimiento.

Según Mora y Martín (2007), Gardner considera que las inteligencias deben cumplir una condición: ser útiles en el contexto en el que se utilizan. Estas, no son identidades patentes si no que deben de manifestarse en habilidades o comportamientos, cuyas utilidades o valores sean reconocidos dentro de un contexto o entorno cultural.

Gardner (2016), apunta que cada inteligencia tiene que satisfacer ocho criterios bio-psicológicos, para ser considerada como tal:

- 1) Posibilidad de aislamiento por daño cerebral.

- 2) La presencia de individuos que presentan un perfil muy desigual en cuanto a habilidades y deficiencias, en un sentido u otro, con respecto a la media.
- 3) Presencia de mecanismos básicos de procesamiento de la información asociados a la misma.
- 4) Una historia de desarrollo evolutivo particular, definida en términos ontológicos.
- 5) Una historia evolutiva específica del desarrollo filogenético
- 6) Apoyar los resultados que proceden de la psicología experimental
- 7) Apoyar la contribución de la tradición psicométrica
- 8) Posibilidad de codificar en un sistema simbólico.

Inicialmente, las inteligencias propuestas se agruparon en dos categorías: inteligencias relacionadas con objetos e inteligencias libres de objetos. La primera categoría incluye inteligencia lógico-matemática, espacial y cinestésico-corporal. Se rigen por la estructura y función de los objetos del entorno. Por lo tanto, dependen en cierta medida de la configuración específica del entorno físico. Frente a estas habilidades se encuentran a la inteligencia lingüística y musical, que no dependen del mundo físico sino de la estructura de la mente que las apoyan. Además de estas dos categorías, también encontramos la inteligencia intrapersonal e interpersonal. Confluyen en aspectos relacionados con el conocimiento propio y el de los demás, al individuo entendido tanto como sujeto como objeto. La inteligencia personal depende tanto de factores universales como de características específicas de la cultura y del contexto.

5.1.2.1. Tipos de Inteligencias Múltiples según Gardner

Gardner presenta siete tipos de inteligencias múltiples que posteriormente se convertirán en ocho. Deja abierta la posibilidad a que sean más.

Las ocho inteligencias que trata Gardner en sus investigaciones son:

Entendemos como **inteligencia lógico-matemática**, según Ferrándiz et al. (2006) como la capacidad que corresponde con el razonamiento abstracto, la computación numérica, la derivación de evidencias y la resolución de problemas lógicos.

Está asociada al pensamiento matemático y científico.

Según Armstrong (2006), los procesos que se utilizan son: categorización, clasificación, deducción, generalización, cálculo y prueba de hipótesis.

Según Ander-Egg (2006) se manifiesta mediante cuatro competencias o habilidades:

- Habilidad para manejar el razonamiento en forma de supuestos, proposiciones y conclusiones.
- Capacidad para comprender que las relaciones entre los elementos de una cadena de razonamiento determinan el valor de estas.
- Poder de abstracción.
- Actitud crítica.

Se trabaja mediante actividades o relaciones numéricas, series o juegos con dados.

Según Armstrong (2006) la **inteligencia lingüística** es la capacidad que tienen los individuos de usar las palabras de una forma eficaz, tanto oralmente como por escrito. Además, incluye la habilidad de utilizar la sintaxis, la fonología, la semántica y las dimensiones pragmáticas.

Se trabaja mediante cuentos, role-playing, juegos o entrevistas a compañeros.

Armstrong (2006) define la **inteligencia espacial** como la capacidad que tiene la persona para percibir el mundo de una manera concreta y ser capaz de realizar transformaciones basadas en las percepciones. Implica que el individuo sea sensible al color, las líneas, las formas, el espacio y las relaciones entre estos.

Está asociada a la capacidad de visualizar, representar y orientar correctamente.

Se trabaja mediante excursiones, salidas al campo, dibujos, manualidades o esculturas.

Según Ferrándiz et al. (2006) la **inteligencia musical** es la capacidad del individuo para apreciar y producir ritmos, tonos y timbres que tiene la música.

Ander-Egg (2006) explica que estas competencias permiten al individuo comunicar, comprender y crear el significado de los sonidos.

Está asociada al canto, la composición o dirección de orquesta.

Se trabaja mediante creación de instrumentos o canciones, cantando, realización de ritmos, etc.

Entendemos como **inteligencia cinético-corporal** según Armstrong (2006) como la capacidad de dominar el cuerpo para manifestar ideas y sentimientos, además de la facilidad para usar las manos para crear o transformar objetos.

Incluye competencias físicas concretas, como el equilibrio, la coordinación, la fuerza, la velocidad, la flexibilidad, además de habilidades táctiles, propioceptivas y hápticas.

Se trabaja mediante bailes, psicomotricidad, juegos de mímica o manualidades.

Según Ander-Egg (2006) la **inteligencia intrapersonal** se trata de conocerse a uno mismo, de aprender sobre sus comportamientos. Implica reflexión sobre lo que se puede hacer o no, ayudándoles a tomar decisiones eficientes. Permite al individuo, observándose introspectivamente a uno mismo, analizar y manejar las emociones, sentimientos e intereses.

Se trabaja mediante actividades que muestren sentimientos, conocimiento de emociones, etc.

Armstrong (2006) expone que la **inteligencia interpersonal** es la habilidad del individuo para reconocer y distinguir estados de ánimo, intenciones, motivaciones o sentimientos del resto de individuos que le rodean.

Incluye la sensibilidad ante las expresiones faciales, corporales, voces o gestos; y la capacidad de responder pragmática y eficazmente ante ellas.

Se trabaja mediante juegos simbólicos, role-playing, etc.

Según Ander-Egg (2006), la **inteligencia naturalista** se basa en la habilidad del individuo para discriminar entre flora y fauna. Desarrolla la capacidad de identificar entre miembros de una misma especie y reconocer las diferencias que hay entre ellos.

Se trabaja mediante salidas, crear huertos interiores y exteriores, creación de juguetes con objetos reciclados, etc.

5.1.2.2. Características de las Inteligencias Múltiples

Según Ander-Egg (2007) para comprender mejor la teoría tenemos que conocer las características sustanciales que, siguiendo el pensamiento de Gardner, se distinguen en las siguientes:

- Se rechaza que solo exista un tipo de inteligencia.
- La teoría de las IM, parte desde una perspectiva opuesta a la tradición del pensamiento psicológico en la que no se considera que la inteligencia esté relacionada con el cerebro. Se expresa en una visión polivalente de la inteligencia en la que se explica los mecanismos del cerebro que se encuentran en la inteligencia de cada individuo.
- Existen distintos tipos de inteligencias, por lo que el cerebro tiene distintos mecanismos identificables. Cada inteligencia, tiene un sistema basado en neuronas que se activan dependiendo de la información que reciban, tanto externa como interna.
- Una de las ideas más importantes de esta teoría es que cada inteligencia funciona neurológicamente de forma autónoma e independiente de las otras, pero que cuando se trabajan en un campo o en una disciplina, se aúnan de forma cómplice. Es por eso que cada inteligencia se puede aplicar indistintamente del campo en el que se trabaje.
- Nacemos con las potencialidades que marca la genética (la herencia, lo innato). Pero estas, se desarrollan dependiendo del entorno (cultural, social, emocional).
- Todos los tipos de inteligencias necesitan alcanzar unas competencias básicas para que funcionen adecuadamente. Es por eso que Gardner dice que la inteligencia se puede desarrollar.
- Todos tenemos los ocho tipos de inteligencias, aunque estén desarrollados en diferentes grados, siempre dependiendo del individuo. Suelen tener una o dos que predominan.
- Como se ha mencionado anteriormente, cada inteligencia se desarrollará en el individuo de distintas formas y a diferentes niveles.
- Es importante tener en cuenta que se puede ser inteligente de diferente manera dentro de los ocho tipos de inteligencias.

5.1.3. Inteligencias Múltiples en el aula. Relación con la Educación Infantil.

5.1.3.1. Competencias claves.

En la siguiente tabla 1 se observa la relación que existe entre las competencias clave desarrolladas en el DECRETO 37/2022, de 29 de septiembre, por el que se establece la ordenación y el currículo de la educación infantil en la Comunidad de Castilla y León, junto con las inteligencias múltiples descritas por Gardner que se van a desarrollar a lo largo de la propuesta didáctica.

Tabla 1

Relación entre las competencias claves y las inteligencias múltiples.

| COMPETENCIAS CLAVES | INTELIGENCIAS MÚLTIPLES |
|--|-----------------------------------|
| Comunicación lingüística | Inteligencia lingüística. |
| Plurilingüe | Inteligencia lingüística. |
| Matemática, ciencia, tecnología e ingeniería | Inteligencia lógico-matemática. |
| | Inteligencia naturalista |
| Digital | Inteligencia lingüística. |
| | Inteligencia visual-espacial |
| | Inteligencia lógico-matemática. |
| Personal, social y de aprender a aprender | Inteligencia intrapersonal. |
| | Inteligencia interpersonal. |
| Ciudadana | Inteligencia intrapersonal. |
| | Inteligencia interpersonal. |
| Emprendedora | Inteligencia intrapersonal. |
| Conciencia y expresión cultural | Inteligencia visual-espacial. |
| | Inteligencia musical. |
| | Inteligencia corporal-kinestésica |

Fuente: Elaboración propia.

5.1.3.2. Evaluación de Inteligencias Múltiples

Según Gardner (2001) los principales rasgos característicos que tiene la evaluación en este enfoque serían:

- La evaluación es un proceso continuo, regular y sistemático que se consigue mediante distintos procedimientos.
- Se lleva a cabo de forma natural, simple y en momentos distintos, dependiendo del objetivo que se desee valorar.
- Tiene validez ecológica, ya que se lleva a cabo de manera contextualizada, continua, usando técnicas variadas, obteniendo muchos datos sobre el proceso de aprendizaje; lo que lleva a tener mejores predicciones sobre los puntos fuertes y débiles de los alumnos, además de su rendimiento.
- Los instrumentos deben ser neutros respecto a la inteligencia. Se lleva a cabo mediante la observación directa, y siempre desde la inteligencia que está operando.
- Uso de medidas múltiples. Al utilizar instrumentos neutros, diferentes técnicas y en distintos momentos, supone la consecución de medidas múltiples que favorecen el proceso de toma de decisiones adecuadas.
- Es importante una evaluación para la diversidad. Sensibilizados con las diferencias individuales, teniendo en cuenta y respetando los ritmos de aprendizaje de cada alumno. La evaluación de las diferentes inteligencias tiene en cuenta estas diferencias individuales, evalúan la adecuación de los procedimientos, métodos y técnicas para obtener datos más fiables y adaptarse a las características individuales, nivel evolutivo y capacidades de cada alumno.
- Debe de ser interesante y motivadora, ya que responden ante intereses y necesidades de los alumnos.
- Una evaluación que asiste a los estudiantes proporcionando retroalimentación útil inmediata a través de recomendaciones específicas, identificando fortalezas y debilidades, orientando qué estudiar o trabajar, indicando qué hábitos están funcionando y cuáles no, indicando qué esperar en futuras evaluaciones, etc.

Así, es una evaluación que tiene en cuenta habilidades y estrategias que involucran inteligencias múltiples; valora el conocimiento de conceptos, habilidades, actitudes, hábitos de trabajo, estrategias y procedimientos implícitos en el proceso de enseñanza.

Gardner (2001) sugirió que la mejor manera de evaluar la IM de los estudiantes es observándolos mientras manipulan los sistemas simbólicos de cada inteligencia.

5.2. LAS TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LA COMUNICACIÓN (TIC) EN EL AULA

5.2.1. Definición e impacto de las TIC en la sociedad

Según la UNESCO (2002) las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) se refieren al conjunto de herramientas y recursos tecnológicos que permiten la captura, almacenamiento, procesamiento, transmisión y acceso a la información de manera digital. Estas incluyen el hardware (como computadoras, dispositivos móviles), software, redes de comunicación y servicios relacionados.

De manera similar, Thompson y Strickland (2004) identificaron las TIC como herramientas, equipos, implementos y dispositivos electrónicos que se pueden usar para respaldar el desarrollo de la información y el crecimiento económico organizacional.

En cuanto al impacto de las TIC en nuestra sociedad, podemos decir que estas son un importante contribuyente tanto a la denominada sociedad aumentada como a la denominada sociedad del conocimiento. Esta última fue bautizada por Peter Drucker en 1969 en el mismísimo nacimiento de las tecnologías de la información y la comunicación, pero ahora su poder se ve reforzado por la llegada de la web social y el software social y su potencial tanto para el aprendizaje como para el aprendizaje ha llegado a su máximo.

El proceso de cambio que estamos viviendo comienza con la psicología de los individuos conectados. Comienza especialmente con la disonancia cognitiva que se reduce a los ciudadanos que participan y crecen en entornos interactivos. Todo esto comienza muy pronto, niños y niñas menores de 10 años ya han dado o quieren dar su opinión en videos de YouTube, que posteriormente continúa en el proceso de participación continua en las evaluaciones.

5.2.2. Las TIC en la educación del siglo XXI

5.2.2.1. Evolución de las TIC en educación

El mundo de la educación necesita cambiar en la era de Internet. Y hay muchas razones para que los profesionales de la educación utilicen las posibilidades emergentes de las

TIC para apoyar la transición a un nuevo paradigma educativo más individualizado centrado en la actividad del estudiante. Además de las competencias digitales que necesitan los estudiantes y el uso de las TIC para la productividad en general, los índices de fracaso escolar en la escuela y el multiculturalismo social están incrementando con el consecutivo aumento de la pluralidad de diversidad del alumnado dentro del aula. Las TIC proporcionan innovación sistémica para que las escuelas sean más eficaces e inclusivas.

Según Marqués (2013) la "sociedad de la información" y las TIC, están teniendo un profundo impacto en todos los niveles de la comunidad educativa. Las nuevas generaciones irán asimilando naturalmente esta nueva cultura que se está gestando, pero para nosotros esta cultura muchas veces contiene elementos que ahora se 'hacen de otra manera' o simplemente no existen, implica un entrenamiento crítico, una adaptación y un 'aprender y olvidar' de muchas cosas. Los más jóvenes no tienen la experiencia residual que se produce al vivir en una sociedad más "estática" (como hemos llegado a conocer en las últimas décadas). Es normal que cambien y sigan aprendiendo cosas nuevas que aparecen cada día.

5.2.2.2. Luces y sombras de las TIC en educación

Vista desde esta perspectiva, la educación, como motor de desarrollo y cambio social, es la encargada de formar seres humanos para reunir las cualidades necesarias en la sociedad actual. A medida que la tecnología ha evolucionado y se ha integrado más en la educación, el aula ha asumido un nuevo papel de liderazgo en el cambio.

Según Marqués (2013), las principales funciones de las TIC en las escuelas están relacionadas con:

- La alfabetización digital de los alumnos, las familias y los profesores.
- El uso personal de la comunidad educativa para acceder a información, procesar datos, comunicarse, gestionar informes, etc.
- Gestionar el centro educativo.
- El uso didáctico para fomentar procesos de enseñanza-aprendizaje.
- La comunicación con las familias a través de aplicaciones o la web del propio centro.
- Comunicación externa con el entorno educativo.

- Relaciones entre profesores de distintas escuelas para colaborar en recursos y compartirlos, además de experiencias, realizar preguntas, etc.

Marqués (2013) también expone que existen limitaciones en el uso de las TIC que suponen tiempo, desanimo, costes, ineficacia:

- Exigen espacios, software, hardware, que haya una organización.
- La información es abundante, es parcial, está dispersa, puede o no ser fiable, actual, etc.
- La comunicación puede llegar a ser lenta, excesiva, rígida.
- Es necesario un cambio continuo en los instrumentos de uso.
- La calidad de los materiales didácticos no es la misma que la manual.
- Los docentes tienen que estar en continua formación didáctica, realizar prácticas, etc.
- Depende de cada estudiante tener las habilidades y la motivación para saber usar los recursos digitales.
- Los entornos pasan a ser fríos, ya no existe el calor humano.

5.3. LAS INTELIGENCIAS MÚLTIPLES Y LAS TIC

5.3.1. La Webquest: una actividad enfocada a la investigación

Las Webquest son páginas web creadas y diseñadas por docentes en las que recogen diferentes y numerosos contenidos y actividades que sirven para que los estudiantes interioricen los contenidos. Pueden servir como herramienta fundamental para motivar a los estudiantes, estimular el interés y la atención, además de favorecer el desarrollo integral en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Según Romero (2012) una webquest es una actividad didáctica basada en el aprendizaje a través del descubrimiento y el desarrollo, mediante el cual el destinatario de la webquest lleva cabo un proyecto que parte de un problema y es dirigido utilizando los recursos proporcionados por la World Wide Web.

Según Nuñez (2001) los orígenes de las webquests se remontan a la década de 1990, creadas por Bernie Dodge (Universidad de San Diego), aunque la idea fue evolucionando también con el apoyo de Tom March.

Romero (2012) menciona que el diseño de una webquest puede basarse en un solo tema, pero también es una herramienta muy útil que elimina el contenido "estanco" convirtiéndose en un recurso de interdisciplinariedad que sirva para facilitar el proceso de aprendizaje global. Es por esto que sirve para trabajar de una forma fácil las ocho inteligencias múltiples de Gardner.

Toda Webquest se compone de seis apartados: introducción, tarea, proceso, recursos, evaluación y conclusión.

Según Díez (2006) estas son algunas de las características de las webquest:

- Se trabajan mediante proyectos, estos desarrollan un tipo de aprendizaje diferente entre los alumnos, se centra en sus motivaciones propias, donde se cuestionan un estudio, realizan una búsqueda de información que posteriormente analizan, reelaboran y sistematizan, adquiriendo así aprendizajes significativos. Esto, ayuda a trabajar diferentes tipos de inteligencia a la vez. Es por esto que son una estrategia didáctica en la que son los propios alumnos quienes realmente construyen los conocimientos que aprenderán más adelante.
- Su orientación es decididamente constructivista. Asumen que no se trata solo de una repetición del aprendizaje, sino de un proceso de construcción activa que involucra procesos cognitivos superiores. Los estudiantes juegan un papel central en la entrega y gestión del aprendizaje. Valoran explorar fuentes alternativas de información, comprenderlas y resolver problemas que se encuentren.
- Las herramientas y las reglas que facilita una Webquest en la sección de proceso, además del trabajo en equipo, ayuda a que los alumnos puedan hacer tareas que individualmente no podrían hacerlas, favoreciendo así el trabajo cooperativo.
- Aumenta la motivación, el interés y el compromiso de los estudiantes para mejorar, esto se ve en los resultados del aprendizaje. Esto se observa en el hecho de que los estudiantes ya no están en el "juego de la escuela", sino que tienen que resolver desafíos y problemas reales en el mundo real.
- Las tareas más complejas requieren trabajo en grupo. En este caso, cada miembro del grupo debe tener un rol específico, desempeñar un rol concreto y simular ese rol para comenzar a investigar y trabajar. En este caso, el trabajo de cada

miembro del grupo no es individual, sino compartido en el grupo y debe aprender a ponerse de acuerdo, colaborar y participar.

- Todos los materiales diseñados son públicos y todo el mundo puede beneficiarse de ellos.

6. PROPUESTA DIDÁCTICA

6.1. CONTEXTO

La siguiente propuesta educativa, está diseñada para una clase de 5 años del segundo ciclo de Educación Infantil (5 años) de un centro escolar de Educación Infantil y Primaria de la localidad de Valladolid. Todo el colegio es de línea 2 debido a su estructura. El centro cuenta con un total de 314 alumnos divididos en Educación Infantil y Educación Primaria. Infantil cuenta con 74 alumnos, de los cuales 21 serán los destinatarios de nuestra propuesta, los estudiantes de 3º de infantil. Contamos con 8 alumnas y 13 alumnos. Como se puede observar la ratio de alumnos es bastante bajo, eso se debe a que el colegio es un centro de escolarización preferente para alumnado con discapacidad física de tipo motórico. Es por eso que en el centro cuentan con especialistas que ayudan a los niños a realizar las actividades. Disponen de la ayuda de dos ATEs (Auxiliar técnico educativo) y una fisioterapeuta.

En el curso de 3º de infantil contamos con dos niños con TEA (trastorno del espectro autista) y una niña con AME (Atrofia muscular espinal). Al haber crecido juntos tienen muy desarrollada la empatía, por lo que los mismos niños y niñas ayudan a sus compañeros a realizar las actividades, ya que son un grupo muy unido y concienciado.

6.2. OBJETIVOS

A continuación, concreto los siguientes objetivos a alcanzar con el alumnado mediante la propuesta, extraídos del Real Decreto 95/2022 de 1 de febrero, por el que se establece la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Infantil, y del Decreto 37/2022 que establece el currículo de la Educación Infantil en la Comunidad de Castilla y León:

- a. Conocer su propio cuerpo y el de los otros, así como sus posibilidades de acción y aprender a respetar las diferencias.
- b. Observar y explorar su entorno familiar, natural y social.
- c. Adquirir progresivamente autonomía en sus actividades habituales.
- d. Desarrollar sus capacidades emocionales y afectivas.
- e. Relacionarse con los demás en igualdad y adquirir progresivamente pautas elementales de convivencia y relación social, así como ejercitarse en el uso de la empatía y la resolución pacífica de conflictos, evitando cualquier tipo de violencia.

- f. Desarrollar habilidades comunicativas en diferentes lenguajes y formas de expresión.
- g. Iniciarse en las habilidades lógico-matemáticas, en la lectura y la escritura, y en el movimiento, el gesto y el ritmo.

6.3. CONTENIDOS

A continuación, concreto los siguientes contenidos a trabajar con el alumnado mediante la propuesta, extraídos del Real Decreto 95/2022 de 1 de febrero, por el que se establece la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Infantil, y del Decreto 37/2022 que establece el currículo de la Educación Infantil en la Comunidad de Castilla y León:

Crecimiento en armonía

A. El cuerpo y el control progresivo del mismo.

- Imagen global y segmentaria del cuerpo: características individuales y percepción de los cambios físicos.
- Los sentidos y sus funciones. El cuerpo y el entorno.
- El movimiento: control progresivo de la coordinación, el tono, el equilibrio y los desplazamientos.
- Implicaciones de la discapacidad sensorial o física en la vida cotidiana.
- El juego como actividad placentera y fuente de aprendizaje.
Normas de juego.
- Progresiva autonomía en la realización de tareas.

B. Desarrollo y equilibrio afectivos.

- Herramientas para la identificación, expresión, aceptación y control progresivo de las propias emociones, sentimientos, vivencias, preferencias e intereses.
- Estrategias de ayuda y cooperación en contextos de juego y rutinas.
- Estrategias para desarrollar la seguridad en sí mismo, el reconocimiento de sus posibilidades y la asertividad respetuosa hacia los demás.

C. Hábitos de vida saludable para el autocuidado y el cuidado del entorno.

- Necesidades básicas: manifestación, regulación y control en relación con el bienestar personal.
- Hábitos y prácticas sostenibles y ecosocialmente responsables relacionados con la alimentación, la higiene, el descanso, el autocuidado y el cuidado del entorno.
- Actividad física estructurada con diferentes grados de intensidad.

D. Interacción socioemocional en el entorno. La vida junto a los demás.

- Habilidades socioafectivas y de convivencia: comunicación de sentimientos y emociones y pautas básicas de convivencia, que incluyan el respeto a la igualdad de género y el rechazo a cualquier tipo de discriminación.
- Estrategias de autorregulación de la conducta. Empatía y respeto.
- Resolución de conflictos surgidos en interacciones con los otros.
- La amistad como elemento protector, de prevención de la violencia y de desarrollo de la cultura de la paz.
- La respuesta empática a la diversidad debida a distintas formas de discapacidad y a sus implicaciones en la vida cotidiana.
- Juego simbólico. Observación, imitación y representación de personas, personajes y situaciones. Estereotipos y prejuicios.
- Asentamientos y actividades del entorno.

Descubrimiento y exploración del entorno.

A. Diálogo corporal con el entorno. Exploración creativa de objetos, materiales y espacios.

- Cualidades o atributos de objetos y materiales. Relaciones de orden, correspondencia, clasificación y comparación.
- Funcionalidad de los números en la vida cotidiana.

- Nociones espaciales básicas en relación con el propio cuerpo, los objetos y las acciones, tanto en reposo como en movimiento.

B. Experimentación en el entorno. Curiosidad, pensamiento científico y creatividad.

- Pautas para la indagación en el entorno: interés, respeto, curiosidad, asombro, cuestionamiento y deseos de conocimiento.
- Estrategias de construcción de nuevos conocimientos: relaciones y conexiones entre lo conocido y lo novedoso, y entre experiencias previas y nuevas; andamiaje e interacciones de calidad con las personas adultas, con iguales y con el entorno.
- Modelo de control de variables. Estrategias y técnicas de investigación: ensayo-error, observación, experimentación, formulación y comprobación de hipótesis, realización de preguntas, manejo y búsqueda en distintas fuentes de información.
- Estrategias de planificación, organización o autorregulación de tareas. Iniciativa en la búsqueda de acuerdos o consensos en la toma de decisiones.
- Estrategias para proponer soluciones: creatividad, diálogo, imaginación y descubrimiento.

C. Indagación en el medio físico y natural. Cuidado, valoración y respeto.

- Elementos naturales (agua, tierra y aire). Características y comportamiento (peso, capacidad, volumen, mezclas o trasvases).
- Influencia de las acciones de las personas en el medio físico y en el patrimonio natural y cultural. El cambio climático.
- Respeto y protección del medio natural.
- Empatía, cuidado y protección de los animales. Respeto de sus derechos.

Comunicación y representación de la realidad.

A. Intención e interacción comunicativas.

- Repertorio comunicativo y elementos de comunicación no verbal.
- Comunicación interpersonal: empatía y asertividad.
- Convenciones sociales del intercambio lingüístico en situaciones comunicativas que potencien el respeto y la igualdad: atención, escucha activa, turnos de diálogo y alternancia.

B. Las lenguas y sus hablantes.

- Repertorio lingüístico individual.

C. Comunicación verbal oral: expresión, comprensión y diálogo.

- El lenguaje oral en situaciones cotidianas: conversaciones, juegos de interacción social y expresión de vivencias.
- Intención comunicativa de los mensajes.
- Discriminación auditiva y conciencia fonológica.

D. Aproximación al lenguaje escrito.

- Textos escritos en diferentes soportes.
- Otros códigos de representación gráfica: imágenes, símbolos, números...

E. Aproximación a la educación literaria.

- Vínculos afectivos y lúdicos con los textos literarios.

F. El lenguaje y la expresión musicales.

- Posibilidades sonoras, expresivas y creativas de la voz, el cuerpo, los objetos cotidianos de su entorno y los instrumentos.
- Propuestas musicales en distintos formatos.
- El sonido, el silencio y sus cualidades. El código musical.
- Intención expresiva en las producciones musicales.
- La escucha musical como disfrute.

G. El lenguaje y la expresión plásticos y visuales.

- Intención expresiva de producciones plásticas y pictóricas.

H. El lenguaje y la expresión corporales.

- Posibilidades expresivas y comunicativas del propio cuerpo en actividades individuales y grupales libres de prejuicios y estereotipos sexistas.
- Juegos de expresión corporal y dramática.

I. Alfabetización digital.

- Aplicaciones y herramientas digitales con distintos fines: creación, comunicación, aprendizaje y disfrute.
- Uso saludable y responsable de las tecnologías digitales.
- Lectura e interpretación crítica de imágenes e información recibida a través de medios digitales.
- Función educativa de los dispositivos y elementos tecnológicos de su entorno.

6.4. COMPETENCIAS CLAVE

A continuación, concreto las siguientes competencias clave a alcanzar con el alumnado mediante la propuesta, extraídos del Real Decreto 95/2022 de 1 de febrero, por el que se establece la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Infantil, y del Decreto 37/2022 que establece el currículo de la Educación Infantil en la Comunidad de Castilla y León:

Comunicación lingüística: fomentar la comunicación respetuosa entre estudiantes y adultos para que puedan compartir sus experiencias, intereses, pensamientos y sentimientos con los demás. Además, para utilizar información relacionada con el área, palabras relacionadas con el océano y el mar. Es importante trabajar a partir de que los alumnos escuchen, examinen, experimenten e iniciándose a leer cuentos, además de contribuir a desarrollar habilidades de comunicación y lenguaje.

Plurilingüe: En esta fase comienza la exposición a lenguas y culturas fuera del hogar, y se anima a los niños y niñas a respetar y apreciar las diferencias lingüísticas y culturales

y querer mejorar las propias. De esta manera, se fomenta el diálogo y la convivencia democrática.

Matemática, ciencia, tecnología e ingeniería: los niños aprenderán habilidades de pensamiento matemático crítico y darán sus primeros pasos en el pensamiento científico a través de juegos, actividades y manipulaciones.

Digital: adoptar buenas prácticas que ayuden a proteger el cuerpo humano y comenzar a adoptar prácticas seguras en el uso de la tecnología ayuda a comprender la importancia de usarla de una manera responsable, saludable y equitativa.

Personal, social y de aprender a aprender: Durante esta etapa, se enfocan en comprender, expresar y manejar las emociones propias y de los demás, desarrollar la comprensión y la empatía, y encontrar entornos diferentes que en la familia. Además, desarrollar la independencia en el trabajo, la aceptación de los errores, la cooperación en las actividades y el trabajo, la confianza en sí mismo, el reconocimiento de sus propias posibilidades y el respeto por los demás. Creando un proceso de autoaprendizaje que reconozca el compromiso y el esfuerzo de cada uno.

Ciudadana: promueve la vida sostenible a través del desarrollo de buenos hábitos y prácticas de autocuidado y protección del medio ambiente. Además, promueve la resolución pacífica de problemas, la cultura de paz, la comprensión y visibilidad de las normas de convivencia y el desarrollo de habilidades sociales.

Emprendedora: La creatividad y la innovación son dos elementos importantes del desarrollo humano, la inclusión social y la ciudadanía mundial activa. La educación de la primera infancia en la que se estimula la curiosidad, la espontaneidad, la imaginación y las ganas de explorar y crear a través de actividades lúdicas, dirigidas o abiertas, proyectos colaborativos y otras propuestas de aprendizaje, fomentando la autonomía. De esta forma, se sientan las bases del pensamiento conceptual y creativo (incluida la resolución de problemas), y se promueve el pensamiento crítico desde edades tempranas.

Conciencia y expresión culturales: Para construir y enriquecer sus identidades, los niños y niñas son estimulados durante esta etapa a expresar creativamente sus ideas, sentimientos y emociones a través de diferentes lenguajes y diferentes formas de arte.

De igual modo, ayuda a fomentar la conciencia cultural y el sentido de pertenencia a la sociedad con la ayuda de acercamientos a la expresión cultural y artística.

6.5. COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

A continuación, concreto las siguientes competencias específicas a alcanzar con el alumnado mediante la propuesta, extraídos del Real Decreto 95/2022 de 1 de febrero, por el que se establece la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Infantil, y del Decreto 37/2022 que establece el currículo de la Educación Infantil en la Comunidad de Castilla y León:

Crecimiento en Armonía.

1. Progresar en el conocimiento y control de su cuerpo y en la adquisición de distintas estrategias, adecuando sus acciones a la realidad del entorno de una manera segura, para construir una autoimagen ajustada y positiva.
2. Reconocer, manifestar y regular progresivamente sus emociones, expresando necesidades y sentimientos para lograr bienestar emocional y seguridad afectiva.
3. Adoptar modelos, normas y hábitos, desarrollando la confianza en sus posibilidades y sentimientos de logro, para promover un estilo de vida saludable y ecosocialmente responsable.

Descubrimiento y Exploración del Entorno.

1. Identificar las características de materiales, objetos y colecciones y establecer relaciones entre ellos, mediante la exploración, la manipulación sensorial, el manejo de herramientas sencillas y el desarrollo de destrezas lógico-matemáticas para descubrir y crear una idea cada vez más compleja del mundo.
2. Desarrollar, de manera progresiva, los procedimientos del método científico y las destrezas del pensamiento computacional, a través de procesos de observación y manipulación de objetos, para iniciarse en la interpretación del entorno y responder de forma creativa a las situaciones y retos que se plantean.
3. Reconocer elementos y fenómenos de la naturaleza, mostrando interés por los hábitos que inciden sobre ella, para apreciar la importancia del uso sostenible, el cuidado y la conservación del entorno en la vida de las personas.

Comunicación y Representación de la Realidad.

2. Interpretar y comprender mensajes y representaciones apoyándose en conocimientos y recursos de su propia experiencia para responder a las demandas del entorno y construir nuevos aprendizajes.

4. Participar por iniciativa propia en actividades relacionadas con textos escritos, mostrando interés y curiosidad, para comprender su funcionalidad y algunas de sus características.

6.6. CRITERIOS DE EVALUACIÓN

A continuación, concreto los siguientes criterios de evaluación, extraídos del Real Decreto 95/2022 de 1 de febrero, por el que se establece la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Infantil, y del Decreto 37/2022 que establece el currículo de la Educación Infantil en la Comunidad de Castilla y León:

Crecimiento en armonía.

Competencia específica 1.

1.1 Progresar en el conocimiento de su cuerpo ajustando acciones y reacciones y desarrollando el equilibrio, la percepción sensorial y la coordinación en el movimiento.

1.2 Manifestar sentimientos de seguridad personal en la participación en juegos y en las diversas situaciones de la vida cotidiana, confiando en las propias posibilidades y mostrando iniciativa.

1.3 Manejar diferentes objetos, útiles y herramientas en situaciones de juego y en la realización de tareas cotidianas, mostrando un control progresivo y de coordinación de movimientos de carácter fino.

1.4 Participar en contextos de juego dirigido y espontáneo, ajustándose a sus posibilidades personales.

Competencia específica 2.

2.1 Identificar y expresar sus necesidades y sentimientos, ajustando progresivamente el control de sus emociones.

Competencia específica 3.

3.1 Realizar actividades relacionadas con el autocuidado y el cuidado del entorno con una actitud respetuosa, mostrando autoconfianza e iniciativa.

Descubrimiento y exploración del entorno.

Competencia específica 1.

1.1 Establecer distintas relaciones entre los objetos a partir de sus cualidades o atributos, mostrando curiosidad e interés.

1.3 Ubicarse adecuadamente en los espacios habituales, tanto en reposo como en movimiento, aplicando sus conocimientos acerca de las nociones espaciales básicas y jugando con el propio cuerpo y con objetos.

Competencia específica 2.

2.1 Gestionar situaciones, dificultades, retos o problemas mediante la planificación de secuencias de actividades, la manifestación de interés e iniciativa y la cooperación con sus iguales.

2.3 Plantear hipótesis acerca del comportamiento de ciertos elementos o materiales, verificándolas a través de la manipulación y la actuación sobre ellos.

2.4 Utilizar diferentes estrategias para la toma de decisiones con progresiva autonomía, afrontando el proceso de creación de soluciones originales en respuesta a los retos que se le planteen.

2.5 Programar secuencias de acciones o instrucciones para la resolución de tareas analógicas y digitales, desarrollando habilidades básicas de pensamiento computacional.

2.6 Participar en proyectos utilizando dinámicas cooperativas, compartiendo y valorando opiniones propias y ajenas, y expresando conclusiones personales a partir de ellas.

Competencia específica 3.

3.1 Mostrar una actitud de respeto, cuidado y protección hacia el medio natural y los animales, identificando el impacto positivo o negativo que algunas acciones humanas ejercen sobre ellos.

3.2 Identificar rasgos comunes y diferentes entre seres vivos e inertes.

3.3 Establecer relaciones entre el medio natural y el social a partir del conocimiento y la observación de algunos fenómenos naturales y de los elementos patrimoniales presentes en el medio físico.

Comunicación y representación de la realidad.

Competencia específica 2.

2.1 Interpretar de forma eficaz los mensajes e intenciones comunicativas de los demás.

2.2 Interpretar los mensajes transmitidos mediante representaciones o manifestaciones artísticas, también en formato digital, reconociendo la intencionalidad del emisor y mostrando una actitud curiosa y responsable.

Competencia específica 4.

4.1 Mostrar interés por comunicarse a través de códigos escritos, convencionales o no, valorando su función comunicativa.

6.7. TEMPORALIZACIÓN

La realización de esta propuesta didáctica se distribuye en 17 sesiones, dos por cada inteligencia múltiple. Se llevarán a cabo 4 veces por semana, lo que tendrá una duración de 5 semanas. Las sesiones durarán media hora cada una.

| ABRIL | | | | |
|-----------------------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|
| LUNES | MARTES | MIÉRCOLES | JUEVES | VIERNES |
| SESIÓN 1: 13-13:30 | | SESIÓN 2: 13-13:30 | SESIÓN 3: 10-10:30 | SESIÓN 4: 10-10:30 |
| | SESIÓN 5: 10-10:30 | SESIÓN 6: 13-13:30 | SESIÓN 7: 10-10:30 | SESIÓN 8: 10-10:30 |

| MAYO | | | | |
|------------------------|------------------------|------------------------|------------------------|------------------------|
| LUNES | MARTES | MIÉRCOLES | JUEVES | VIERNES |
| SESIÓN 9: 13-13:30 | | SESIÓN 10: 13-13:30 | SESIÓN 11: 10-10:30 | SESIÓN 12: 10-10:30 |
| SESIÓN 13: 13-13:30 | SESIÓN 14: 10-10:30 | SESIÓN 15: 13-13:30 | SESIÓN 16: 10-10:30 | |
| | SESIÓN 17: 10-10:30 | | | |

6.8. METODOLOGÍA

La metodología a seguir será el aprendizaje basado en proyectos, ya que el propio colegio sigue esta metodología. Éste, es un método de enseñanza estructurado e interactivo entre los participantes cuyo principal objetivo es encontrar el objetivo final.

Los principios metodológicos que regirán nuestra actuación serán los siguientes:

- Metodología motivadora y lúdica: para que los alumnos se interesen en participar y mantengan la atención de las actividades que realizan durante un tiempo mayor. Además de que las actividades sean más dinámicas para que puedan afianzar los contenidos de una manera más significativa.
- Metodología socializadora: para favorecer la interacción entre iguales y el intercambio de experiencias y de la comunicación, aprendiendo a cooperar y a aceptar a sus compañeros tal y como son.
- Metodología de participación parcial: que permita que los alumnos colaboren en mayor o menor medida en función de sus propias capacidades y ganas de participar.
- Metodología flexible: debido a que no todos los alumnos tienen las mismas capacidades y características cognitivas, por lo que hemos de adaptarnos si vemos que existe alguna dificultad al realizar la actividad.

- Metodología de atención a las necesidades básicas: hemos de tener en cuenta las necesidades e intereses básicos de nuestros alumnos, ya que tenemos alumnos con discapacidad motórica y cognitiva.

6.9. DESCRIPCIÓN DE LAS ACTIVIDADES

Para llevar a cabo de una forma motivadora, lúdica y dinámica esta propuesta didáctica al aula se ha creado una serie de actividades teniendo como hilo conductor los animales marinos de los Pokémon. Éstos, están basados en un conjunto de juegos, películas y series de los años 90 hasta la actualidad, ya que siguen produciendo. Los Pokémon que se van a utilizar son:

- Popplio, la foca.
- Finizen, el delfín.
- Horsea, el caballito de mar.
- Octillery, el pulpo.
- Mantine, la manta raya.
- Krabby, el cangrejo.
- Wailmer, la ballena.
- Finneon, el pez.

Se seguirá un mapa para poder encontrar los Pokémon, las actividades y los diferentes retos que se encontrarán. Este mapa está compuesto por nueve islas, llamadas Las Islas Pokémon. En ocho de las islas se encuentra un gimnasio. Cada gimnasio, tiene una serie de pruebas basadas en juegos o actividades sobre cada inteligencia múltiple que se va a trabajar. Para poder superarlo, tendrán que superarlas. En la isla número 9, la más grande, estará la liga Pokémon. Esta, es la última gran prueba, en la que deberán superar la actividad propuesta, que muestra un conjunto de todas las inteligencias múltiples tratadas en las islas recorridas anteriormente.

Las actividades tratarán sobre los animales marinos, porque al tener que visitar todas y cada una de las islas, tendrán que conocer el fondo marino como hábitat, sus habitantes y lo que les rodea.

Al enfrentarse en un gimnasio llevarán consigo el Pokémon marino protagonista de cada isla y deberán realizar las actividades propuestas. Una vez logradas todas las pruebas del gimnasio, cada estudiante conseguirá una medalla. Los estudiantes tendrán

que llegar a recolectar las medallas de cada uno de los gimnasios para poder proceder al evento de la liga Pokémon, en la que se les entregará el carnet de entrenador. En esta última isla, se enfrentarán a un gran entrenador Pokémon llamado Lance, que será el encargado de luchar para comprobar si han adquirido los conocimientos que se han ido trabajando a lo largo de las sesiones.

Por este motivo, al tener que visitar cada una de las islas, deberán conocer el fondo marino y los habitantes que lo componen. Además, este recurso nos servirá de hilo conductor para que la propuesta didáctica tenga una correcta cohesión.

La Webquest se encuentra en el siguiente enlace:

<https://patriciaberbu.wixsite.com/animalesmarinos>

A continuación describimos la secuencia de las sesiones de la propuesta didáctica:

1ª SESIÓN: INTELIGENCIA LINGÜÍSTICA. ABC CON POPPLIO.

El desarrollo de la primera sesión se va a llevar a cabo durante la primera semana de la intervención, trabajando en el conocimiento de los animales marinos. Para ello, el protagonista Popplio, se presentará y contará las actividades que se van a realizar en esa sesión. Trabajaremos sobre los nombres de los animales marinos y su asociación con la imagen del animal para que los conozcan.

| OBJETIVOS | CONTENIDOS |
|---|---|
| <ul style="list-style-type: none"> • Aprender los nombres de los diferentes animales marinos. • Estimular la lectoescritura. • Conocer las letras que componen los nombres de los animales marinos. • Generar asociaciones mentales mediante vocabulario. • Adquirir vocabulario sobre el ecosistema marino. | <ul style="list-style-type: none"> • Vocabulario: animales marinos y ecosistemas marinos. • El abecedario. • Afianzamiento de la lectoescritura. • Asociaciones mentales. |

| RECURSOS | ESPACIO |
|---|---------|
| Pantalla táctil, lápiz táctil. Los recursos digitales utilizados son YouTube y Educaplay. | Aula. |
| TEMPORALIZACIÓN | |
| 30 minutos. Cada actividad dura 10 minutos. | |
| ACTIVIDADES | |
| <p>Actividad 1: Visualización de video “Animales marinos para niños”.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Descripción: Después de que el protagonista de la isla se presente, se procederá a mostrar a los niños y niñas un video sobre los animales marinos que permitirá conocer y diferenciar los nombres de los diferentes animales con los que trabajaremos en las siguientes actividades y relacionarlos con su imagen. Una vez acabado el video, hablaremos y compartiremos qué animales conocían, cuales les gustan más, deberán deletrear algunos de los animales. Se trabajarán animales como el delfín, el caballito de mar, la ballena, el tiburón, y otros. <p>Actividad 2: Ordena las letras.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Descripción: En la pantalla de clase, se proyectará un juego del recurso Educaplay que consiste en ordenar las letras para construir el nombre de un animal marino. <p>Actividad 3: Crucigrama marino.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Descripción: En la pantalla de clase, se proyectará un crucigrama marino realizado con el recurso Educaplay. En ella, se visualizará el crucigrama y las pistas correspondientes para completarlo. Entre todos, deberán ponerse de acuerdo para nombrar un animal marino que coincida con las pistas y los huecos disponibles en el crucigrama de la ficha proyectada. | |

2ª SESIÓN: INTELIGENCIA LINGÜÍSTICA. ABC CON POPPLIO.

El desarrollo de la segunda sesión se va a llevar a cabo durante la primera semana de la intervención, trabajando en el conocimiento de los animales marinos. Para ello, el protagonista Popplio, contará que se trabajará a lo largo de la sesión: los nombres de los animales marinos y su asociación a la imagen para que los conozcan mediante la lectoescritura.

| OBJETIVOS | CONTENIDOS |
|--|---|
| <ul style="list-style-type: none">• Trabajar la comprensión lectora.• Trabajar el vocabulario marino.• Manejar y practicar las letras del alfabeto. | <ul style="list-style-type: none">• Vocabulario de los animales marinos.• El abecedario.• Afianzamiento de la lectoescritura. |
| RECURSOS | ESPACIO |
| Pantalla táctil, lápiz táctil, cuento impreso, palabras impresas. Los recursos digitales utilizados son YouTube, Educaplay y Pdf. | Aula. |
| TEMPORALIZACIÓN | |
| 30 minutos. <ul style="list-style-type: none">• La actividad 1 durará 6 minutos.• La actividad 2 durará 7 minutos.• La actividad 3 durará 7 minutos.• La actividad 4 durará 10 minutos. | |
| ACTIVIDADES | |
| Actividad 1: Visualización del video “Los animales acuáticos para niños – Vocabulario para niños” . | |

- **Descripción:** Después de que el protagonista de la isla se presente, se mostrará a los niños un video sobre los animales marinos que permitirá conocer y diferenciar los nombres de los animales con los que trabajaremos en estas actividades y relacionarlos con su imagen. Una vez acabado el video, hablaremos y compartiremos qué animales conocían, cuales les gustan más, deberán deletrear algunos de los animales. Se trabajarán animales como el delfín, la foca, el cangrejo, la medusa, y otros.

Actividad 2: [Sopa de letras marina.](#)

- **Descripción:** En la pantalla de clase, se proyectará una sopa de letras realizada con la aplicación de Educaplay. En ella, aparecerán las palabras que tienen que buscar y la propia sopa de letras. Entre todos, deberán encontrar las palabras en ella y rodearlas en la pantalla digital con el lápiz táctil. Se realizará de forma conjunta y si es necesario podrán pedir la ayuda de la profesora.

Actividad 3: [Ahorcado marino.](#)

- **Descripción:** En la pantalla digital, se proyectará un pdf con líneas que corresponden a las letras que contiene la palabra, entre todos deberán averiguar la palabra nombrando letras del abecedario. Si dicen una letra incorrecta, se tachará en la pantalla. A medida que vayan fallando letras se irán formando líneas que acabarán construyendo el propio ahorcado. Se realizarán 5 palabras.

Actividad 4: [El tiburón que comía galletas saladas.](#)

- **Descripción:** Para realizar un último reto, trabajaremos un dictado colaborativo en el que tendrán que completar el cuento con las palabras que se les entregan. Entregaremos el cuento impreso en un folio, junto con las palabras que faltan. Se dividirá a la clase en 4 grupos, deberán ponerse de acuerdo para colocar la palabra que corresponda. Una vez hayan terminado, en la pantalla digital, con el recurso de Educaplay, iremos corroborando si sus respuestas son correctas y lo han realizado bien.

3ª SESIÓN: INTELIGENCIA NATURALISTA CUIDA EL ENTORNO CON FINIZEN.

El desarrollo de la tercera sesión se realizará en la segunda semana de la intervención, trabajando el conocimiento del entorno de los animales marinos. Para ello, el protagonista Finizen, se presentará y contará lo que se va a realizar en esa sesión. Trabajaremos sobre los nombres de los hábitats y los alimentos de los animales marinos.

| OBJETIVOS | CONTENIDOS |
|--|--|
| <ul style="list-style-type: none"> • Aprender los tipos de alimentos que comen los animales marinos. • Relacionar los alimentos con los animales marinos que los comen. • Aprender los tipos de hábitats donde viven los animales marinos. • Relacionar los hábitats con los animales marinos que viven ahí. | <ul style="list-style-type: none"> • Animales marinos: alimentación y hábitats. |
| RECURSOS | ESPACIO |
| Pantalla táctil, lápiz táctil. Los recursos digitales utilizados son YouTube, Educaplay, Genially. | Aula. |
| TEMPORALIZACIÓN | |
| 30 minutos. <ul style="list-style-type: none"> • La actividad 1 durará 7 minutos. • La actividad 2 durará 11 minutos. • La actividad 3 durará 7 minutos. • La actividad 4 durará 12 minutos. | |

ACTIVIDADES

Actividad 1: Visualización de video [“Descubre los hábitats acuáticos - Tipos de hábitats para niños”](#).

- **Descripción:** Después de que el protagonista de la isla se presente, se procederá a mostrar a los niños y niñas el video sobre los hábitats de los animales acuáticos. Tendrán que prestar atención para conocer y diferenciar los hábitats de los diferentes animales con los que trabajaremos en estas actividades y relacionarlos. Una vez acabado el video, hablaremos de qué hábitats conocían, que animales conocen además de los nombrados que vivan en cada hábitat. Se trabajarán los hábitats acuáticos: los ríos y lagos, y los océanos y mares.

Actividad 2: [Hábitats acuáticos](#).

- **Descripción:** En la pantalla de clase, se proyectará un juego en el que tendrán que ayudar a cruzar a una rana por encima de nenúfares mediante sus respuestas, está realizada con la aplicación de Educaplay. En ella, aparecerán preguntas sobre los hábitats vistos en el video que tienen que contestar. Se dividirá a la clase en 5 grupos, cada uno de ellos serán los portavoces de una de las preguntas, aunque el resto de los niños deberá dar también su respuesta. El equipo al que le toque deberá salir a la pantalla a elegir su respuesta.

Actividad 3: Visualización de video [“¿Qué comen los animales del mar?”](#).

- **Descripción:** Se procederá a mostrar a los niños y niñas el video sobre los diferentes alimentos que comen los animales marinos. Tendrán que prestar atención para conocer y diferenciar las comidas de los diferentes animales con los que trabajaremos en estas actividades y relacionarlos. Una vez acabado el video, hablaremos de qué alimentos de animales conocían, y cuáles les han llamado la atención por su alimentación.

Actividad 4: [¿Qué comen los animales marinos?](#)

- **Descripción:** En la pantalla de clase, se proyectará un quiz realizado con el recurso Genially. Los estudiantes deberán haber prestado atención en el video

para realizar este quiz de 5 preguntas. Se dividirá al grupo en dos equipos y deberán ponerse de acuerdo para responder, se les otorgará un punto por cada respuesta correcta.

4ª SESIÓN: INTELIGENCIA NATURALISTA CUIDA EL ENTORNO CON FINIZEN.

El desarrollo de la cuarta sesión se realizará durante la segunda semana de intervención, trabajando en el conocimiento del entorno de los animales marinos. Para ello, el protagonista Finizen contará lo que se va a realizar en esa sesión, enfocado en la importancia del cuidado de los animales acuáticos y de su entorno.

| OBJETIVOS | CONTENIDOS |
|--|--|
| <ul style="list-style-type: none"> • Promover la decoración, la limpieza y el cuidado de los animales en su acuario. • Trabajar la coordinación óculo-manual. • Observar el mundo acuático y las características del mismo. | <ul style="list-style-type: none"> • Cuidado de la naturaleza marina. • Afianzamiento de la coordinación óculo-manual. • Observación y conocimiento del mundo acuático. |
| RECURSOS | ESPACIO |
| Pantalla táctil, lápiz táctil, ordenadores, acuario, agua, decoraciones, red, bolsas de plástico, esponjas, jabón. Los recursos digitales utilizados son Excel, página web Cokitos.com. | Aula. |
| TEMPORALIZACIÓN | |
| 30 minutos. <ul style="list-style-type: none"> • La actividad 1 durará 5 minutos. | |

- La actividad 2 durará 10 minutos.
- La actividad 3 durará 15 minutos.

ACTIVIDADES

Actividad 1: [Diario del acuario.](#)

- **Descripción:** Se hará entrega a la clase de un diario del acuario que hay en el aula. En él, deberán ponerles nombre a los peces, escribir sus características y realizar un registro y observación del cuidado y la alimentación de los peces, siempre con ayuda de la profesora.

Actividad 2: Acuario real.

- **Descripción:** En el aula tendremos un acuario sobre el que vamos a trabajar. Se les explicará a los niños que el acuario está sucio y hay que cambiarlo. Con cuidado, retiraremos a los peces, quitaremos las decoraciones y limpiaremos el acuario, para después volver a colocarlo. Los niños ayudarán a las tareas para hacerles partícipes y concienciarles sobre lo importante que son los cuidados de un acuario.

Actividad 3: [Acuario virtual.](#)

- **Descripción:** Cada niño se colocará en un ordenador. En cada uno, se les abrirá el juego correspondiente. En él, deberán abordarlo individualmente, decorando la pecera con peces, rocas y plantas, limpiándola y llevando los peces al veterinario, si da el caso de que necesiten atención médica.

5ª SESIÓN: INTELIGENCIA CINESTESICO - CORPORAL MUEVETE CON HORSEA.

El desarrollo de la quinta sesión se realizará en la segunda semana de intervención, trabajando la asociación de los animales marinos con sus movimientos. Para ello, el protagonista Horsea, se presentará y contará lo que se va a realizar en esa sesión. Trabajaremos sobre los movimientos de los animales marinos y las estructuras rítmicas.

| OBJETIVOS | CONTENIDOS |
|---|--|
| <ul style="list-style-type: none"> • Trabajar la coordinación dinámica general y óculo-manual. • Desarrollar una estructura rítmica asociada a una canción. • Aprender los movimientos que realizan los animales marinos. • Afianzar los nombres de los animales marinos. | <ul style="list-style-type: none"> • Animales marinos: tipos y movimientos. • Movimiento de las diferentes partes del cuerpo: coordinación óculo manual y dinámica general. • Vocabulario de animales marinos. • Ritmos asociados a una canción. |
| RECURSOS | ESPACIO |
| <p>Pantalla táctil, lápiz táctil, pelota de gomaespuma. Los recursos digitales utilizados son YouTube, Puzel, Piliapp.</p> | <p>Aula de psicomotricidad.</p> |
| TEMPORALIZACIÓN | |
| <p>30 minutos.</p> <ul style="list-style-type: none"> - La actividad 1 durará 4 minutos. - La actividad 2 durará 6 minutos. - La actividad 3 durará 10 minutos. - La actividad 4 durará 10 minutos. | |
| ACTIVIDADES | |
| <p>Actividad 1: Muévete como los animales del mar.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Descripción: En el aula de psicomotricidad, se colocará una pantalla digital para poder llevar a cabo la actividad. En ella, se pondrá la canción “muévete como los animales del mar” y los niños deberán bailarla siguiendo las instrucciones que les vayan dando los animales del mar. | |

Actividad 2: [Imita y pasa la bola.](#)

- **Descripción:** Mientras los niños se colocan en círculo, se pondrá la canción de “el carnaval de los animales”. Mientras la canción suena de fondo, los niños deberán pasarse la pelota y nombrar un animal marino diferente al de sus compañeros.

Actividad 3: [A la caza marina.](#)

- **Descripción:** A cada niño se le asignará previamente un animal marino de los anteriormente estudiados, algunos niños tendrán el mismo animal. Se elegirá a un estudiante para comenzar. El alumno deberá girar la ruleta para que caiga en un animal y lanzar la bola hacia arriba; en ese momento todos los niños deberán alejarse de la pelota, exceptuando al niño o los niños con el animal asignado mencionado, que deberán correr hacia la pelota y atraparla, los niños que tenían el mismo animal y no la hayan cogido deberán escapar antes de que su compañero/a se gire a tirarla. Tras haberla cogido, deberá dar tres pasos y golpear con la pelota a uno de sus compañeros. Una vez realizado todo el proceso, se repetirá la acción con otro niño y animal diferente.

Actividad 4: [¿Sabes cuál es el orden?](#)

- **Descripción:** En la pantalla digital aparecerán imágenes de distintos animales marinos. Deberán ordenarlos de tres formas diferentes, escribiendo el número correspondiente debajo de la imagen, según su tamaño, en orden alfabético y según la velocidad de sus movimientos. Una vez realizado el orden correcto, en el aula de psicomotricidad, se colocarán dos cuerdas rectas en el suelo, delimitando el carril en el que se podrán mover para ordenarse y se asignará un animal a cada niño. Se dividirán a los estudiantes en 4 grupos en los que deberán colocarse en función a su altura, a su nombre y a su velocidad.

6ª SESIÓN: INTELIGENCIA CINESTESICO - CORPORAL MUEVETE CON HORSEA.

El desarrollo de la sexta sesión se realizará en la segunda semana de intervención, trabajando la asociación de los animales marinos con sus movimientos. Para ello, el

protagonista Horsea; contará que se trabajará a lo largo de la sesión: los movimientos de los animales marinos y los juegos tradicionales.

| OBJETIVOS | CONTENIDOS |
|---|--|
| <ul style="list-style-type: none"> • Trabajar la motricidad fina y gruesa. • Reconocer e imitar animales marinos. • Aprender juegos tradicionales. | <ul style="list-style-type: none"> • Animales marinos: reconocimiento de nombres e imitación de sus movimientos. • Conocimiento de juegos tradicionales. • Afianzamiento de motricidad fina y gruesa. |
| RECURSOS | ESPACIO |
| <p>Pantalla táctil, lápiz táctil. Los recursos digitales utilizados son Piliapp, Pdf.</p> | <p>Aula de psicomotricidad.</p> |
| TEMPORALIZACIÓN | |
| <p>30 minutos.</p> <ul style="list-style-type: none"> - La actividad 1 durará 20 minutos. - La actividad 2 durará 10 minutos. | |
| ACTIVIDADES | |
| <p>Actividad 1: Evoluciona.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Descripción: En la pantalla, se proyectará un pdf con imágenes de animales que representa la evolución que tendrán que seguir los niños. A todos los niños, se les asignará el animal más pequeño de todos. Para poder evolucionar y llegar hasta el último, deberán encontrarse con otro igual que ellos y jugar al famoso juego de “piedra, papel o tijera” piedra gana a tijeras, tijeras gana a papel y papel gana a piedra. El que gane, evolucionará al siguiente animal, mientras que el que pierde involuciona al anterior si es el caso, si se | |

encuentran todavía en el animal más pequeño, no involucionan ni evolucionan. Así, se realizará consecutivamente hasta llegar al último animal.

La evolución a seguir será: (1) ballena, (2) tiburón, (3) manta raya, (4) calamar, (5) medusa, (6) tortuga, (7) caballito de mar. Empezando por el caballito de mar.

Una vez terminada el orden ascendente se realizará la actividad de forma inversa. Empezando por la ballena y terminando por el caballito de mar.

Actividad 2: [Pilla pilla imitando.](#)

- **Descripción:** Los niños se colocarán en diferentes puntos del aula. La profesora asignará a un niño que pille a sus compañeros e irá girando la ruleta con los animales marinos, a lo que ellos, tendrán que imitar los movimientos que realizan. Los animales a imitar serán, pez espada, pez globo, tiburón, ballena, caballito de mar, tortuga, delfín, foca, cangrejo y pulpo.

7ª SESIÓN: INTELIGENCIA LOGICO - MATEMÁTICA CUENTA CON OCTILLERY.

El desarrollo de la séptima sesión se va a llevar a cabo durante la segunda semana de la intervención, trabajando la lógico matemática asociada a los animales marinos. Para ello, el protagonista Octillery, se presentará y contará que se va a trabajar sobre la resolución de problemas matemáticos, las operaciones de adicción y sustracción.

| OBJETIVOS | CONTENIDOS |
|---|---|
| <ul style="list-style-type: none"> • Trabajar operaciones de adicción y sustracción. • Asociar números a la cantidad. • Desarrollar la percepción visual. • Potenciar la observación y la atención. • Reconocer el criterio que sigue una seriación. | <ul style="list-style-type: none"> • Realización de operaciones de adicción y sustracción. • Pensamiento lógico: reconocimiento de criterios y desarrollo. • Asociación de números y cantidades. • Desarrollo de la percepción, |

| <ul style="list-style-type: none"> • Desarrollar el pensamiento lógico. | observación y atención. |
|--|-------------------------|
| RECURSOS | ESPACIO |
| Pantalla táctil, lápiz táctil, peceras, elementos decorativos y de cuidado, peces y alimentos. Los recursos digitales utilizados son Excel, Shopping List Google. | Aula. |
| TEMPORALIZACIÓN | |
| 30 minutos. <ul style="list-style-type: none"> - La actividad 1 durará 20 minutos. - La actividad 2 durará 7 minutos. | |
| ACTIVIDADES | |
| <p>Actividad 1: ¿Cuánto comen los peces?</p> <ul style="list-style-type: none"> - Descripción: Mediante una báscula, los estudiantes deberán pesar la comida que deberán de comer los peces del acuario de la clase. En el diario de seguimiento de la actividad 1 de la sesión 4, deberán registrar los resultados. <p>Actividad 2: Vámonos de tiendas.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Descripción: Se creará una simulación de compra-venta de comida, en la que unos serán los vendedores y otros los cuidadores de los peces. Deberán comprar las cosas necesarias para el cuidado de éstos, realizando operaciones de suma y resta para calcular el dinero necesario. Los elementos serán peceras, elementos decorativos y de cuidado, peces y alimentos. | |

8ª SESIÓN: INTELIGENCIA LOGICO - MATEMÁTICA CUENTA CON OCTILLERY.

El desarrollo de la octava sesión se va a llevar a cabo durante la segunda semana de la intervención, trabajando la lógico matemática asociada a los animales marinos. Para ello, el protagonista Octillery, contará que se trabajará a lo largo de la sesión: el conteo de animales marinos y operaciones de adicción y sustracción mediante sustitución.

| OBJETIVOS | CONTENIDOS |
|---|---|
| <ul style="list-style-type: none"> • Desarrollar la percepción visual. • Potenciar la observación y la atención. • Trabajar el conteo. • Trabajar operaciones de adicción y sustracción. • Asociar números a la imagen de animal marino. | <ul style="list-style-type: none"> • Realización de operaciones de adicción, sustracción y conteo. • Desarrollo de la percepción, observación y atención. |
| RECURSOS | ESPACIO |
| Pantalla táctil, lápiz táctil. Los recursos digitales utilizados son Liveworksheets, Learning Apps, Wordwall. | Aula. |
| TEMPORALIZACIÓN | |
| 30 minutos. <ul style="list-style-type: none"> - La actividad 1 durará 7 minutos. - La actividad 2 durará 7 minutos. - La actividad 3 durará 16 minutos. | |
| ACTIVIDADES | |
| Actividad 1: Conteo de animales. | |

- **Descripción:** En cada ordenador se proyectarán unas fichas interactivas de un mar con distintos animales. Los niños deberán contar cuántos animales hay y escribir con las teclas el número correspondiente. Una vez realizadas todas las fichas se seleccionará el botón de terminado, comprobando así las respuestas.

Actividad 2: [Asocia la cantidad con el número.](#)

- **Descripción:** En cada ordenador se proyectará un juego en el que los niños, individualmente, deberán contar el número de animales de la tarjeta y arrastrarlo hasta el número que le corresponde. Una vez finalizadas todas las tarjetas, deberán corregirlo.

Actividad 3: [Bingo marino.](#)

- **Descripción:** Se entregará a los alumnos un cartón de bingo a cada uno, en el que habrá animales marinos, y en la pantalla se proyectará una ruleta con estos. De forma individual, los niños deberán colocar un trozo de plastilina encima del animal que salga de forma aleatoria en la ruleta. El que consiga tapar todos los animales deberá gritar “bingo”.

9ª SESIÓN: INTELIGENCIA INTERPERSONAL JUEGA EN EQUIPO CON MANTINE.

El desarrollo de la novena sesión se va a llevar a cabo durante la tercera semana de la intervención, trabajando las relaciones interpersonales asociadas a los animales marinos. Para ello, el protagonista Mantine, se presentará y contará que en esta sesión trabajaremos sobre las características de los animales marinos y las labores en equipo.

| OBJETIVOS | CONTENIDOS |
|--|--|
| <ul style="list-style-type: none"> • Trabajar en equipo. • Favorecer los procesos cognitivos de percepción, atención y memoria. • Reconocer las características de los animales marinos trabajados. | <ul style="list-style-type: none"> • Animales marinos: características. • Potenciación de los procesos cognitivos de percepción, atención y memoria. • Trabajo en equipo. |

| RECURSOS | ESPACIO |
|---|---------|
| Pantalla táctil, lápiz táctil. Los recursos digitales utilizados son Puzzel, Pdf. | Aula. |
| TEMPORALIZACIÓN | |
| <p>30 minutos.</p> <ul style="list-style-type: none"> - La actividad 1 durará 10 minutos. - La actividad 2 durará 20 minutos. | |
| ACTIVIDADES | |
| <p>Actividad 1: Memory marino.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Descripción: En la pantalla digital se proyectará un gran memory. En parejas deberán elegir las fichas que quieren levantar para conseguir dos iguales y poder llevarse el punto; cada alumno que conforma la pareja levantará una carta, consiguiendo así levantar las dos cartas para ver si han formado una pareja. Si no lo consiguen, el turno pasará a la siguiente pareja. Todos los alumnos deberán observar para tratar de recordar donde se encuentran las tarjetas. <p>Actividad 2: Concept kids.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Descripción: Se organizará a los niños en dos grupos, el primero estará conformado por un solo estudiante, en cambio, el segundo lo compondrán el resto de los alumnos de la clase. El estudiante deberá elegir un animal marino y rodear las características del animal con el lápiz digital. El segundo grupo deberá tratar de adivinar el animal del que se trata mediante las características que ha rodeado su compañero en la pizarra digital. Se alternarán los grupos, cambiando al estudiante que rodea las características. | |

10ª SESIÓN: INTELIGENCIA INTERPERSONAL JUEGA EN EQUIPO CON MANTINE.

El desarrollo de la décima sesión se va a llevar a cabo durante la tercera semana de la intervención, trabajando las relaciones interpersonales asociadas a los animales marinos. Para ello, el protagonista Mantine, contará que se trabajará en equipo buscando el fomento de la lectura, mediante la creación de un cómic con relación a los animales marinos, su entorno y sus características.

| OBJETIVOS | CONTENIDOS |
|---|---|
| <ul style="list-style-type: none"> • Trabajar en equipo. • Mejorar la expresión oral y escrita. • Potenciar la creatividad y la imaginación. • Generar hábitos de lectura. | <ul style="list-style-type: none"> • Afianzamiento de la competencia de expresión: oral y escrita. • Potenciación de la creatividad y la imaginación. • Trabajo en equipo. • Fomento de hábitos de lectura. |
| RECURSOS | ESPACIO |
| Pantalla táctil, lápiz táctil. El recurso digital utilizado es Makebeliefscomix.com. | Aula. |
| TEMPORALIZACIÓN | |
| 30 minutos. | |
| ACTIVIDADES | |
| <p>Actividad 1: Cómic marino.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Descripción: En gran grupo, realizaremos un cómic sobre la aventura de un animal marino. Cada niño deberá aportar una idea para las viñetas. Primeramente, entre todos deberemos escoger qué animal será el protagonista de nuestra aventura, posteriormente, deberá formarse una lluvia de | |

ideas sobre qué ocurrirá en el comic. Finalmente, entre todos, elegiremos el número de viñetas, los dibujos y diálogos que aparecerán en el comic. De uno en uno irán dando sus ideas.

11ª SESIÓN: INTELIGENCIA MUSICAL ESCUCHA Y BAILA CON KRABBY.

El desarrollo de la undécima sesión se va a llevar a cabo durante la tercera semana de la intervención, trabajando las estructuras musicales asociadas a los animales marinos. Para ello, el protagonista Krabby; se presentará y contará que trabajaremos sobre los sonidos de los animales mediante juegos en los que tendrán que adivinar a quién corresponde el sonido y escuchando una canción.

| OBJETIVOS | CONTENIDOS |
|---|--|
| <ul style="list-style-type: none"> • Estimular auditiva y visualmente a los niños. • Asociar el sonido al animal. • Identificar los sonidos. • Discriminar entre sonidos. • Identificar la letra de la canción. • Trabajar la motricidad gruesa. • Trabajar la memoria auditiva. | <ul style="list-style-type: none"> • Sonidos de los animales marinos: asociación, discriminación e identificación. • Estimulación auditiva. • Identificación de las letras de las canciones. • Ejercitación de la motricidad gruesa y la memoria auditiva. |
| RECURSOS | ESPACIO |
| <p>Pantalla táctil, lápiz táctil. Los recursos digitales utilizados son YouTube, Liveworksheets.</p> | <p>Aula.</p> |
| TEMPORALIZACIÓN | |
| <p>30 minutos.</p> <ul style="list-style-type: none"> - La actividad 1 durará 5 minutos. - La actividad 2 durará 15 minutos. - La actividad 3 durará 10 minutos. | |

ACTIVIDADES

Actividad 1: [Adivina el sonido del animal.](#)

- **Descripción:** En la pantalla se proyectarán diferentes sonidos de animales, que los niños deberán adivinar. En gran grupo deberán ponerse de acuerdo para decir el nombre del animal al que corresponde el sonido. Los sonidos que se van a escuchar serán los de: el delfín, la ballena, la orca, el león marino, la foca, la tortuga, el pez globo y la medusa.

Actividad 2: [¿Qué animal está sonando?](#)

- **Descripción:** Individualmente, el niño deberá relacionar mediante flechas el sonido del animal con la imagen que le corresponde. Los sonidos son los vistos en la actividad anterior.

Actividad 3: [Aprende la canción e imítala.](#)

- **Descripción:** Se pondrá la canción de “en el fondo del mar” de DoReMi. La primera vez deberán escucharla, la segunda vez deberán de tratar de cantarla y la tercera deberán imitar los movimientos de los animales que hacen con su instrumento.

12ª SESIÓN: INTELIGENCIA MUSICAL ESCUCHA Y BAILA CON KRABBY.

El desarrollo de la duodécima sesión se va a llevar a cabo durante la tercera semana de la intervención, trabajando las estructuras musicales asociadas a los animales marinos. Para ello, el protagonista Krabby, contará que se trabajará a lo largo de la sesión: un musicograma de una canción de la película de “La Sirenita”.

| OBJETIVOS | CONTENIDOS |
|--|--|
| <ul style="list-style-type: none">• Aportar de forma global una visión sobre la estructura musical.• Representar de forma sencilla elementos musicales específicos. | <ul style="list-style-type: none">• Estructuras musicales: visión y representación.• Ejercitación de la motricidad fina y gruesa. |

| | |
|---|----------------|
| <ul style="list-style-type: none"> • Trabajar la motricidad fina y gruesa. | |
| RECURSOS | ESPACIO |
| Pantalla táctil, lápiz táctil. El recurso digital utilizado es YouTube. | Aula. |
| TEMPORALIZACIÓN | |
| <p>30 minutos.</p> <ul style="list-style-type: none"> - La actividad 1 durará 10 minutos. - La actividad 2 durará 20 minutos. | |
| ACTIVIDADES | |
| <p>Actividad 1: Musicograma bajo el mar.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Descripción: En la pantalla digital se proyectará un vídeo de un musicograma de la canción de La Sirenita bajo el mar. Los niños deberán seguir las instrucciones que previamente les habremos explicado. <p>Actividad 2: Creación de un musicograma.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Descripción: Se explicará a los niños que existen diferentes tipos de ritmo. Cada uno de ellos, deberá realizar una acción (palmada, pisotón, chasquido, golpe, etc.) para crear un musicograma totalmente original y único de la canción “El Carnaval de los Animales – Acuario”. | |

13ª SESIÓN: INTELIGENCIA ESPACIAL BUSCA CON WAILMER.

El desarrollo de la decimotercera sesión se va a llevar a cabo durante la cuarta semana de la intervención, trabajando el concepto espacial asociado a los animales marinos. Para ello, el protagonista Wailmer, se presentará y contará que trabajaremos mediante una yinkana en la que tendrán que llevar a cabo diferentes pruebas y preguntas sobre lo trabajado anteriormente.

| OBJETIVOS | CONTENIDOS |
|--|---|
| <ul style="list-style-type: none"> • Desarrollar la organización espacial en el entorno próximo. • Potenciar la creatividad y esfuerzo individual y colectivo. • Recordar contenidos trabajado de los animales marinos. | <ul style="list-style-type: none"> • Organización espacial en el entorno próximo. • Potenciación de la creatividad. • Exploración de los hábitos de trabajo, de interés, y esfuerzo individual y colectivo. • Animales marinos: características, hábitats, movimientos. |
| RECURSOS | ESPACIO |
| Pantalla táctil, lápiz táctil. El recurso digital utilizado es Wordwall, Pdf. | Colegio. |
| TEMPORALIZACIÓN | |
| 30 minutos. | |
| ACTIVIDADES | |
| <p>Actividad 1: Yincana. (Puzle)</p> <p>- Descripción: Se realizará una yincana alrededor de todo el colegio. Se dividirá a los estudiantes en 6 grupos y se explicará lo que tienen que hacer. La yincana consiste en que cada grupo deberá reunir las 6 piezas del puzle. Para ello, deberán abrir una de las cajas, leer la pista y responder el sitio donde creen que es la respuesta correcta, si aciertan, irán a buscar la pieza del puzle donde corresponde. Una vez realizadas las 6 pruebas, habiendo reunido las 6 piezas del puzle, deberán juntarlo y montarlo. Las pistas llevan a la sala de informática, la sala de psicomotricidad, el baño de 5 años, el pasillo de 5 años y el aula propia.</p> | |

14ª SESIÓN: INTELIGENCIA ESPACIAL BUSCA CON WAILMER.

El desarrollo de la decimocuarta sesión se va a llevar a cabo durante la cuarta semana de la intervención, trabajando el concepto espacial asociado a los animales marinos. Para ello, el protagonista Wailmer; contará que se trabajará a lo largo de la sesión con un laberinto en el que tendrán que unir al animal marino con su hábitat y tres puzles con imágenes de animales trabajados anteriormente.

| OBJETIVOS | CONTENIDOS |
|---|---|
| <ul style="list-style-type: none">• Estimular el pensamiento lógico y las funciones ejecutivas.• Mejorar la capacidad visoespacial, la lateralidad y la coordinación óculo-manual.• Reconocer mejor las formas y los colores.• Reconocer las formas y colores de los animales marinos. | <ul style="list-style-type: none">• Exploración de la capacidad visoespacial, la coordinación óculo-manual, el pensamiento lógico, la concentración y la memoria.• Reconocimiento de formas y colores de los animales marinos. |
| RECURSOS | ESPACIO |
| Pantalla táctil, lápiz táctil. Los recursos digitales utilizados son EPasatiempos, Jigsaw. | Aula. |
| TEMPORALIZACIÓN | |
| 30 minutos. <ul style="list-style-type: none">- La actividad 1 durará 7 minutos.- La actividad 2 durará 20 minutos. | |

ACTIVIDADES

Actividad 1: [Laberinto marino.](#)

- **Descripción:** Se explicará a los niños que tienen que ayudar a el pez Nemo a encontrar su hábitat, la anémona; pero para ello deberán cruzar un camino. El camino se proyectará en la pantalla, se compone de un laberinto en el que los niños deberán encontrar el camino de un extremo al otro.

Actividad 2: [Completa el puzle.](#) ([delfín](#)), ([medusa](#)), ([tiburón](#))

- **Descripción:** Se proyectará en la pantalla las piezas de un puzle para que lo hagan los niños. Cada niño colocará una pieza diferente y así formarán un animal marino. Se realizarán tres puzles. Para una segunda ronda, se tendrá impresa la imagen del puzle final, se dividirá a los estudiantes en parejas, y cada uno deberá dar indicaciones al otro para explicarle dónde tiene que colocar la pieza.

15ª SESIÓN: INTELIGENCIA INTRAPERSONAL PIENSA CON FINNEON.

El desarrollo de la decimoquinta sesión se va a llevar a cabo durante la cuarta semana de la intervención, trabajando la relación intrapersonal asociada a los animales marinos. Para ello, el protagonista Finneon, se presentará y contará que se trabajará un cuento sobre la amistad, el respeto por la naturaleza y la limpieza de los mares y océanos, en el que deberán exponer sus pensamientos y emociones.

| OBJETIVOS | CONTENIDOS |
|--|---|
| <ul style="list-style-type: none"> • Reflexionar sobre las metas y ver qué actitudes deben mejorar para alcanzar una solución de una manera más eficaz. • Realizar una visión introspectiva sobre los pensamientos y emociones del niño/a. | <ul style="list-style-type: none"> • Problemáticas del medio natural: la contaminación. • Conciencia de emociones y pensamientos. • Cooperación en la búsqueda de soluciones. • Animales marinos: hábitats. |

| <ul style="list-style-type: none"> • Promover una visión global del problema del hábitat de los animales marinos: la contaminación. | |
|--|--------------|
| RECURSOS | ESPACIO |
| <p>Pantalla táctil, lápiz táctil. Los recursos digitales utilizados son Jamboard Google, YouTube.</p> | <p>Aula.</p> |
| TEMPORALIZACIÓN | |
| <p>30 minutos.</p> <ul style="list-style-type: none"> - La actividad 1 durará 10 minutos. - La actividad 2 durará 20 minutos. | |
| ACTIVIDADES | |
| <p>Actividad 1: Lluvia de ideas.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Descripción: En la asamblea, los alumnos propondrán ideas de qué hacen los plásticos en el mar y en los océanos, si son buenos o malos, si son fáciles de limpiar, qué consecuencias tienen y cómo se sentirían si su casa estuviera llena de plásticos. De las ideas, se creará un mapa conceptual. <p>Actividad 2: Cuento “Operación recogida de plásticos del mar”.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Descripción: Se proyectará en la pantalla el cuento de operación recogida de plásticos del mar. Una vez terminado el cuento se plantearán una serie de preguntas: <ul style="list-style-type: none"> ○ ¿Está bien que haya plásticos en los mares y océanos? ○ ¿Los animales son felices en un hábitat contaminado? ○ ¿Deberíamos las personas limpiar los mares y océanos? ○ ¿Han sido los animales capaces de limpiar su hábitat? ○ ¿Cómo os sentís después de ver y escuchar el cuento? | |

Después mantendremos una charla en la que darán su opinión y cómo se han sentido, además de revisar las ideas que han acabado siendo correctas de la lluvia de ideas realizada en la anterior actividad.

16ª SESIÓN: INTELIGENCIA INTRAPERSONAL PIENSA CON FINNEON.

El desarrollo de la decimosexta sesión se va a llevar a cabo durante la cuarta semana de la intervención, trabajando las relaciones interpersonales asociadas a los animales marinos. Para ello, el protagonista Finneon, contará que se trabajará a lo largo de la sesión: una asamblea en la que se proyectará una imagen del mar sucio y se reflexionará sobre el tema.

| OBJETIVOS | CONTENIDOS |
|--|---|
| <ul style="list-style-type: none"> • Reflexionar sobre las metas y ver qué actitudes deben mejorar para alcanzar una solución de una manera más eficaz. • Realizar una visión introspectiva sobre los pensamientos y emociones del niño/a. • Promover una visión global del problema del hábitat de los animales marinos: la contaminación. | <ul style="list-style-type: none"> • Problemáticas del medio natural: la contaminación. • Conciencia de emociones y pensamientos. • Cooperación en la búsqueda de soluciones. • Animales marinos: hábitats. |
| RECURSOS | ESPACIO |
| Pantalla táctil, lápiz táctil. Los recursos digitales utilizados son Pdf, Interacty. | Aula. |
| TEMPORALIZACIÓN | |
| <p>30 minutos.</p> <ul style="list-style-type: none"> - La actividad 1 durará 10 minutos. - La actividad 2 durará 20 minutos. | |

ACTIVIDADES

Actividad 1: [¿Qué falla en la imagen?](#)

- **Descripción:** Se proyectará una pantalla una imagen de un mar que esté sucio y contaminado. Los niños deberán señalar y rodear lo que no debería de estar allí.

Actividad 2: [Pinta el mar que te gustaría.](#)

- **Descripción:** En la pantalla digital se proyectará la aplicación del Paint, en ella se realizará un mural digital en el que los niños, individualmente deberán dibujar un mar con las cosas que les gustaría ver. Una vez trabajados los contenidos de la contaminación, estando concienciados sobre el medio ambiente, deberán dibujar un mar con las cosas que sí deberían estar en el mar.

17ª SESIÓN: LA LIGA POKÉMON.

El desarrollo de la decimoséptima sesión se va a llevar a cabo durante la cuarta semana de la intervención, trabajando todos los conocimientos adquiridos anteriormente. Para ello, los estudiantes deberán superar una última actividad: el gran kahoot. En ella deberán contestar correctamente a las preguntas que se les plantea para conseguir el carnet de entrenador Pokémon.

| OBJETIVOS | CONTENIDOS |
|--|--|
| <ul style="list-style-type: none"> • Comprobar la adquisición de los conocimientos adquiridos en las sesiones anteriores. | <ul style="list-style-type: none"> • Adquisición de conocimientos de las sesiones anteriores. |
| RECURSOS | ESPACIO |
| Pantalla táctil, lápiz táctil. El recurso digital utilizado es Kahoot. | Aula. |

| TEMPORALIZACIÓN |
|---|
| 30 minutos. |
| ACTIVIDADES |
| <p>Actividad 1: Liga Pokémon.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Descripción: En gran grupo se realizará un gran Kahoot como actividad de evaluación para comprobar si los estudiantes han adquirido los conocimientos dados durante las sesiones. Si logran todas las pruebas se les hará entrega del carnet de entrenador Pokémon, terminando así el proyecto. |

6.10. EVALUACIÓN

Evaluación inicial: Nos vamos a centrar en evaluar el contexto y los posibles imprevistos. Es importante conocer las necesidades y características de los estudiantes a los que nos dirigimos. También es importante conocer los recursos con los que contamos, los tiempos de los que disponemos y sus intereses. Todo esto lo evaluaremos mediante observación y entrevistas y recapitulando la información que más nos puede interesar.

Evaluación procesual: Tenemos que evaluar si la metodología que usamos es adecuada o no, si las actividades se adecuan con nuestros objetivos. También es importante evaluar la aptitud y actitud de los educadores infantiles que realizamos el proyecto, se tendrá en cuenta nuestro grado de implicación y esfuerzo. Posteriormente evaluaremos la participación, aprendizaje e interés de los destinatarios y el grado de satisfacción. Todo esto lo evaluaremos mediante observación directa.

Evaluación final: Evaluaremos si la propuesta didáctica y sus actividades han sido aceptados por los estudiantes y cuál ha sido el resultado. También evaluaremos si hemos sido capaces de adaptar las actividades en caso de haber imprevistos; y si se han cumplido los objetivos. Posteriormente evaluaremos la responsabilidad y la coordinación de los educadores infantiles que forman parte del proyecto. Todo esto lo evaluaremos mediante cuestionarios y autocuestionarios, que realizaremos después de haber realizado las actividades. (ANEXO 1, 2 y 3).

7. CONCLUSIONES

El trabajo final de grado tiene como objetivo investigar, examinar y analizar métodos de trabajo en las inteligencias múltiples, y la implementación de las TIC en las aulas de educación infantil, especialmente en las aulas del tercer curso, con niños de entre 5 y 6 años, desarrollando una propuesta didáctica de trabajo, donde se vislumbran oportunidades de uso de las TIC a través de la realización de una webquest, incluyendo herramientas digitales variadas para trabajar diferentes inteligencias.

Al recopilar la información descrita en el marco teórico, pude confirmar que las muchas formas que ofrecen las webquest son una forma poderosa de involucrar más a los niños y niñas en el aprendizaje a través de una metodología activa, adquiriendo así un aprendizaje significativo. A raíz de esta propuesta he podido constatar los aspectos positivos de la integración de las TIC en el aula, repitiendo lo aprendido a lo largo del trimestre a través de actividades y juegos de una forma lúdica, el interés de los alumnos ha aumentado. Además, trabajar cooperativamente ayuda a los estudiantes a lograr altos niveles de respeto y tolerancia por los demás en las relaciones sociales, la resolución de conflictos a través de la paz y el diálogo, incluido el pensamiento crítico, y la colaboración con diferentes actividades.

No es fácil realizar una webquest, es un gran trabajo para los docentes, pensando en qué contenidos quieren trabajar, qué actividades son las más adecuadas y que todas tengan una conexión entre ellas, elaborar la página web, y buscar un hilo conductor que tenga interés para todos ellos. En cambio, cuando se desarrolla la propuesta, se observa que todo el trabajo está recompensado, viendo que los objetivos se cumplen, que los niños aprenden, pero sobre todo adquieren contenidos y conocimientos divirtiéndose, ya que en muchas aulas se sigue una metodología antigua que no implementa las TIC, por lo cual no innovan. Sin embargo, todo este arduo trabajo vale la pena cuando ves sus frutos.

En este trabajo, he querido analizar la teoría de las inteligencias múltiples desde todos los aspectos. Llevar todo este conocimiento al aula creando propuestas didácticas integrales, personalizadas y enriquecedoras, hace que el aprendizaje sea divertido. Utilizando los Pokémon como tema de hilo conductor para unir las ocho inteligencias ha sido complicado, pero hace que se abran ventanas. Realizando autocrítica cada día

para mejorar como educadora y como persona, los resultados que obtuve fueron muy positivos.

Todo esto me ayuda a pensar en mi trabajo futuro como docente, ya que me doy cuenta de la importancia de involucrar a los estudiantes en actividades y métodos que son relevantes para las necesidades de los estudiantes. También creo que todos los maestros deberían considerar los métodos de enseñanza que se implementan en las aulas para ver la importancia del aprendizaje, además del desarrollo integral de estos y el disfrute de la enseñanza ya que el juego a estas edades es importante y favorece la adquisición de aprendizajes significativos de una forma más lúdica.

En resumen, la dependencia de las TIC es un problema creciente al que nos enfrentamos hoy en día. Por lo tanto, creo que los docentes deben estar capacitados para beneficiarse de las TIC en sus aulas y trabajar para apoyar la educación.

8. BIBLIOGRAFÍA

- Amenara, J.C. (1994). Nuevas tecnologías, comunicación y educación. *Comunicar: Revista científica iberoamericana de comunicación y educación*(3),14-25.
- Antunes, C. (1999). *Estimular las inteligencias múltiples: Qué son, cómo se manifiestan, cómo funcionan*. Narcea Ediciones.
- Blanco, A., Chueca, A. M., Bombardieri, G., & Martín, J. M. (2015). *Informe España 2015: una interpretación de su realidad social*. Fundación Encuentro.
- Cabero, J. (1998). Impacto de las nuevas tecnologías de la información y la comunicación en las organizaciones educativas. En M. Lorenzo et al. (coords), *Enfoques en la organización y dirección de instituciones educativas formales y no formales* (pp. 197-206). Granada, Grupo Editorial Universitario.
- 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. *Boletín Oficial de Castilla y León*, de 2 de enero de 2008. Recuperado de: <https://www.educa.jcyl.es/es/resumenbocyl/decreto-122-2007-27-12-establececurriculo-segundo-ciclo-ed>
- De Vita, N. (2008). Tecnología de información y comunicación para las organizaciones del siglo XXI. *CICAG: Revista del Centro de Investigación de Ciencias Administrativas y Gerenciales*, 5(1), 77–86.
- Díez, E. J. (2006). El uso de webquest en la docencia universitaria: el aprendizaje colaborativo en red - Entorno WQ. *Revista latinoamericana de tecnología educativa*, 5(2), 397–407.
- Ezequiel, A. E. (2006). *Claves para introducirse en el estudio de las inteligencias múltiples*. Santafé Argentina: ediciones Homosapiens.
- Pozuelo, J., & Fernández, M. S. (2014). TIC en las aulas: luces y sombras. *Didáctica, innovación y multimedia*, 30, 2.
- Gardner, H. (2001). *La inteligencia reformulada*. Ediciones Paidós Iberica.
- Gardner, H. (2016). *Estructuras de la mente: La teoría de las inteligencias múltiples*. Fondo de Cultura Económica.
- Gomis, N. (2009). *Evaluación de las inteligencias múltiples en el contexto educativo a través de expertos, maestros y padres* [Tesis de doctorado]. Universidad de Alicante.
- Marqués, P.R. (2013). Impacto de las Tic en la educación: Funciones y limitaciones. *3C TIC Cuadernos de desarrollo aplicados a las TIC*, 2(1), 2.

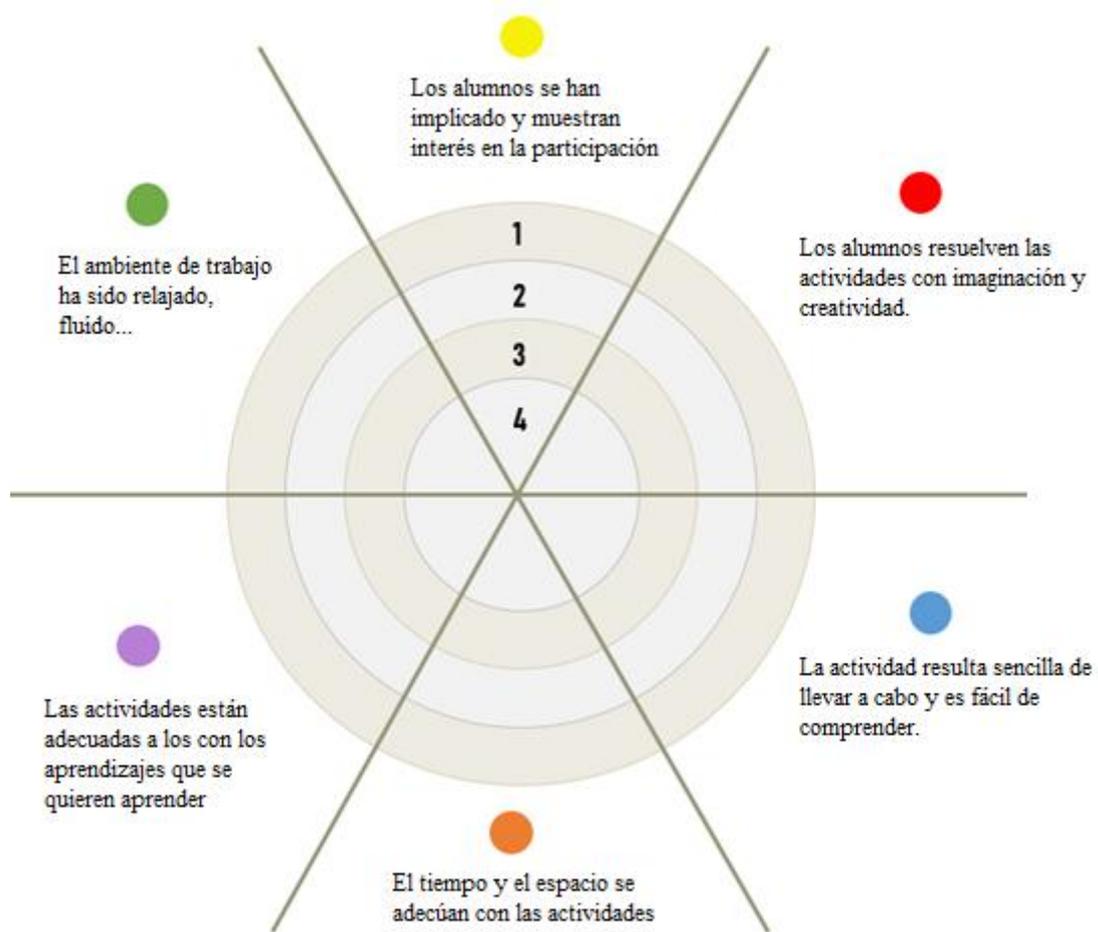
- Núñez, J.C., y González-Pienda, J.A. (2006). Presentación. *Papeles del psicólogo*, 3(3), 133-134.
- Núñez, N. (2011). La Webquest, el aula virtual y el desarrollo de competencias para la investigación. *Revista Iberoamericana De Educación*, 55(1), 1-13. <https://doi.org/10.35362/rie5511628>
- Hernández, R. M., Orrego, R., & Quiñones, S. (2018). Nuevas formas de aprender: La formación docente frente al uso de las TIC. *Propósitos y representaciones*, 6(2), 671. <https://doi.org/10.20511/pyr2018.v6n2.248>
- Olivar, A., & Daza, A. (2007). Las tecnologías de la información y comunicación (tic) y su impacto en la educación del siglo XXI. *Negotium*, 3(7), 2.
- ORDEN ECI/3854/2007, de 2 de diciembre, por la que se establecen los requisitos para la verificación de los títulos universitarios oficiales que habiliten para el ejercicio de la profesión de Maestro/a en Educación Infantil. *Boletín Oficial de Castilla y León*, 312, de 29 de diciembre de 2007. Recuperado de: <https://www.boe.es/eli/es/o/2007/12/27/eci3854>
- Ortí, C. B. (2011). Las tecnologías de la información y comunicación (TIC). *Univ. Val., Unidad Tecnol. Educ.*, (951), 1-7.
- Pérez, F. (2017). *Howard Gardner y su teoría sobre las inteligencias múltiples*. La Mente es Maravillosa. Recuperado de <https://lamenteesmaravillosa.com/howard-gardner-y-su-teoria-sobre-las-inteligencias-multiples/>
- Pérez, G. (2011). La Web 2.0 y la sociedad de la información. *Revista mexicana de ciencias políticas y sociales*, 56,(212), 57-68.
- Pérez, V. S. (2008). Ventajas e inconvenientes del uso de las Tecnologías de la Comunicación y la Información en la realidad educativa. *Contribuciones a las Ciencias Sociales*. Recuperado de <https://www.eumed.net/rev/cccs/02/vsp2.htm>
- Real Decreto 95/2022, de febrero, por el que se establece la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Infantil. *Boletín Oficial del Estado*, 28, de 01 de febrero de 2022. Recuperado de: <https://www.boe.es/buscar/pdf/2022/BOE-A-2022-1654-consolidado.pdf>
- Reig, D. (2015). TIC y sociedad: la información que se convirtió en poder para todos. *Informe España 2015: una interpretación de su realidad social*, 419–442.
- Romero, M. D. (2012). Las webquests: una herramienta para introducir las tecnologías de la información y la comunicación en el aula. *Didasc@lia: didáctica y educación*, 3(1), 111–126.

Storni, F. (1999). La era de la información: En conversación con Manuel Castells. *CIAS. Centro de Investigación y Acción Social*, 48(482), 183–187.

Vílchez, P. S. (2002). Evolución de los conceptos sobre inteligencia. Planteamientos actuales de la inteligencia emocional para la orientación educativa. *Educación Xx1*, 5(1). <https://doi.org/10.5944/educxx1.5.1.385>

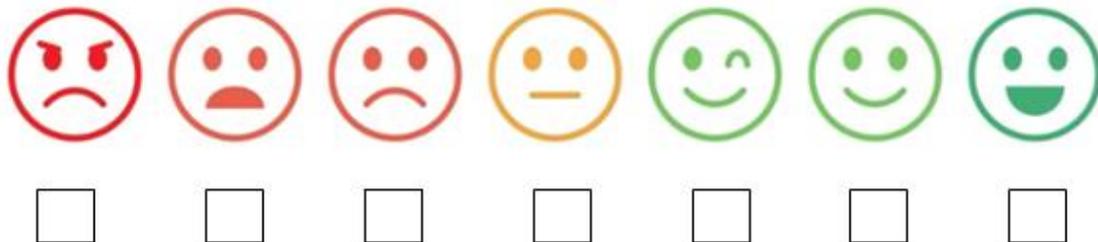
9. ANEXOS

ANEXO 1: EVALUACIÓN DE LA ACTIVIDAD (MAESTROS/AS).



ANEXO 2: EVALUACIÓN DE LA ACTIVIDAD (ESTUDIANTES).

1. ¿Cuánto te han gustado las actividades?



2. ¿Cuál es la que más te ha gustado? ¿Por qué?

3. ¿Qué has aprendido?

4. ¿Volverías a jugar?

ANEXO 3: EVALUACIÓN DE LOS APRENDIZAJES (MAESTROS/AS A ESTUDIANTES)

| CONCEPTOS A EVALUAR | Mal (1-2) | Regular (3) | Bien (4-5) |
|--|----------------------|------------------------|-----------------------|
| Expresión oral (Se expresan de una forma clara y concisa) | | | |
| Expresión corporal (No se quedan en un mismo sitio, gesticulan y se mueven) | | | |
| Uso de nuevas tecnologías (Han realizado un uso correcto de las nuevas tecnologías) | | | |
| Originalidad (Los argumentos sobre el viaje y las nuevas actividades propuestas son originales) | | | |
| Inteligencia lingüística (Han aprendido las letras y los nombres de los animales marinos) | | | |
| Inteligencia naturalista (Han aprendido los hábitats y los alimentos marinos, además del cuidado de un acuario) | | | |
| Inteligencia cinestésico-corporal (Han aprendido los movimientos de los animales marinos y juegos tradicionales) | | | |
| Inteligencia lógico-matemática (Han aprendido a manejar cuentas matemáticas) | | | |
| Inteligencia interpersonal (Han aprendido a trabajar en equipo) | | | |
| Inteligencia musical (Han aprendido como suenan los animales marinos y a seguir ritmos) | | | |
| Inteligencia espacial (Han aprendido a orientarse y reconocer formas y colores) | | | |
| Inteligencia intrapersonal (Han aprendido los problemas de la contaminación y a reflexionar) | | | |